UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO

INSTITUTO DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES

Historias de Poniente: estructura y evolución de la narrativa transmedia en *Juego de tronos*

TESIS

Que para obtener el título de
Licenciado en Ciencias de la Comunicación

PRESENTA

Nicolas Cruz Tolentino

Directora
Mtra. Carmen Elizabeth Aguilar Lara

Pachuca de Soto, Hidalgo, noviembre de 2019.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO
Instituto de Ciencias Sociales y Humanidades

Oficio UAEH/ICSHu/LCC/896/2019

Mtro. Julio César Leines Medécigo
Director de Administración Escolar
PRESENTE.
Estimado Mtro. Leines Medécigo:

Le informo que el jurado ha asignado al pasante de la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, **NICOLAS CRUZ TOLENTINO,** con número de cuenta **315847,** quien presenta el trabajo titulado: **"Historias de Poniente: Estructura y evolución de la narrativa transmedia en Juego de tronos"**, después de revisar el trabajo en la modalidad de tesis en reunión de sinodales, han decidido autorizar la impresión de tesis, luego de que el alumno realizó las correcciones acordadas.

A continuación se anotan las firmas de conformidad de los integrantes del jurado:

PRESIDENTE: DR. MANUEL JESÚS GONZÁLEZ MANRIQUE

SECRETARIO: MTRA. CARMEN E. AGUILAR LARA

PRIMER VOCAL: DRA. AZUL KIKEY CASTELLI OLVERA

SEGUNDO VOCAL: MTRO. GERARDO ÁNGELES GALVÁN

TERCER VOCAL: MTRO. JULIO ROMANO OBREGÓN

PRIMER SUPLENTE: DR. RAÚL ARENAS GARCÍA

SEGUNDO SUPLENTE: LIC. GUILLERMO LUGO RANGEL

Sin otro particular, reitero a usted mi atenta consideración

A T E N T A M E N T E
"AMOR, ORDEN Y PROGRESO"
Pachuca, Hgo., a 15 de noviembre del 2019

Dr. Raul Arenas Garcia
Coordinador de la Lic. en Comunicación

Índice

Agradecimientos ... 3

Introducción ... 4

1. Una mirada desde la ecología de los medios ... 9

1.1 ¿Qué es la ecología de los medios? ... 9

1.2 Precursores de la ecología de los medios ... 11

1.3 Fundación de la ecología de los medios ... 14

1.4 Bases de la ecología de los medios ... 18

2. Narrativas transmedia en el contexto de la convergencia cultural ... 23

2.1 Convergencia cultural ... 24

2.2 Historia de las narrativas transmedia ... 31

2.3 Principios fundamentales de las narrativas transmedia ... 35

2.4 Un reino semántico: crossmedia, multiplataforma y transmedia ... 41

2.4.1 Narrativa crossmedia ... 42

2.4.2 Narrativa multiplataforma (multimedia) ... 43

2.4.3 Narrativa transmedia ... 43

2.5 Contenido generado por los usuarios ... 44

3. Análisis de la estructura de la narrativa transmedia en *Juego de tronos* ... 50

3.1 *Juego de tronos*, la creación del universo narrativo ... 57

3.2 El nacimiento de Canción de hielo y fuego ... 58

3.3 Morfología narrativa de *Canción de hielo y fuego.* Primer nodo de la macrohistoria 59

3.4 Los caminos a *Juego de tronos*: un núcleo, dos nodos ... 66

3.4.1. La serie de televisión *Juego de tronos*: segundo nodo de la macrohistoria ... 69

3.4.2 Tiempo, espacio y personajes de *Juego de tronos* ... 83

3.4.3 Extensiones de la macrohistoria: lo oficial y lo no oficial ... 92

3.4.4 Tejido de productos transmedia con la macrohistoria ... 100

3.5 Mapa del universo transmedia oficial y extraoficial ... 102

3.6 Línea cronológica de la evolución del universo transmedia ... 104

Conclusiones ... 106

Referencias ... 112

Agradecimientos

“El Norte no olvida”, así dicen los norteños en *Juego de tronos*. De esta forma, yo tampoco olvido y quiero agradecer en estas líneas a todas las personas que en mayor o menor medida me brindaron su apoyo en la realización de este proyecto de investigación.

Quiero comenzar mi mayor agradecimiento a una de las personas más importantes de mi vida y de quien he tenido siempre el apoyo en todos los sentidos, a mi madre, quiero agradecerle a ella quien siempre ha estado aquí conmigo, quien nunca se ha rendido y de quien aprendí que todo se puede. Gracias por tanto mamá.

También quiero agradecer a una de las personas muy especiales que tengo en mi vida, a Chely. Te agradezco por estar siempre ahí a mi lado, por aguantarme tanto tiempo, por no desesperar y por comprender que a veces tenía que estar escribiendo aunque tuviera ganas de salir contigo. Gracias infinitas por todo.

Agradezco también a mi asesora la Maestra Carmen por aceptar el desafío de acompañarme en este camino de escribir la tesis, estoy muy agradecido por sus consejos, por su tiempo y por no abandonarme en esta aventura. Gracias por su tiempo y su paciencia. Así también, quiero agradecer a todos mis lectores que por sus comentarios este trabajo tiene pies y cabeza. Gracias a cada uno de ustedes.

De igual forma a todos mis compañeros y amigos de la universidad, gracias por creer en mí y apoyarme en todo, les agradezco sus palabras de aliento que me ayudaron a no darme por vencido. Asimismo gracias a todos mis profesores de la universidad, su enseñanza lo llevo muy presente en mi vida. Gracias a cada uno de ustedes, espero que si leen este trabajo les guste y sepan poner sus nombres en esta página.

Por último, quiero agradecerme en lo personal por no abandonar esta aventura pues aunque a veces la noche era oscura y llena de terrores siempre logré salir adelante. Ahora espero con ansias lo que venga, pues esto apenas está comenzando.

Ahora el invierno está aquí y con la tesis mi guardia ha terminado.

Introducción

En los últimos años la sociedad ha tenido grandes cambios en diversos ámbitos desde lo cultural, lo social y tecnológico; todos estos cambios supuestamente en pro de una sociedad más desarrollada y justa. Aunque en la realidad no todo es así: nuevos actores políticos han llegado a nuestras vidas, nuevas tecnologías han permeado e incluso moldeado nuestra forma de entender el mundo. Sin embargo, lo que quizá no ha cambiado es la necesidad humana de contar una historia; hoy incluso relatamos desde cómo ha sido nuestro día hasta acontecimientos tan importantes como nuestras posiciones políticas o hechos históricos a la luz del presente.

Las historias se cuentan desde tiempos inmemorables, es innato del ser humano el contar lo que vive y ve, porque es el único ser que se plantea la vida como un viaje, con un inicio y un final, tal como sucede en un relato. De hecho, todo lo sucedido en el planeta Tierra es visto como una gran historia en donde han surgido diversos cambios que nos han traído hasta el lugar en que nos encontramos. Para ilustrar esto podemos mencionar incluso lo que sucede en el final de la octava temporada (del cual no se habla en esta investigación) de Juego de tronos, en donde mencionan que precisamente no hay nada mejor para una sociedad -o un reino- que una buena historia. Una historia que exprese lo acontecido, lo que está sucediendo e incluso lo que vaya a ocurrir.

La narración es la protagonista en esta investigación, ya que como parte de los estudios de comunicación las historias juegan su papel fundamental de contar los cambios ocurridos en alguna sociedad. Estas historias a las que en este proyecto nos referimos han sido contadas a través de la transmedia, una forma de relatar algo aprovechando todos los medios posibles.

El proyecto de investigación nace como curiosidad por ver más allá de lo que existe en los estudios de comunicación, por la necesidad de mirar otros horizontes y ver qué existe, quién habla en otras claves, quién hace comunicación y cómo se hace comunicación hoy en día. Aunque no son un fenómeno nuevo, las narrativas transmedia forman parte de estudios que han venido floreciendo desde algunos años, más que nada en España y Sudamérica. Muy pocos o ninguno en nuestra universidad.

Alejarnos un poco de los estudios tradicionales y mirar otras perspectivas de investigación y apostar por hacer investigación en otros temas debería formar parte de nuestra curiosidad como estudiantes y como investigadores en comunicación.

Esta historia comienza con una aterradora búsqueda de temas para investigar, de diversos intentos por abordar tópicos variados y ninguno que pareciera dar esa luz que necesitaba para aclarar mis ideas. Mientras hacía la búsqueda me adentraba más y más en los estudios de comunicación, en los estudios de cine, de cibercultura, de nuevos medios, de estudios culturales hasta que aterricé en el universo de las narrativas transmedia.

En aquel universo me encontré con algo que me llamó mucho la atención, la segunda característica de la transmedia: la participación activa de los usuarios (o audiencia). Esta característica fue la que atrapó y me llevó a leer más y más sobre las narrativas transmedia, de cómo se usan todos los medios para contar una historia, un relato, una anécdota, hasta llegar a expandir todo un universo completo.

A la par, me encontraba recorriendo los pasajes de una de las mejores historias que había leído y visto: *Juego de tronos*. Empezando por la saga *Canción de hielo y fuego* creada por George Martin; y después con la serie que fue lanzada en 2011 por HBO, bajo el título de *Game of Thrones* (*Juego de tronos*).

Fue así como comenzó la aventura del proyecto de investigación, en donde se trató de enmarcar dentro de la misma historia las narrativas transmedia y *Juego de tronos*. Comenzamos el trayecto preguntándonos: ¿De qué manera se plantea la práctica narrativa transmediática en la construcción de un universo y sus expresiones culturales derivadas?

Y a su vez de esta pregunta general surgieron las siguientes preguntas específicas:

¿Cuáles son las características de la práctica transmedia?

¿Cómo se expande el universo narrativo desde la mirada de la ecología de los medios?

Buscando responder estas incógnitas se planteó un estudio de caso con *Juego de tronos*, en donde se tomaron en cuenta algunas cuestiones de la serie televisiva, así como de la saga de libros. También se busca identificar de qué manera se presenta esta práctica

transmedia, y es que más que la historia, lo que queremos conocer es la estructura de la narrativa transmedia en *Juego de tronos.*

Aunque se ha de mencionar que el proyecto de investigación nace desde la perspectiva de la ecología de los medios no es la única manera de acercarse a las narrativas transmedia, ya que hay otras formas como la economía política en donde podemos estudiarlos desde el punto de vista de las empresas con el *marketing*; también desde la semiótica-narratológica, desde donde podemos analizar lo simbólico y nuevos formatos narratológicos; desde la sociología, para utilizar la etnografía virtual en el estudio de las comunidades de fans; y por último, la entrada desde la ecología de los medios de donde parte esta investigación. Aunado a ello, hay que mencionar que incluso la serie televisiva o la saga literaria tienen mucho material para hacer análisis, ya que retoman varios puntos como la política, el tema del poder, la violencia, la piscología y el empoderamiento femenino, entre los que cada uno de estos temas se merece una investigación propia.

Continuando con la estructura del proyecto de investigación tenemos que en el primer capítulo se retoma la perspectiva de la ecología de los medios, en donde principalmente se explica que hay que recurrir a las ideas de Marshall McLuhan[1], quien planteó una forma de ver los cambios ocurridos en la sociedad y la tecnología, así como los que se generaban entre sociedad y tecnología y viceversa.

Entre estas ideas, también están las de Neil Postman, quien no solo fue alumno de McLuhan, sino que además introdujo el concepto de ecología de los medios al ámbito académico de manera formal; aunque McLuhan fue quien presentó las ideas de los cambios entre sociedad y tecnología, no fue él quien lo formalizó y le dio un lugar en el campo científico.

De hecho, es Postman[2] (en Gencarelli, 2015) quien presenta la definición de la ecología mediática, como el estudio de los medios como ambientes, pues piensa que éstos

[1] Entre las principales obras de Marshall McLuhan, encontramos: *Understanding Media* (1964); *The Medium is the Message* con Quentin Fiore (1967) y *The Gutenberg Galaxy* (1962), entre otros.
[2] Entre las principales obras de Neil Postman, podemos encontrar: *Technopoly* (1992) y *The End of Education: Redefining the Value of School* (1995), entre otros.

viven y evolucionan en un contexto que generan ellos mismos, y es precisamente esa evolución lo que provoca que surjan los cambios en la sociedad.

En el segundo capítulo, se aborda el tema de las narrativas transmedia desde el enfoque de la convergencia cultural del autor Henry Jenkins[3], quien plantea que este concepto describe de manera puntual los cambios tecnológicos, sociales y culturales que se producen con la aparición y evolución de las tecnologías.

Asimismo, dentro de esta convergencia cultural se presentan cambios significativos que hoy en día podemos ver de manera natural. Tal es el caso de elegir ver la película o serie que uno desee, informarse en cualquier medio de comunicación así como hacerlo desde diversos medios: la radio, la televisión y el internet. Todos estos cambios se producen precisamente porque hay una evolución en la ecología mediática, y (es lo que trata de explicar) la convergencia cultural.

De igual forma, en este tipo de fenómenos encontramos diversas formas de participación y colaboración que no siempre existían, o al menos, no con la capacidad que los usuarios tienen de apropiarse de los contenidos como en la actualidad. Pues hoy en día podemos encontrar desde un usuario observador hasta un creador de contenido, quienes debido a su participación, un proyecto puede expandirse o quedarse estancado. Esto debido a que no hay manera de imponerle a un usuario que ver, leer o hacer.

En el tercer capítulo se explica la metodología utilizada en este proyecto de investigación, la cual deriva de una propuesta de García y Heredero (2015), quienes proponen un modelo de análisis de la estructura de las narrativas transmedia aplicable a un estudio de caso, para éste utilizaremos la serie de televisión *Juego de tronos*. Dicho modelo sugiere estudiar de qué manera se presenta la narrativa transmedia, cuáles son los medios en los que se expande el relato y los contenidos oficiales que surgen a partir de una historia; aunado a ello, integra los contenidos generados por los usuarios. También se presenta, a modo de resumen, un mapa y una línea cronológica para explicar de qué forma se comporta

[3] Entre las obras principales de Henry Jenkins, podemos encontrar: *Convergence Culture* (2008); *Fans, bloggers y videojuegos* (2009) y *Pirata de textos* (2010), entre algunos otros.

la transmedia en un relato y cuáles son las evoluciones que ha sufrido el universo narrativo de *Juego de tronos*.

Para realizar el análisis de la evolución de la narrativa transmedia en la serie *Juego de tronos*, partimos de la saga literaria y posteriormente, se realiza el análisis de la serie de televisión en donde se retoman aspectos de ambos medios: el libro y la serie, pues es imposible separarlos, ya que conforman la macrohistoria. Esto se explica en este capítulo con base en el surgimiento de dos nodos referenciales presentes en dicho universo narrativo.

Cabe mencionar que en el análisis solo se retoman aspectos de la serie de televisión hasta la séptima temporada, ya que hasta el momento de la investigación aún no se emitía la octava parte, sin embargo, sería importante mencionar que para esta última temporada estrenada en abril de 2019 existen muchos aspectos que a futuro podrían incluirse en la investigación, pues utilizan todos los recursos de la transmedia para expandir el universo narrativo. No obstante, en este análisis no se retoman tales aspectos, ni nada sobre la temporada final de la serie televisiva.

Finalmente en las conclusiones se presentan algunos hallazgos de la investigación, así como también las peculiaridades presentes en el universo de *Canción de hielo y fuego*. También, se presenta un tercer mapa en donde se explica de forma visual la evolución del universo narrativo analizado que resulta en forma compleja y ramificada por su evolución no lineal.

1. Una mirada desde la ecología de los medios

Antes de emprender la aventura en las narrativas transmedia es importante conocer su origen, de dónde surge y por qué es transmedia, pues el fenómeno como tal no sucede porque sí, sino que tiene un todo, un proceso que se ha manifestado a lo largo de varias décadas. Ubicarlo es la tarea de este primer capítulo.

La ecología mediática es vista como una teoría que no solo se encarga de estudiar a los medios, sino también de analizar la interacción con los entornos sociales, los cuales generan ambientes de convivencia entre tecnología, sociedad y cultura.

Teniendo en cuenta esto, podremos analizar de qué manera se presentan las narrativas transmedia como parte de los cambios en estos ambientes de la ecología de los medios específicamente aplicados a nuestro objeto de estudio que es la serie televisiva *Juego de tronos*.

1.1 ¿Qué es la ecología de los medios?

Para dialogar sobre transmedia es necesario enmarcarlo en una perspectiva: la ecología de los medios. Podría decirse que no se trata de una teoría más de las tantas que existen y convergen dentro de los estudios de comunicación, sino que abarca distintos aspectos de los medios y la cultura.

De manera preliminar podemos utilizar la definición que da uno de los teóricos e investigadores de esta teoría, Neil Postman, quien dice que la ecología mediática es "el estudio de los medios como ambientes" (Postman en Scolari, 2015a, p.19). Entonces, podemos entender que esta teoría se encarga no solo de estudiar a los medios en sí, sino de la relación estrecha que establecen junto a los seres humanos. Esto muchas veces se confunde, ya que se piensa que retomar esta teoría es estudiar solo a los medios.

De igual forma es importante no olvidar el punto de convergencia entre la tecnología (hoy en día indispensable) y los seres humanos; y es que hablar de comunicación en la actualidad no es pensar solo en un proceso, sino de toda una relación e interacción entre todo lo que está sucediendo en la realidad del siglo XXI.

> La ecología de los medios es el estudio de los ambientes humanos. Se preocupa por entender cómo las tecnologías y técnicas de comunicación controlan forma, cantidad, velocidad, distribución y dirección de la información; y cómo, a su vez, esas configuraciones o preferencias de información afectan las percepciones, valores y actitudes de las personas. (Postman en Gencarelli, 2015, p.137)

De lo anterior podemos recalcar la importancia de entender las percepciones que tienen los ambientes humanos con respecto a la tecnología, ya que de ella se aprende, se relaciona y se piensa. La tecnología hoy en día juega un papel muy importante dentro de las sociedades, a lo que Henry Jenkins (2008) llama convergencia cultural, pues la tecnología no solo tiene que ver con los medios masivos, sino que, desde un pensamiento mcluhaniano, el término "medio" abarca varias formas de la interacción humana.

De la misma manera, es importante mencionar que se recurre a la ecología de los medios con la intención de plantear un camino a seguir en donde la teoría nos sirva como una guía. Aunque tampoco se pretende afirmar que esta teoría puede explicar todo lo referente a la comunicación, y es que "por más atractivo o superficialmente convincente que pueda parecernos, no es posible establecer una teoría única de los medios" (Silverstone, 2004, p.19). Entonces, tal como ya se mencionó:

> La ecología de los medios no se concentra en ningún medio en especial -es una teoría transmediática a todos los efectos- ni a un periodo de tiempo limitado: su reflexión comienza con la transición de la oralidad a la escritura y llega hasta nuestros agitados días de vida digital. (Scolari, 2010, p.18)

Como podemos vislumbrar, inclusive la ecología de los medios puede ser considerada una teoría transmediática, ya que al momento de abordar un fenómeno este no se limita solo a una parte del medio sino todo lo que hay alrededor de ello.

Dado que en esta era las interacciones humanas con los medios se vuelven más importantes e inevitables, es difícil dejar de lado el hecho de que buena parte de los seres humanos en pleno siglo XXI estamos mucho más inmersos con la tecnología que en los siglos anteriores.

Al respecto, se puede aprovechar la perspectiva de la ecología de los medios para analizar las relaciones que se establecen entre la sociedad, la tecnología y los medios, pues los fenómenos que hoy en día se manifiestan tienen fuertes repercusiones en la vida social

de las personas. La tecnología ha moldeado nuevas identidades y cambiado la cultura misma; los medios han evolucionado y transformado sus usos; la sociedad ha reconfigurado sus realidades y trasladado parte de esa realidad a la vida digital.

Por lo tanto, es factible pensar lo que está sucediendo desde la ecología de los medios, pues si no lo hacemos desde este punto se pierde el contexto desde el cual nos estamos ubicando y mirando el fenómeno de las narrativas transmedia.

1.2 Precursores de la ecología de los medios

Hablar desde la ecología de los medios significa también hacer un recuento de las ideas de Marshall McLuhan, es recurrir a sus principales tesis y releerlas para poder explicar la era en la cual estamos convergiendo, la era de la tecnología. Pero hay que entender que no solo es hablar de McLuhan o el propio Postman (discípulo del primero y quien acuña el término) ya que incluso se sabe que esta teoría tiene sus orígenes mucho antes de que el propio McLuhan lo presentara.

Se habla de una generación de pensadores clave, pues "todos los textos dedicados a la ecología de los medios reconocen de forma casi unánime la existencia de una primera generación de precursores" (Scolari, 2015a, p.19), a los cuales es necesario incluir en la investigación y estudio de esta teoría. No hacerlo es dejar de lado la base de las ideas del propio McLuhan.

Se sabe que McLuhan tuvo influencias de Harold Innis (1894-1952), a quien consideraba un maestro, pues le gustaba el estilo con el cual escribía. Y aunque fue quien posicionó en el ámbito científico a esta teoría, no es él quien comenzó a hablar desde una ecología de los medios.

"Innis pondrá el énfasis en la manera en que las tecnologías de la comunicación y el transporte propician la formación de monopolios del conocimiento y dan forma a un territorio estableciendo límites a imperios y naciones" (Elizondo, 2015, p.110). Debido a la facilidad que otorgaban los ferrocarriles para que la información pudiera fluir. Innis fue el primero en colocar a la comunicación como parte central del flujo de información y conocimiento.

De igual forma, con este autor se coloca a los medios de transporte y comunicación como parte primordial en las transiciones de una sociedad a otra. Se puede decir que sus estudios permiten entender la evolución de la humanidad a partir de los cambios que se generan con los medios de comunicación. “Innis dedicó sus esfuerzos como historiador de la economía a sustentar una teoría acerca del papel central de la comunicación y su influencia en el desarrollo de la historia humana” (Elizondo, 2015, p.129).

En cierta forma, los estudios de Innis son complementarios a los de McLuhan, y aunque no coincidieron en persona, sí fueron contemporáneos por varios años en la Universidad de Toronto.

Otro de los primeros pensadores a los cuales los estudiosos de esta teoría hacen alusión es Lewis Mumford (1895-1990), quien planteaba un estudio desde la perspectiva ecológica. “Los ecólogos de los medios no dudan en considerar *Technics and Civilization* (1934), de Lewis Mumford, la gran obra fundacional del campo” (Scolari, 2010, p.19). En este libro, el autor hace un cuadro en donde integra la evolución tecnológica de la humanidad.

> Mumford desarrolló un programa de investigación de inspiración ecológica basado en las coordenadas donde se intersecan urbanización, comunicación de masas y tecnología. […] Planteaba un paralelismo entre lo orgánico y lo técnico, el cual lo convierte en uno de los pioneros en proponer una visión ecológica de la cultura tecnológica. (Scolari, 2015a, p.20)

Entonces, podemos decir que la ecología de los medios nace o se funda principalmente con este autor, y es que aunque no conocía o pensaba desde esta perspectiva, los estudios que realizó provienen de esta línea de pensamiento.

Otro de los teóricos más importantes de la ecología de los medios es Erick Havelock (1903-1988), quien “señalara el papel fundamental de la escritura en la conformación del pensamiento filosófico griego a partir de un profundo análisis de los argumentos de Platón contra la poesía” (Elizondo, 2015, p.110). Havelock, a diferencia de Innis, se centra en la ecuación oralidad-escritura, pues creía que era importante entender cómo habían sido los procesos que llevaron de una forma de comunicación a otra.

Havelock es uno de los autores que más influencia tuvo en otros intelectuales, entre ellos Harold Innis, McLuhan y Walter Ong, debido a su conocimiento sobre el alfabetismo.

Otro de los precursores a quien los ecólogos hacen referencia es el sociólogo Jacques Ellul (1912-1994), quien no solo era antitecnológico, sino que realizaba sus estudios con respecto al uso que se le daba a la tecnología en el sentido moral.

Este sociólogo planteaba la combinación del marxismo con el cristianismo para la generación de una sola teoría. De este autor los estudiosos de la ecología de los medios referencian dos grandes obras: *La Technique ou l´enjeu du siécle* (1954) y *Propagandes* (1962).

> Jacques Ellul más que ser un ludita antitecnológico, cuestionaba el reemplazo de los valores morales por los valores técnicos; respecto a la propaganda, le preocupaba el poder persuasivo de las imágenes frente a las normas tradicionales de comunicación basadas en la palabra y la confrontación discursiva. (Scolari, 2010, p.19)

Con Ellul podemos encontrar esa importancia que se le da a la palabra con respecto a la imagen, ya que, como él lo menciona, el poder de la imagen es tan fuerte que puede cambiar la moralidad de las personas por los valores técnicos.

Entonces, como podemos ver, la metáfora ecológica surge como consecuencia de la necesidad de entender los procesos que la tecnología tiene en la sociedad y viceversa. Además, la metáfora que se utiliza en esta teoría es aplicada en el mismo tenor que se han utilizado algunos otros en las teorías clásicas, por ejemplo: el canal, la tuba, la aguja hipodérmica, etc. Aunque podría decirse que esta metáfora explica un fenómeno mucho más complejo presente en la actualidad.

De tal modo que "la aplicación de la metáfora ecológica al estudio de los medios se produjo en los años 1960, cuando la ecología se presentaba como un novedoso marco teórico integrador de gran utilidad para las ciencias sociales" (Scolari, 2011, p.8). La ecología de los medios tal y como podemos entender no surge por espontaneidad de McLuhan o Postman sino que hay todo un contexto y precedentes que lo avalan y respaldan.

1.3 Fundación de la ecología de los medios

Hablar de la ecología de los medios como teoría o corriente de pensamiento es reconsiderar los pensamientos de McLuhan quien a pesar de no haber vivido en los años de más cambio en cuanto a tecnología se refiere, sus ideas planteadas sirven de mucho para explicar y entender los fenómenos que en la actualidad vemos a nuestro alrededor, y es que "los medios son parte de la textura general de la experiencia" (Silverstone, 2004, p.15). Esto por ejemplo, viéndolo desde la relación que se establece cuando interactuamos a través de la red digital, las personas a quienes contactamos y las relaciones que se entablan desde los diferentes puntos del globo terráqueo. Pues si reconsideramos a McLuhan, tal como lo anunciaba, estamos viviendo en la época de la Aldea Global[4].

Cabe aclarar que "la Ecología de Medios, conocida también como Escuela de Toronto, Escuela de Nueva York, Escuela de San Luis o Mediología, tiene como columna vertebral el pensamiento de Marshall McLuhan" (Islas, 2009, p.25), y aunque antes de él ya existían teóricos que tenían una visión ecológica, es McLuhan quien une las diferentes ideas y las plasma en el ámbito académico.

Tal como lo menciona Islas (2008) "Marshall McLuhan, es justo reconocerlo, admite ser considerado como auténtico visionario de las comunicaciones digitales, y representa el obligado punto de partida para emprender la interpretación de las acciones comunicativas que hoy realizamos a través de complejas interfaces". No hacerlo es dejar de lado la interacción que tiene la tecnología con los seres humanos, pues la época en la cual estamos inmersos hace necesario entender cómo funcionan estos procesos, que tal vez no son nuevos, pero sí son diferentes a lo que sucedía hasta hace medio siglo.

La llegada de internet, aunada al proceso de transformación de la sociedad durante los últimos años, ha provocado un cambio total y paradigmático: "no podemos avanzar mucho con nuestro interés por los medios sin indagar en la tecnología. Nuestra interfaz con el mundo. Nuestra manera de encarar la realidad" (Silverstone, 2004, p.41), ya que gracias a la tecnología y los avances científicos, la información y la comunicación han cambiado

[4] El concepto de Aldea Global es un término utilizado por Marshall McLuhan, de hecho lo utiliza como título en su libro *Guerra y paz en la Aldea Global* (1968). Dicho concepto hace referencia a las transformaciones que tendría la sociedad con la llegada de los cambios tecnológicos.

totalmente, desde mandar un mensaje por correo electrónico hasta hacer una videollamada al otro lado del mundo.

Internet ha generado un cambio importante dentro de la sociedad: mucha gente hoy en día todo lo maneja en la red, desde el punto de vista económico hasta el social y el cultural; por ejemplo, aquel negocio que no cuente con alguna página de internet (sea en Facebook o una página web) podría decirse que no existe, pues la gente no lo ve ni conoce, pues tal como lo indica la Unión Internacional de Telecomunicaciones en su informe de 2018 "más de la mitad de la población mundial está ya en línea. A finales de 2018, el 51.2% de las personas, es decir, 3900 millones, utilizaban internet". Debido a ello la sociedad opera una gran parte de su vida en las redes sociales digitales (Facebook, YouTube, Instagram, Twitter, entre otros), pues planea su vida diaria, agenda citas, trabaja todo mediante el internet y la computadora.

Estamos viendo que "los medios están cambiando y han cambiado de manera radical. El siglo XXI vio convertirse el teléfono, el cine, la radio y la televisión tanto en objetos de consumo masivo como en herramientas esenciales para la vida cotidiana" (Silverstone, 2004, p.18). Por lo tanto, es imprescindible conocer cómo se dan estos cambios, de qué forma afectan a nuestras vidas y cómo la sociedad está reaccionando ante ellos.

Ahora bien, ante la pregunta que pudiera surgir sobre por qué se retoman las ideas de McLuhan, cabe aclarar que no se hace solo en esta investigación, ya que antes ya se habían retomado sus ideas: "en los primeros años de la década de 1990, la acelerada masificación de internet permitió recuperar el legado de Marshall McLuhan" (Islas, 2009, p.26). Además, si el teórico hoy en día viviera, tal como Piscitelli (en Islas, 2009) afirma, el medio favorito de McLuhan hubiese sido sin duda, internet. Por desgracia, murió mucho antes que el internet llegara a nuestras vidas.

A propósito de esto, es importante mencionar que varias personalidades, entre ellas Robert K. Merton (1910-2003), un sociólogo muy influyente, Benjamín DeMott (1967) y Jonathan Miller (1971), criticaron las visiones e ideas de McLuhan, incluso desde los primeros días en que este se volvió famoso en los medios. Al respecto, Morrison (en

Scolari, 2015b) comenta que fueron tantas las críticas que se le hacían al autor, que incluso pedía a sus alumnos no citarlo en sus trabajos, para que no les tomaran represalias. Se podría decir que McLuhan fue criticado debido a su popularidad mediática en los años 60, a tal grado que eclipsó a muchos pensadores de esa época, incluso al mismo Neil Postman, quien más tarde retomaría su legado para fundar la ecología de los medios.

La influencia por parte de McLuhan en la teoría de los medios se debe en gran parte a la llegada de la era digital en donde se recupera la visión ecológica que tenía sobre los medios. Sus ideas se retomaron cobrando tal fuerza que incluso "en 1993 la revista Wired le designó santo patrón de la revolución digital" (Islas, 2009, p.26). Tal situación dejó en claro que él es el principal pensador de la ecología de los medios.

Aunque McLuhan originara el término de la ecología de los medios, no fue él quien lo institucionalizó ni definió como tal, sino Neil Postman (alumno de Marshall McLuhan) con su trabajo en el ámbito académico en 1968. Aunque el autor comenta que:

> La única vez que sé que McLuhan usó la frase ecología de los medios está en una carta que escribió a Clare Booth Luce, en la que remarcó que puede ser necesario que una cultura limite su uso de algún medio con el interés de promover un equilibrio en la ecología de los medios. (Postman, 2000, p.13)

Entender y estudiar a los medios es necesario debido a que estamos en una época en donde todos los procesos de comunicación e información están cambiando constantemente. De un año a otro todo cambia, se generan nuevos procesos que modifican la ecología mediática, por ejemplo, la televisión, que en estos años ha dejado de tener tanta audiencia como en los 60´s o 70´s, aunque eso no significa que la televisión haya desaparecido o tenga nula audiencia.

En tal sentido, "si entendemos las revolucionarias transformaciones causadas por los medios, podremos anticiparlas y controlarlas, pero si permanecemos inmersos en el trance subliminal que suelen producir las nuevas tecnologías, siempre seremos esclavos de los efectos tecnológicos" (Islas, 2012, p.25).

Jesús Galindo (en Scolari, 2011) afirma al respecto, "la mirada ecológica es más poderosa que la social o cultural, porque las incluye y relaciona. Así, las formas culturales

cerradas, como las de las sociedades del texto, de información, se van abriendo hacia formas de comunicación, de sociedades discursivas, de escritura, de hipertexto" (p.12).

Por ello es que hoy en día existen temas de investigación en donde se estudian los fenómenos de la comunicación pero bajo otras perspectivas. Prueba de ello son los temas de cibercultura (cuyo mayor exponente es Pierre Lévy), de la transmedia (con Henry Jenkins) y de la sociedad de la información (con Manuel Castells).

No podemos asegurar que la tecnología sea buena o mala pues dependerá de la perspectiva con la que se mire. Por un lado están los beneficios, como la velocidad con la que se puede compartir información, la cercanía de las personas que propicia internet o la posibilidad de conocer gente de todo el mundo, por el otro, las desventajas, como la desinformación, el ciberacoso o el robo de identidad. En este tenor, tal como Jenkins (2008) lo plantea, lo primero que debemos hacer es entender a los medios, después podremos calificarlos como positivos o negativos.

Pensar desde la ecología de los medios nos permitirá tener un contexto y un marco general que nos permita comprender la importancia y la base de los estudios en la convergencia cultural, aquella convergencia en donde la cultura se refuerza y comprende la sociedad. Aquella en donde las personas dan significado e importancia a los procesos y relaciones que establecen con los medios. Y de igual forma, los medios se refuerzan, se disputan, se complementan e incluso luchan por sobresalir de entre todos los medios.

Al respecto, Postman afirma: "el cambio tecnológico no es aditivo sino ecológico", y lo describía de la siguiente manera: "si dejamos caer una gota de tinta roja en un vaso de agua, se disuelve en el líquido, y colorea a cada una de las moléculas" (Postman en Scolari, 2015b, p.1031).

En definitiva, saber que "el objeto de estudio de la ecología de los medios supone un abordaje complejo, simultáneamente semántico, ecológico e histórico" (Islas, 2015, p.1075), presupone el estudio desde la mirada de la comunicación, en donde se retomen varios aspectos de la vida social. Asimismo, con este enfoque no se pretende generar debate

en cuanto a que esta teoría debe de ser la única. Al contrario, lo que se busca es ofrecer una perspectiva diferente a los estudios "tradicionales".

1.4 Bases de la ecología de los medios

Tal como nos lo explica Silverstone (2004), gracias a Marshall McLuhan podemos entender cómo los medios nos dan a conocer la realidad social. Sus metáforas nos son útiles, ya que sin ellas veríamos a nuestros medios como si fuera a través de un vidrio oscuro. De igual forma, Ayala (2012) menciona que McLuhan describió anticipadamente los problemas que llegarían a surgir en los ámbitos tecnológico y social con la llegada de la web, la cual no conoció.

McLuhan comenzó a escribir sus pensamientos por los años 60, aunque según Islas (2012) dice que su interés por los medios de comunicación comenzó desde sus primeros años como profesor, alrededor de los años de 1930 en las universidades de St. Louis y Wisconsin.

A partir de ello creemos necesario retomar algunas de sus ideas, pues es gracias a estos pensamientos que la ecología de los medios se puede sostener. Creemos importante retomarlos ya que no solo sirven de base a la ecología de los medios, sino que "en la perspectiva de la ingeniería de la comunicación posible (todavía por construir), será determinante recuperar el pensamiento de McLuhan como un estupendo punto de partida" (Arribas, 2012: 8). Recordemos que la Comunicología Posible es un enfoque conformado por varios investigadores mexicanos (Jesús Galindo Cáceres, Marta Rizo, Tanius Karam, entre otros) que buscan hacer de la comunicación "una ciencia". Entonces, las ideas de McLuhan no solo son importantes para la ecología de los medios sino también sirven en la construcción de una ciencia: la idea de construir una comunicología posible.

Repasando a McLuhan (1975): "en una cultura como la nuestra, acostumbrada a escindir y dividir todas las cosas como un medio de control, a veces nos choca que se nos recuerde que, en los hechos operantes y prácticos, el medio es el mensaje" (p.29).

Es decir, al hacer uso de este famoso aforismo entendemos que […] "es el medio lo que conforma y regula la escala y la forma de asociación y la acción humanas" (McLuhan,

1975, p.31), pues el mensaje de cualquier medio no es lo que se hace con él, sino los cambios que provoca, a lo que el autor llama nuevas escalas, ritmos o patrones en las sociedades humanas.

Esto lo podemos ejemplificar con lo que sucede en el uso de la televisión y de internet, ya que cuando la televisión llegó a la vida del ser humano esta vino a modificar totalmente cómo se manejaba la información, pues lo que pasaba en el mundo se veía a la luz del día y ya no se tenía que esperar a que saliera la información en los periódicos. Actualmente, con el internet que es lo más cercano que tenemos y la cual usamos diario, llegó a transformar la vida social e incluso modificó la forma misma en cómo los medios interactuaban con las personas.

> Las sociedades siempre han sido moldeadas más por la índole de los medios con que se comunican los hombres que por el contenido mismo de la comunicación. El alfabeto, por ejemplo, es una tecnología que el niño muy pequeño absorbe de un modo totalmente inconsciente, por ósmosis, digamos. Las palabras y el significado de las palabras predisponen al niño a pensar y a actuar automáticamente de una cierta manera. El alfabeto y la tecnología de la impresión han promovido y estimulado un proceso de fragmentación, un proceso de especialización y de separación. (McLuhan, 1969, p.8)

Como podemos ver y entender, no es el contenido lo que verdaderamente cambia la percepción de cómo los seres humanos entendemos nuestro entorno, sino que es a través de los medios que se generan en nosotros las nuevas percepciones de lo que sucede en el mundo real.

Es a través de los medios que la sociedad ve modificada su vida con respecto a los demás. La televisión nos genera una visión sobre la realidad, pero la realidad ahora puede ser vista desde diferentes puntos, ya que la información gracias al internet puede viajar a través de todo el mundo en cuestión de segundos; hoy lo que sucede en China lo podemos saber al momento de teclear algunas palabras en un buscador. Esto sin olvidar que en todo este proceso de información podemos encontrar mucha basura que también deja percepciones distorsionadas sobre la vida real.

> Los medios, al modificar el ambiente, suscitan en nosotros percepciones sensoriales de proporciones únicas. La prolongación de cualquier sentido modifica nuestra manera de pensar y de actuar, nuestra manera de percibir el mundo. Cuando esas proporciones cambian, los hombres cambian. (McLuhan, 1969, p.41).

Asimismo, es importante aclarar el hecho de que cuando McLuhan habla de medio se refiere no solo a un medio masivo de comunicación, los cuales entendemos como la radio, el cine, la televisión, etc., sino que se refiere a distintos aspectos en donde la tecnología ha prolongado alguno de nuestros sentidos. Por ejemplo, la ropa, la cual para él es una extensión de la piel, o la computadora, que según él era una extensión del sistema nervioso central.

Aunado a ello, McLuhan (1975) explica que cualquier prolongación o extensión afecta a todo el complejo psíquico y social, ya que no solo cambia el hecho de que una tecnología nos modifica físicamente. Con la ropa el ser humano dejó de lado la época en donde solo usaba harapos para cubrirse algunas partes íntimas, y usar ropa implicaba que el ser humano había evolucionado y encontraba una "mejor" forma de cubrirse. Esto, como podemos entender cambia al ser humano en su forma de verse, pero también lo transforma en la manera cómo piensa, pues ver a una persona vestirse solo con harapos actualmente generaría una incomodidad entre dos partes.

Entonces, "los efectos de la tecnología no se dan al nivel de las opiniones o de los conceptos sino que cambian las proporciones de los sentidos o las pautas de percepción de modo continuo y sin resistencia alguna" (McLuhan, 1975, p.42). De modo que, al momento de referirnos a alguna tecnología que prolonga nuestros sentidos, estamos hablando de que esta misma tecnología genera cambios dentro de la propia ecología de los medios.

De igual forma, al hablar de estos cambios que se generan con la llegada de una nueva tecnología encontramos que se crean nuevos lenguajes que es importante entenderlos y reconocerlos, ya que de esa manera seremos completamente capaces de manejarlos a nuestro beneficio. De lo contrario seremos sus esclavos y se seguirá manteniendo esta "mala comunicación" que por años hemos sufrido y de la que tanto nos hemos quejado.

La metáfora de "el medio es el masaje es una mirada a nuestro alrededor para ver qué está pasando" (McLuhan, 1969, p.10), para conocer los nuevos ambientes que se crean y encontrar la manera de entenderlos. Más que solo estudiar el contenido, es menester estudiar a los medios con respecto a su relación con los seres humanos.

Asimismo, esta relación moldea algunas cuestiones de participación por parte de los medios y los usuarios, pues “la convergencia está cambiando los modos en que operan las industrias mediáticas y la forma en que la gente común concibe su relación con los medios” (Jenkins, 2008, p.242). Retomando un poco la idea de Jenkins, encontramos que en esta ecología mediática existe una convergencia cultural que es importante tomar en cuenta puesto que transforma las formas de participación de los usuarios, así como la relación entre los medios.

Entender de esta manera que la convergencia cultural no solo se encarga de estudiar la participación de los usuarios, sino también la manera en cómo los diversos productos como series, películas, noticias, etc., van cambiando sus contenidos con la intención de retener a las audiencias, ya que cualquier producto siempre necesitará de alguien que la consuma.

Entonces, tal y como podemos ver, la ecología de los medios no solo parte de las ideas de Marshall McLuhan para plantear una manera de estudiar a los medios y su relación con la sociedad, sino que además permite entender los procesos que están sucediendo en nuestra época y que muchas veces no son tomadas en cuenta en las investigaciones en comunicación.

Estos cambios son precisamente lo que Jenkins (2008) considera como parte de la convergencia cultural, en donde los medios dejan de ser solo instrumentos técnicos y pasan a mediar gran parte de la vida social. En tal sentido, Islas (2009) nos explica que “la convergencia cultural modifica los procedimientos de operación de las industrias mediáticas, así como la forma en cómo la gente común se relaciona con los nuevos y los viejos medios de comunicación” (p.32).

De modo que al hablar de convergencia cultural como parte de los cambios en la ecología de los medios encontramos fenómenos hasta hace poco estudiados. Uno de ellos es el de las narrativas transmedia (sobre el cual se profundiza en el siguiente capítulo). Un fenómeno aparentemente nuevo que se ha ido perfilando dentro de la industria mediática, así como en las investigaciones en los ámbitos académico y profesional.

Esta nueva forma de narrar una historia nace como una evolución de los procesos para hacer comunicación. La metáfora de la ecología de los medios nos sirve para enmarcar dentro de la convergencia cultural la manera en cómo se presentan y llegan las narrativas transmedia, ya que no surgen de forma espontánea, sino que siguen todo un proceso y una evolución en donde los medios "tradicionales" (como la radio o la televisión) se mezclan con los nuevos medios y, además, reincorporan a las audiencias, dándoles un lugar muy importante dentro de los universos transmedia.

La ecología de los medios nos ofrece el camino para conocer a las narrativas transmedia, pues como fenómeno de la comunicación no pueden aislarse de los cambios que han ido convergiendo dentro del ambiente mediático.

En conjunto, tanto la convergencia cultural como el fenómeno de las narrativas transmedia se encuentran inmersos dentro de los cambios ocurridos en la ecología de los medios. Es importante entenderlo porque no solo la cultura se ve moldeada con estos cambios, sino también parte de nuestra vida social, precisamente por estar en constante relación con la tecnología y los medios.

2. Narrativas transmedia en el contexto de la convergencia cultural

Para hablar de transmedia es necesario establecer la forma en cómo sucede dicho fenómeno, ya que no surge como un accidente de las nuevas tecnologías sino que es provocado por un cambio en la forma de interacción entre las producciones oficiales con los usuarios, así como la participación de estos en la expansión de los universos narrativos. Y es que a partir de los últimos años los avances tecnológicos han generado nuevas formas de relación entre la industria cultural con las audiencias, nuevas formas de comunicación e información llegando incluso a modificar la manera en cómo se construye y distribuye la cultura misma. De igual modo cambió la forma de interacción entre los medios así como con la sociedad.

Por ello, desde la llegada de internet y los enormes avances tecnológicos se ha logrado un gran cambio en la forma de contar historias, en la manera de establecer la relaciones entre la cultura y los medios, así como de los procesos de participación, dado que "internet y los nuevos dispositivos tecnológicos modifican y amplifican drásticamente la relación posible entre los productores, los emisores y las audiencias" (Orozco, 2012, p.15).

En tal sentido, tal como lo afirma García (2014), es en estos momentos cuando estudiar a los medios de comunicación se vuelve algo mucho más complejo debido a que a través de ellos las personas construyen sus mensajes y se comunican. En consecuencia, las relaciones entre productores y consumidores se ven modificadas en esta convergencia cultural, pues los usuarios se manifiestan activamente.

Por todo lo anterior, es preciso hablar de las narrativas transmedia, pero para hacer eso es menester enmarcarlas en el fenómeno de la convergencia cultural, entendida como el cambio de paradigma que modifica la vida de todos: de los medios, de la cultura y por lo tanto de la sociedad misma.

2.1 Convergencia cultural

Trabajar con el tema de las narrativas transmedia nos precisa ubicarnos en el fenómeno de la convergencia cultural como un suceso que abarca distintos espacios ya que "la convergencia ocurre en diversas dimensiones: en la propiedad empresarial, en los procesos productivos, en los servicios, en los contenidos y en la cultura de las audiencias" (Meneses, 2012, p.63), mismas que provocan un proceso más complejo y dinámico a la vez que se complementan.

De igual forma, Vilches (en Miranda y Figuero, 2016) nos habla sobre las implicaciones que tiene la convergencia en las industrias, debido a que "la convergencia, como aquí la entendemos prioritariamente, se produce en la fusión de las industrias analógicas creativas y digitales en la cual la televisión mantiene un carácter mediático central" (p.116), porque la industria televisiva sigue teniendo un gran número de telespectadores que no solo asumen a la televisión como el gran medio, sino que a través de ella se redirigen a otros medios. De modo similar, hoy en día existen otras formas de ver TV, tal es el caso de la televisión on-line o los productos que se transmiten por *streaming*, el cual por supuesto es mediante dispositivos portátiles.

La convergencia no solo tiene que ver con lo que está pasando con los medios sino también con la propia cultura, y es Henry Jenkins (2008) quien comienza a pensar en términos de lo que sucede con los espectadores en este nuevo sistema mediático. En palabras del autor:

> Con convergencia me refiero al flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento. Convergencia es una palabra que logra describir los cambios tecnológicos, industriales, culturales y sociales en función de quienes hablen y de aquello a lo que crean estar refiriéndose. (p.14)

En tal sentido, y en un primer momento, es válido dejar de pensar a los medios desde una perspectiva crítica, pues es bien sabido que a través de ellos se proyecta y se manifiesta algún fenómeno. Asimismo, también gracias a los medios han sucedido infinidad de acontecimientos que para nada se podrían catalogar como malos o negativos para la sociedad. Ejemplo de ello son las expresiones culturales y manifestaciones sociales, como

el movimiento de los 43 normalistas de Ayotzinapa, el movimiento #YoSoy132, la lucha feminista, entre otros.

Ahora bien, lo primero que propone Jenkins (2008) en su libro *Convergence culture* es estudiar y comprender este fenómeno, para que, si así se desea después podamos mirarlo desde una perspectiva crítica. Debido a que no podemos hacer una crítica significativa sin antes comprenderla en su integridad.

Explica que, "al hablar de convergencia hay que referirse a un cambio cultural; originado por la aparición de determinadas tecnologías e impulsado por determinados intereses, pero un cambio cultural a fin de cuentas" (García, 2014, p.49), que sin más da un fenómeno muy complejo e interesante de analizar ya que en esta nueva época es importante estudiar estos cambios a profundidad que no solo tienen que ver con los medios, sino con la propia cultura. Y en efecto, la cultura no solo ha llegado a formar parte de nuestra vida social, es la propia vida social. La cultura se presenta en diversos momentos y forma parte de nuestro vivir del día a día.

Con el avance de la tecnología en estos últimos años, los medios resurgieron de nuevo como algo muy importante para la sociedad, ya que modificaron totalmente toda la ecología mediática, pues "si el paradigma de la revolución digital presumía que los nuevos medios desplazarían a los viejos, el emergente paradigma de la convergencia asume que los viejos y nuevos medios interaccionarán de formas cada vez más complejas" (Jenkins, 2008, p.17), generando no solo nuevas audiencias, sino nuevas culturas y nuevos modos de relacionarnos con los medios.

En este proceso en donde todos los medios convergen podemos no solo ver a muchos medios, sino además podemos encontrar el punto en donde todos interactúan, pues "no se trata de una lucha por sobrevivir ni de saber quién es el más fuerte, sino que unos medios deben apoyarse en otros para hacer que la información llegue al máximo número de usuarios, enriqueciendo los contenidos" (Miranda y Figuero, 2016, p.116). Tal es el caso de las narrativas transmedia, que no solo aprovechan a todos los medios, sino que dan al usuario un lugar importante dentro de todo el proceso de interacción.

Dicho de otro modo, esta interacción que se da entre ambas partes cambia el proceso de relación y la forma de ver al usuario o audiencia (según el término que se quiera usar), ya que:

> Esta convergencia tecnológica, además, ha amplificado la voz de los espectadores más comprometidos (fans) que ven aumentadas las posibilidades de vínculo a través de la difusión de sus propias creaciones y puntos de vista acerca de las series que consumen, normalmente en forma de *fan fiction, fan vid* o *fan art.* (Guerrero, 2010, p.4)

La interacción que se daba anteriormente cambia de manera radical debido a la participación de la audiencia. Los usuarios en esta convergencia cultural ya no son aquellos que, se decía, eran pasivos al momento de consumir contenido de los medios. Por lo tanto, este cambio de paradigma deja de lado la hegemonía de los estudios funcionalistas, en los que se estudiaba una sola parte del proceso comunicativo, y en las que el contexto no era tomado con la seriedad e importancia que se le da ahora.

Cabe decir que los estudios funcionalistas provocaron que los estudios en comunicación se desarrollaran bajo la mirada de una audiencia pasiva, en los cuales se daba por hecho que los usuarios eran seres sin libertad de pensamiento o de elección al momento de consumir un producto mediático. En palabras de Umberto Eco (1984), a la cultura se le podía observar desde un enfoque apocalíptico que se refería a lo nocivo y perjudicial de los *mass media* para la sociedad, ya que se consideraba que los medios provocaban que la audiencia fueran una masa homogénea y pasiva, por otra parte, estaba el enfoque integrado que explica que los medios también pueden servir para generar una sociedad más justa y democrática, además de que la audiencia no es precisamente homogénea, sino todo lo contrario, son una masa activa y heterogénea.

En oposición a estas ideas, Pierre Lévy (2007) nos dice que la interacción del usuario es opuesta a lo que antes se pensaba pues "el termino interactividad designa generalmente la participación activa del beneficiario de una transacción de información" (p.65), dando como resultado un participación activa por parte del consumidor (audiencia).

El autor concluye diciendo que "sería fácil demostrar que un receptor de información, salvo que esté muerto, nunca es pasivo" (Lévy, 2007, p.65), lo cual afirma lo

que ya antes mencionamos: el hecho de que la audiencia puede que jamás haya sido pasiva como se presumía.

En este tenor, se entiende que la cultura de la participación es hoy una parte activa e importante dentro de los procesos de comunicación e interacción, ya que genera un cambio radical en la cultura mediática pues los usuarios forman comunidades de participación que definen los modos de crear contenido por parte de la industria.

Para ilustrar esto, según Orozco (2012), basta con mirar lo que sucede en el contexto de la televisión: los jóvenes de hoy en día ya no son los mismos jóvenes de la década de los 90 o de los 2000, ya no son aquellas personas que solo esperaban lo que los medios les daban y quienes forman parte de esta época han provocado una baja audiencia en la recepción de la televisión porque no les gusta algún programa, no están de acuerdo con lo que transmiten o porque simplemente quieren incursionar en otros espacios y plataformas, pues "las audiencias, por su parte, van generando diversas estrategias para asumir roles activos y modificar y reconvertir los productos mediáticos existentes" (Orozco, 2012, p.16), es decir, las audiencias, como las llama Orozco, manifiestan sus deseos y ello provoca enormes cambios en la generación de contenido mediático.

Hoy la cultura mediática está en un proceso de metamorfosis en el que todos los medios juegan un papel muy importante dentro de este ecosistema y en el que las audiencias reiteran su rol activo como parte de este proceso.

Dentro de esta convergencia cultural lo que más sobresale es la participación de los usuarios, aquella en donde "el público, con poder gracias a estas nuevas tecnologías, ocupando un espacio en la intersección entre los viejos y los nuevos medios, exige el derecho a participar en la cultura" (Jenkins, 2008, p.34). No podemos limitar esto solo al ámbito de la ficción, sino que recurre a un extenso campo de participación del que la sociedad forma parte, y esto se manifiesta desde el aviso de un acontecimiento por medio de un tweet hasta una transmisión en vivo de una catástrofe en Facebook. Hoy en día una persona con un celular puede incluso hacer lo que un reportero hace: grabar o dar a conocer algún acontecimiento importante, aunque efectivamente, no lo hará como un profesional.

En consecuencia, Pierre Lévy (en Jenkins, 2008), sugiere que "la distinción entre autores y lectores, productores y espectadores, creadores e intérpretes se fundirá para formar un circuito (no tanto una matriz) de expresión, con cada participante trabajando para mantener la actividad de los demás" (p.101), pues la interacción entre ambas partes forma parte no solo de una nueva cultura sino también de un nuevo paradigma en donde lo que sucede por la parte del emisor afecta al receptor y viceversa.

Tanto Jenkins como Lévy hablan del consumo como un proceso colectivo, en donde el conocimiento se expande por una comunidad de usuarios y estos aprovechan para seguirlo expandiendo. Por ello, Pierre Lévy (en Jenkins, 2009a), dice que "la inteligencia colectiva expande la capacidad productiva de una comunidad, toda vez que libera a los miembros individuales de las limitaciones de su memoria y faculta al grupo para obrar de acuerdo con un banco más grande de conocimientos" (p.167).

Retomando la idea de estos dos investigadores, podemos decir que en esta cultura de convergencia todos forman parte de algo más grande que los propios medios, constituyen parte de la cultura y de la sociedad misma; con la llegada de internet, esas relaciones se complejizan dando como resultado interacciones que antes no se daban de esta manera.

En esta convergencia cultural que involucra no solo a muchos medios, la forma de consumir contenido cambia, de modo que:

> El consumo pasa a ser un acto compartido, pero no solo en el sentido pasivo de la recepción, sino también en el de creación colectiva de sentido, y no solo eso. En la medida que este conocimiento genera comunidad, se convierte en una fuente de poder susceptible de influir a la industria del entretenimiento. La inteligencia colectiva puede unir fuerzas individuales, para la consecución de objetivos concretos que pueden ir desde resolver enigmas planteados en ficciones audiovisuales hasta constituirse en un grupo de presión para influir en el futuro de una determinada producción. (Belsunces, 2011, p.20)

Es decir, la inteligencia colectiva no solo puede unir fuerzas para generar una comunidad más democrática, sino también encuentra una forma de adquirir el poder de participación, aunque este poder que se adquiere en la cultura de la convergencia puede también conllevar una responsabilidad (como diría el tío Ben en *Spiderman*, 2002), pues no hay que olvidar que cada una de las personas siempre buscarán dirigir ese poder para su propio beneficio.

Jenkins (2009a) indica que con "las nuevas tecnologías están permitiendo a los consumidores archivar, comentar, apropiarse de los contenidos mediáticos y volver a ponerlos en circulación" (p.10). Ejemplo de ello son los contenidos generados por los usuarios, los llamados *fandom*[5], pertenecientes a las narrativas transmedia.

En este cambio de paradigma los procesos convergen y se cruzan de arriba hacia abajo y viceversa, dicho de otro modo, "la convergencia es tanto un proceso corporativo de arriba abajo como un proceso de abajo arriba dirigido por los consumidores. La convergencia corporativa coexiste con la convergencia popular" (Jenkins, 2008, p.28), tal como ya lo suponía Lévy al momento de estudiar los procesos de interacción de la cultura y las audiencias.

En este nuevo proceso no solo se juegan nuevos roles de poder, sino que además hay una cercanía más estrecha entre las convergencias corporativas y las convergencias populares.

En último lugar, Henry Jenkins (2008) nos explica que en esta nueva cultura de convergencia encontramos un frente que desafía el poder de las productoras, esto gracias a las formas de participación y colaboración de los usuarios, aunque no hay que olvidar que por ahora solo estamos hablando desde el ámbito del entretenimiento. En palabras del autor:

> La cultura de la convergencia está haciendo posibles nuevas formas de participación y colaboración. Para Lévy, la capacidad de participar en el seno de las comunidades de conocimientos existe junto al poder que ejerce el Estado-nación sobre sus ciudadanos y el que ejercen las corporaciones en el capitalismo sobre sus trabajadores y consumidores. Para el Lévy más utópico, este poder de participación emergente sirve de enérgico correctivo, para esas fuentes tradicionales de poder, aunque éstas buscarán también formas de dirigirlo hacia sus propios fines. (Jenkins, 2008, p.244)

También, como explica Jenkins (2008), no hay que olvidar que apenas estamos conociendo la forma de hacer uso de este poder de participación, sería muy prematuro pensar en términos de política o cambio social pues no sabemos cómo se aplicaría esto en el seno de la vida social.

[5] Entiéndase al *fandom* según Jenkins, Ford y Green (2015) como aquellos miembros de un colectivo que se identifican como integrantes de una comunidad del cual sienten cierto grado de compromiso y lealtad.

Tal vez como ya se pudo visualizar aun no podamos decir que esta convergencia tenga aspectos malos o buenos, lo que sí podemos expresar y afirmar es que se están cambiando las maneras en cómo se genera contenido y se asumen nuevos roles, por lo que entenderlos es el primer requerimiento, no solo porque cambian nuestras vidas, sino porque se modifican muchos procesos en donde los seres humanos somos el centro de todo.

Nuestra vida y nuestra cultura giran alrededor de los medios. Los medios nos acompañan y nos revelan distintos mundos, que a veces no comprendemos del todo, pero que al final forman parte de nuestra vida, pues "los contenidos de entretenimiento no son lo único que fluye a través de las múltiples plataformas mediáticas. Nuestras vidas, relaciones, recuerdos, fantasías y deseos también fluyen por los canales de los medios" (Jenkins, 2008, p.27), cosa que es preciso entender, pues nuestra vida no solo está en constante cambio con respecto a los medios. La sociedad misma está evolucionando, los medios siguen una evolución dando como resultado sociedades más complejas, pues tal como lo expresa Lévy (en Jenkins, 2008), se espera una toma de poder por parte de quienes nunca lo han tenido para que así se puedan establecer relaciones mucho más equilibradas.

La convergencia cultural, tal como ya se mencionó, no tiene que ver solo con el ámbito de la ficción: tiene que ver con nosotros y con la manera en cómo exigimos nuevos contenidos mediáticos y en cómo están evolucionando los medios con respecto a nosotros.

Tiene que ver con cómo la narración transmedia surge producto de la convergencia cultural, que no solo retoma aspectos de los viejos medios sino que lo complementa con la llegada de nuevas tecnologías que sirven para nuestra vida. Hablar de convergencia no es solo hablar de que los usuarios participan en ella, sino que además son ellos quienes forman esta nueva cultura participativa, en donde todos somos parte de un solo universo y en donde los medios pueden ayudarnos a generar nuevas formas de relación y de toma de poder más equitativos.

Derivado de todo lo anterior podemos decir que "más que hablar de productores y consumidores mediáticos como si desempeñasen roles separados, podríamos verlos hoy como participantes que interaccionan conforme a un nuevo conjunto de reglas que ninguno de nosotros comprende del todo" (Jenkins, 2008, p.15).

Entonces es importante entender que más que hacer un buen uso de los medios es indispensable aprovecharlos al máximo, pues los medios no deberían ser algo negativo en nuestra vida. Los jóvenes deberían aprender a usarlos y entenderlos para generar contenido de calidad, por ejemplo, crear periodismo de calidad y no todo el mal contenido que los medios tradicionales siempre han estado vendiendo a sus audiencias. Pues como explica Jenkins (2008), en la nueva cultura de la convergencia hay que aprovechar lo que los medios nos ofrecen para salir de ese proceso en donde no se participaba y no se le dejaba participar a los usuarios.

2.2 Historia de las narrativas transmedia

Como seres humanos nos encontramos en la necesidad de comunicarnos y es a partir del lenguaje que nos relacionamos con las demás personas, hablamos, leemos y escribimos, sea para nosotros o para alguien más. Scolari (2013) nos dice que:

> Los humanos siempre contamos historias. Las contamos durante milenios de forma oral, después a través de las imágenes en las paredes de roca, más adelante por medio de la escritura y hoy mediante todo tipo de pantallas. Más que *Homo sapiens* somos *Homo fabulators*. A los humanos nos encanta escuchar, ver o vivir buenos relatos. (p.17)

Por ello, el ser humano conforme evolucionaba a través del tiempo fue adecuando las formas de narrar o contar algo. Estas narraciones las podemos ver a diario, y a través del tiempo se han visualizado con la existencia de grandes obras, tales como *Don Quijote de La Mancha* de Cervantes, *Cien años de soledad* de Gabriel García Márquez, *El señor de los anillos de* J. R. R. Tolkien, entre muchos otros más.

Y precisamente bajo este tenor se presentan las narrativas transmedia (*transmedia storytelling)*, una forma de narrar una historia o relato, la cual se comenzó a estudiar a finales del siglo XX y aún más a comienzos del siglo XXI cuando se inició a analizar como un tema del área de la comunicación. Ejemplos de ello los vemos en la tesis de Estefanía del Rio con *Narrativas transmedia en la ficción televisiva española* (2015), la tesis de Enrique Moya, *Narciso en el salón de los espejos. Las narrativas identitarias latinoamericanas en el documental transmedia de la región (2017,* o la tesis doctoral de Sergio García, *Narraciones transmedia de no ficción, el caso de Kony 2012* (2014).

Cuando se hace mención de la transmedia nos remitimos a Henry Jenkins como el creador del concepto, aunque Marsha Kinder en 1991 ofrece una primera sugerencia teórica. Según Sepúlveda y Suárez (2016), es Marsha Kinder "quien propuso el término *transmedia intertextuallity* o supersistema transmedia en referencia al poder del cine, la televisión y los videojuegos" (p.9). Entonces la referencia que se hace originalmente a Henry Jenkins debería comenzar con Kinder, pues fue ella quien acuñó el término de transmedia. Sobre la autora se menciona que:

> En la investigación que daría lugar al libro *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games*, Kinder observó las relaciones intertextuales existentes entre los contenidos que se estaban desarrollando para la televisión y los videojuegos, las películas, productos de marketing y las plataformas multimedia e interactivas. El libro de Kinder se centra especialmente en el caso de la serie de dibujos animados *Las tortugas ninja.* (Fernando, Vásquez y Salinas, 2013: 142-143)

En dicha investigación se dio cuenta que los propios personajes (las tortugas) eran en sí elementos intertextuales, pues hacían alusión a artistas del Renacimiento: Leonardo, Rafael, Donatello y Miguel Ángel.

De esta manera, podemos entender que la transmedia no comienza a estudiarse en los años 2000, como se creía, sino podría decirse que comienza en 1991 con Marsha Kinder, a quien se le debe el concepto. Aunque hay que apuntar que tampoco es claro que Jenkins conociera este trabajo.

Sin embargo, el *transmedia storytelling* fue introducido y consolidado como concepto en el ámbito académico por Jenkins en un artículo publicado en *Technology Review* en 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" (Jenkins, 2003). Fue Jenkins quien perfiló la definición actual de las narrativas transmedia. En palabras del autor, una narrativa transmedia significa que:

> Una historia transmediática se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas, y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad. En la forma ideal de la narración transmediática, cada medio hace lo que se le da mejor. (Jenkins, 2008, p.101)

Por tanto, las narrativas transmedia no solo buscan contar una historia de una manera más integral sino que además de eso buscan que el usuario tenga un papel muy importante dentro de esta práctica.

Otro de los investigadores sobre el tema de las narrativas transmedia es Carlos Scolari, quien las define como "un tipo de relato donde 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.46). De igual forma, plantea que este tipo de narrativas no solo cuentan una historia a través de múltiples medios, sino que establecen una importante relación entre el medio y el usuario, producto de la convergencia mediática.

Además, Scolari (2013) afirma que "las narrativas transmedia no son simplemente una adaptación de un lenguaje a otro: la historia que cuenta el cómic no es la misma que aparece en la pantalla del cine o en la microsuperficie del dispositivo móvil" (p.24), lo que causa que haya una convergencia en la que todos los medios forman parte de una ecología (aunque eso no significa que las adaptaciones al menos en algún momento no formen parte de la transmedia).

En tal sentido, cabe aclarar que dentro de las narrativas transmedia podemos encontrar extensiones que forman parte del núcleo narrativo (o macrohistoria[6]). Para explicarlo retomamos el concepto de nodo de Atarama y Menacho (2018), quienes lo definen como "todas las unidades que conforman el mundo transmedial, que se complementan una con otra para generar una mayor comprensión, enriquecimiento y vinculación emocional con el espectador" (p.35). Según los autores, estos nodos sirven para conformar un universo narrativo, ya que no basta con tener un núcleo narrativo del cual surge todo, sino que debemos plantear nuevas formas de expandir el universo. Por tal motivo, Atarama y Menacho (2018) plantean que hacer esto posible es necesario utilizar estos nodos que son aquellas unidades con sentido que pueden desempeñar diferentes funciones, como ser puerta de entrada para conocer una historia o como fuente de origen para la creación de otros nodos que extiendan el relato. En virtud de ello, podemos

[6] Más adelante se habla con mayor profundidad sobre el término de la macrohistoria.

encontrar que la macrohistoria puede abarcar más que solo un nodo referencial del cual surge y se expande todo universo. Un solo nodo referencial ya no es suficiente en esta práctica transmediática que lo que buscar es expandir el relato y con ello evolucionar en estas formas de contar algo.

Un ejemplo de este universo transmedia con más de un solo nodo referencial lo podemos encontrar en el artículo de investigación que realizan Atarama y Menacho titulado "Narrativa transmedia y mundos transmediales: una propuesta metodológica para el análisis de un ecosistema mediático, caso *Civil War*" (2018), en donde los investigadores analizan el universo narrativo de *Civil War* y encuentran que existen dos nodos referenciales que sirven como puerta de entrada para la extensión de otros productos, explican que:

> Fue necesario delimitar dos nodos principales, debido a que, si bien el cómic es el nodo inicial del mundo narrativo de *Civil War,* la película, aunque es un nodo nacido a raíz de esta, ha permitido el desarrollo de muchos productos transmediales. […] Esto nos lleva a plantear que la macrohistoria no se corresponde perfectamente con un solo nodo, sino que forma parte de la construcción del mundo transmedial como una unidad fundamentada por las relaciones y la participación del público. (Atarama y Menacho, 2018, p. 52)

En resumen, podemos decir que una narrativa transmedia es aquella historia o relato que se cuenta a través de varios medios y en donde el usuario juega un papel activo, generando contenido nuevo con el fin de seguir expandiendo el universo narrativo. Y con ello este universo narrativo puede tener más de un solo nodo referencial que sirve para expandir el relato.

Hablar de narrativa transmedia también hace necesario diferenciarla de otros términos que a través de los años se han estudiado, poner de relieve sus características y separarla o en su caso ver la convergencia de este término junto con otros términos, como la crossmedia o multimedia (del cual se profundiza más adelante), que para fines académicos no son lo mismo. Se precisa la necesidad de diferenciarlos y reconocerlos porque muchas de las veces la mayoría de las personas los confunden o los toman como sinónimos.

2.3 Principios fundamentales de las narrativas transmedia

Luego de que Jenkins consolidara el término de *transmedia storytelling* dentro del ámbito académico, se propuso identificar algunas de las principales características de las narrativas transmedia que hasta el día de hoy se establecen como principios, y aunque no son los únicos que existen sí son los que únicamente se establecen en el ámbito académico.

De acuerdo con Jenkins (2009b), existen siete principios fundamentales de las narrativas transmedia, los cuales expuso en una publicación doble titulado *The Revenge of the Origami Unicorn* y publicado en su blog *Confessions of an Aca-Fan.*

El primer principio que plantea Jenkins (2009b) es la expansión (*spreadability*) vs. la profundidad (*drillability*). En el que se da cuenta que una obra debe expandirse a través de múltiples medios, incluso en las redes sociales, con el fin de que la audiencia pueda participar y difundir el contenido. Asimismo, la profundidad busca la penetración en las audiencias con la finalidad de llegar a los espectadores que extenderán la narrativa y que darán un mayor valor económico a la obra. Algunos ejemplos de este principio son el uso que se le puede dar en Facebook, Twitter e Instagram. Cabe aclarar que estos dos conceptos son complementarios y van muy relacionados.

Un ejemplo de expansión contra la profundidad la podemos encontrar en el mundo narrativo creado para *Matrix*, en el que se expande a otros medios y toma en cuenta los contenidos generados por los usuarios, véase la figura 1.

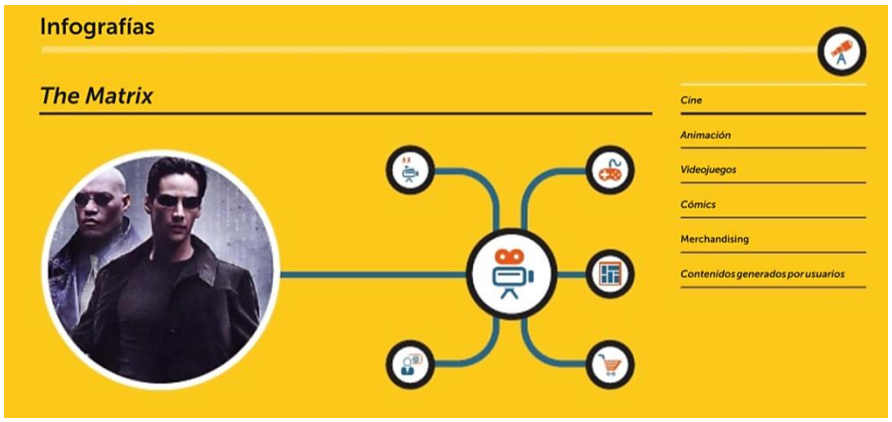


Figura 1. Infografía del universo transmedia de *Matrix*. Fuente: Scolari, 2013, p. 36.

En el segundo principio Jenkins (2009b) enfrenta la continuidad (*continuity*) vs. la multiplicidad (*multiplicity*), donde se específica que los universos narrativos transmedia deben tener una continuidad a través de los diferentes medios en los cuales se relata la historia, es decir, no puede haber contradicciones en lo que se cuenta en algún medio con lo de otro medio. Por ello, los personajes en una serie, en un videojuego y en un cómic deben ser fieles al lenguaje e hilo narrativo que los une. Igualmente, la continuidad se debe apoyar de la multiplicidad para crear otras experiencias diferentes al canon, con el fin de ofrecer otras alternativas para acceder a algún personaje o al universo en sí, lo que no significa que haya que cambiar toda la narrativa, sino todo lo contrario, con todo esto lo que se busca es expandirla.

Por ejemplo, los creadores de *The Walking Dead (2010)* dieron origen a la serie *Fear the Walking Dead (2015)* como una alternativa para adentrarse al universo del apocalipsis zombi. Véase las figuras 2 y 3 de las portadas de los dos productos.

Figura 2. Portada de la serie *Fear the Walking Dead*. Fuente: AMC.

Figura 3. Portada de la serie *The Walking Dead*. Fuente: Moon Magazine.

En el caso de la tercera confrontación que el autor presenta encontramos la inmersión (*immersion*) vs. extractabilidad (*extractability*). Jenkins (2009b) nos dice que para que una producción sea transmedia debe de tener la habilidad de que sus fans se adentren en el mundo narrativo aprovechando para ello todos los recursos disponibles, pues el usuario debe conocer un universo narrativo y no necesariamente tiene que ser por la obra original.

Por otro lado, hay que extraer elementos del universo narrativo a la vida real. Por ejemplo, podemos aprovechar los diferentes contenidos que existen de los personajes de *Star Wars* para que el usuario pueda conocerlos, tales como los juegos de rol que existen y que los usuarios pueden jugarlo de manera física para poder conocer otras experiencias narrativas.

Asimismo, Jenkins (2009b) hace hincapié en el principio de construcción de mundos (*worldbuilding*). Si bien es necesario que exista un mundo narrativo, también lo es que este se deba cuidar al momento de expandir un universo, pues no se debe olvidar que hay que amueblarlo; por ejemplo, algún enano de *El señor de los anillos* debe estar caracterizado con la época de Tierra Media, o sea, un personaje con una estatura baja, barba, feroz y con su respectiva hacha, como se muestra en la figura 4.

Figura 4. Imagen de un enano. Fuente: BrokenMachine86.

Acto seguido el autor nos habla de la serialidad (*seriality*), donde es necesario que cada medio cuente una historia. El creador debe considerar que todos deben llevar una narrativa con la misma temática. Por ejemplo, aunque una serie difiera de un videojuego, ambos deben tratar sobre los mismos temas: si la temática es de peleas debe haber peleas, si es sobre zombis debe existir tales seres.

En penúltimo lugar, Jenkins (2009b) recalca algo importante: la subjetividad (*subjectivity*). Las narrativas transmedia se deben caracterizar por la facilidad de irse

adaptando conforme se expanden los universos, es decir, la narrativa debe tener la posibilidad de que haya otras perspectivas o puntos de vista, y por lo tanto es necesario que conforme crezca este universo tenga nuevos personajes, tal como sucede entre un libro y una serie, pues al final ambos difieren un poco en el origen, vida y muerte de algunos personajes.

> Podemos aprender mucho acerca de este aspecto de transmedia mirando la tradición de las novelas epistolares. Obras como *Robinson Crusoe, Pamela o Drácula* construyeron diarios ficticios, cartas, incluso transcripciones. Si bien están contenidos en una sola carpeta, pueden describirse como obras transmedia en la medida en que imitan múltiples géneros, incluidos el manuscrito y las formas impresas de la prosa, y así nos invitan a construir la realidad ficticia a partir de estos fragmentos. (Jenkins, 2009b)

Por último, nos encontramos con la realización (performance). Tal como lo recalca Jenkins (2009b), los consumidores quizá son la parte más importante de las narrativas transmedia, ya que sin ellos jamás podrían expandirse los universos. Por ello, los productos generados por los usuarios deben ser una parte primordial de una transmedia. Más aún deben ser parte importante en la investigación que se realiza con respecto a la transmedia. Con la convergencia cultural es casi imposible no tomar en cuenta a los fans, no hacerlo es provocarse la muerte.

Jenkins (2003) propone contar las historias de manera diferente, en las que los medios no sean los mismos. Es decir, que entre ellos se sincronicen para hacer más grandes los universos narrativos, aunque exige no olvidar la parte más importante hoy en día: a los usuarios, ya que son ellos quienes consumen los contenidos. "Los niños que han crecido consumiendo y disfrutando *Pokemón* en los medios van a esperar este mismo tipo de experiencia de *The West Wing* a medida que envejecen" (Jenkins, 2003).

Por su parte, Jeff Gómez,[7] productor y pionero en productos transmedia así como director ejecutivo de Starlinght Runner Entertainment, enunció (durante el encuentro Creating Blockbuster Worlds, 2007) los ocho principios que identifican a las narrativas transmedia. He aquí los principios de Jeff Gómez (en Scolari, 2013):

[7] Dichos principios propuestos por Jeff Gómez se pueden encontrar en el blog de PGA NMC: http://pganmc.blogspot.com/2007/10/pga-member-jeff-gomez-left-assembled.html.

La primera característica es que el contenido se crea por uno o muy pocos visionarios. Este principio debe de ser entendida de dos maneras: la primera, es que el contenido transmedia debe ser gestionado por un pequeño grupo para mantener el control de las líneas argumentales y no caer en contradicciones; la segunda, no olvidar que las narrativas transmedia no solo pueden ser creadas por un individuo brillante, sino que cualquiera puede crear contenido transmedia conociendo las características que debe llevar una obra de este tipo. Más bien, lo que sí es necesario es tener una buena coordinación para que todos los colaboradores no se contradigan y terminen por destruir una historia.

Igualmente, el autor enuncia que la transmedialidad debe ser prevista al comienzo de la vida de la franquicia. Es decir, que una historia pueda expandirse se tiene que pensar desde su gestación como un transmedia, creando para ello estrategias que aprovechen los diferentes medios existentes para contar una historia.

En el tercer punto el autor indica que el contenido se distribuye en tres o más plataformas de medios, en este aspecto es un poco rígido que Jenkins, quien no establece un mínimo de medios que se deban utilizar.

Por otra parte, Gómez (en Scolari, 2013) plantea que el contenido es único, aprovecha la especificidad de cada medio y no es reutilizado por otra plataforma. Al igual que Jenkins, establece la importancia de aprovechar al máximo lo que un medio puede llegar a hacer con una historia; por ello es mejor cuando un medio cuenta una historia haciendo uso de todo su potencial. Asimismo, es importante mencionar que Gómez (en Scolari, 2013) cree que las adaptaciones no deberían ser parte del mundo transmedia, a diferencia de lo que establece Scolari (2013), quien cree lo opuesto. Para esta investigación, nosotros también creemos que las adaptaciones forman parte de la transmedia, ya que la manera en cómo se cuenta una historia en los libros es muy diferente a la manera en cómo se cuenta en la televisión. Además, no podemos ser muy exigentes en la cantidad de medios que se deban utilizar, ya que es mejor sacar provecho con los que contamos, pues al final, si lo que se cuenta no genera una gran experiencia al usuario de nada servirá usar todos los medios posibles.

El siguiente principio apunta a que el contenido se basa en una visión única del mundo narrativo. Esto se dice para evitar la dispersión narrativa. Por ello el productor debe crear una mitología, en donde se expliquen las características del mundo narrativo así como sus personajes, para tener una especia de guía para la producción. La cual también se le conoce como *Biblia transmedia.*

La sexta característica que el autor expone, es que debe existir un esfuerzo concertado para evitar las fracturas y divisiones del mundo narrativo. Principio que establece la importancia de mantener un orden y una centralidad de la narrativa. Dicho en otras palabras, consiste en mantener una continuidad y una coherencia en la historia, aunque muchas veces este principio se rompe cuando la audiencia comienza a generar contenido que es imposible de controlar.

Como penúltimo punto, Gómez (en Scolari, 2013) explica que la integración debe ser vertical y abarcar a todos los actores. O sea, propone unificar a todos los involucrados en la creación de un contenido: los empresarios, los colaboradores, etc., para mantener la unidad del mundo narrativo. También es importante agregar la parte de la producción y la distribución transmedia.

Por último, el autor también recalca la importancia de incluir la participación de las audiencias. Según él, es imprescindible no olvidar a las audiencias, es decir, al igual que Jenkins (2008), establece que es esencial que los usuarios participen e interactúen con la historia haciendo uso de todos los recursos disponibles, pues las audiencias son quienes alimentan y expanden un universo narrativo.

Cabe recordar que estos últimos principios de Jeff Gómez son útiles para establecer un proyecto transmedia, en donde los más interesados son los productores, directores o creadores de contenido.

A partir de todo lo anterior, podemos decir que las narrativas transmedia han formado parte de la agenda en los estudios de la comunicación en los últimos años, y aunque la mayor producción de estudios de las narrativas transmedia se dé en España, es importante aclarar que esta forma de narración nos está alcanzando a todos.

Las narrativas transmedia surgen como un nuevo enfoque en el estudio de la comunicación dejando de lado los efectos limitados o la audiencia pasiva del funcionalismo. En este nuevo acercamiento se identifica a una audiencia participativa en el fenómeno (aunque no son los primeros en estudiar a las audiencias ya que los estudios de recepción también identifican a la audiencia activa, sí que profundizan aún más en los usuarios, llegando a estudiar a los prosumidores), pues con la llegada de la tecnología todo ha cambiado. No podemos decir si es para bien o para mal, pero sí que hay un gran cambio, incluso podríamos decir que hay un cambio de paradigma al momento de estudiar los distintos fenómenos en donde se ve inmersa la comunicación.

Es importante estudiar esta forma narrativa, ya que no solo apunta en otra dirección con respecto a los estudios tradicionales, sino que además incluye algunas lógicas de la comunicación como parte primordial de la vida de las personas, su cultura y la construcción de la vida misma.

2.4 Un reino semántico: crossmedia, multiplataforma y transmedia

Con la llegada de internet han eclosionado nuevas formas de narrativas "que basadas en las nuevas tecnologías, ponen un énfasis especial en la actividad del lector/espectador/usuario" (Costa y Piñeiro, 2012, p.102-103), de las cuales la industria audiovisual se ha aprovechado para contar historias de manera diferente a la habitual. Por ello es que se mencionan términos como multiplataforma, crossmedia o transmedia. Y es que las narrativas transmedia a veces se confunden con estos términos pues todos forman parte de esta "galaxia semántica" (Scolari, 2013, p.25).

Tal como explica Costa y Piñeiro (2012), el ser humano necesita contar historias, pues de lo contrario sería como si se sintiera solo en el mundo. Por esto el relato juega un papel muy importante en la vida de la humanidad, pues sin el relato no existirían las narrativas transmedia.

En tal sentido, Metz (en Costa y Piñeiro, 2012) establece cinco características que podrían definir un relato:

> 1) Tiene un comienzo y un final, 2) se trata de una secuencia doblemente temporal, la del acontecimiento narrado y la del acto enunciativo, 3) la narración es un discurso, y en esa medida remite necesariamente a un sujeto de la enunciación, 4) el relato no es la historia en si, por lo que siempre irrealizará el hecho narrado, y 5) un relato muestra un conjunto de acontecimientos, y estos son sus unidades fundamentales. (p.103-104)

Los relatos además de contar algo, ordenan los acontecimientos para que el espectador pueda comprenderlos mejor, ya que de lo contrario sería más complicado entender una historia en donde el orden no esté presente, aún más cuando se cuenta una historia con un universo muy extenso.

Además, la llegada de internet ha producido un cambio en la forma de narrar historias, dado que favorece el involucramiento de usuarios en la práctica narrativa, provocando por ello una relación más estrecha de los medios con los usuarios. A partir de ello, las narrativas audiovisuales cobran mayor importancia, motivo por el cual es preciso especificar sus características y definiciones de cada una de ellas.

2.4.1 Narrativa crossmedia

A pesar de ser muy estudiada se le sigue confundiendo con la transmedia. Por ello es que es necesario diferenciarlas. Según Jack Boumans (en Scolari, 2013), el crossmedia se puede definir a partir de que:

> a) La producción comprende más de un medio y todos se apoyan entre sí a partir de sus potencialidades específicas, b) es una producción integrada, c) los contenidos se distribuyen y son accesibles a través de una gama de dispositivos como ordenadores personales, teléfonos móviles, televisión, etc., d) el uso de más de un medio debe servir de soporte a las necesidades de un tema/historia/objetivo/mensaje, dependiendo del tipo de proyecto. (p.25-26)

Una de las desventajas de este tipo de narrativas es que el usuario tiene que conocer todo el universo narrativo de los diferentes medios para poder entender bien la obra, pues de lo contrario jamás podrá entender cómo se estructura dicho universo. Y aunque se parece en cierta parte a la transmedia y procede de la misma convergencia cultural, no significa que sean lo mismo en la práctica, pues algo que las diferencia a ambas es la importancia y participación que se le da al usuario.

2.4.2 Narrativa multiplataforma (multimedia)

En este tipo de narrativa no busca generar nuevas experiencias, sino contar una misma historia de la misma manera a través de varios medios, ya que "el relato multiplataforma es, probablemente, la forma más básica de narrativa multimedia. Consiste en la narración de la misma historia en diferentes medios o soportes, adaptándose al lenguaje-forma" (Balaz en Costa y Piñeiro, 2012, p.110).

El relato multiplataforma no tiene nada que ver con la transmedia, pues lo único que intenta hacer es contar la misma historia a través de múltiples medios, dejando para ello la interactividad por parte del usuario, así como la expansión narrativa de la que ya se ha dicho que es fundamental en la transmedia.

2.4.3 Narrativa transmedia

Este tipo de narrativa abarca un proceso más complejo que las anteriores, ya que los elementos que la componen se esparcen de forma sistemática a través de varios canales generando una mejor experiencia narrativa. Belsunces (2011) comenta al respecto que "la narración transmedia es básicamente una forma expandida de contar historias a través de distintos *media* y lenguajes" (Belsunces, 2011, p.24), un proceso en donde lo más importante son los usuarios, pues es por ellos que el relato se expande generando y creando a su vez un universo mucho más grande, uno en donde todos los medios convergen y se complementan, generando para los usuarios un mayor entendimiento sobre la historia.

"No obstante, la noción de narración transmedia no se restringe solamente a historias de ficción impulsadas por las grandes industrias del entretenimiento" (Belsunces, 2011, p.25), sino que abarca a muchos ámbitos más, desde el periodismo transmedia, el documental transmedia e incluso la educación transmedia y todos ellos aprovechan al máximo todos los medios disponibles para generar un conocimiento más amplio sobre algún acontecimiento o tema en particular.

2.5 Contenido generado por los usuarios

A la hora de definir la narrativa transmedia encontramos con que una de las partes más importantes de esta práctica es la de los contenidos generados por los usuarios (CGU), los cuales, según Jenkins (2008) y otros autores como Hilario (2015), es la parte más importante de este tipo de narrativa, y es que:

> En el contexto actual, estamos frente a usuarios demandantes, que no se quedan sentados esperando que el contenido llegue a una hora o momento especifico, ya no son simples consumidores pasivos. Estos son usuarios activos, para quienes recibir contenido ya no es suficiente, pues requieren y les gusta jugar con el contenido, poder ellos mismos crear o adentrarse más en este e incluso poder darle un toque personal, para luego distribuirlo, principalmente a través de las redes sociales. (p.8)

De esta manera podemos ver que en la época actual se despeja la idea de que los usuarios son pasivos, pues tanto los medios influyen en ellos como ellos influyen en los medios. Muestra de ello es la baja de audiencia en la televisión tradicional en los últimos años, y que un gran número de jóvenes no quieren contenido de la televisión, sino que buscan adentrarse en nuevos mundos que están en internet o en otras plataformas como Netflix, Blim o HBO, entre otros.

Tal como lo afirma Jenkins (2008), el contenido generado por el usuario forma parte integral de las narrativas transmedia, provocando no solo su participación activa sino la integración de todos los medios posibles a una historia.

Para esto, Scolari y Guerrero (2016) afirman que lo que determina a un contenido generado por el usuario es "su enunciador: se trata de un texto producido por un usuario, o sea, un receptor mediático que decidió crear un contenido y compartirlo en la red" (p.185), pues dentro de este enfoque el usuario ya no es el mismo que figuraba en teorías anteriores –el usuario pasivo-, sino que representa un usuario virtual inmerso en la narrativa mediática e inscrito en los límites de la World Wide Web.

Este usuario que ahora tiene una gran importancia dentro de la narrativa transmedia también es conocido mayormente como "fan". De acuerdo a Jenkins (2008), un fan no solo es espectador o lector habitual, sino que practica alguna actividad cultural, compartiendo pensamientos y sentimientos sobre los contenidos que consume o va haciéndose miembro

de una comunidad de fans con intereses comunes. Por lo tanto, ser fan es ir más allá de solo consumir la obra: es ser un consumidor activo y tener un vínculo emocional con la obra.

Entonces, dentro de este tipo de narrativa se puede vislumbrar que los usuarios (o fans) dejan de ser solo consumidores y pasan a convertirse en un nuevo usuario, "el prosumidor"[8], aquel que participa consumiendo y produciendo dentro de la experiencia narrativa, y que de alguna forma expande el mundo narrativo.

> Dentro de la nueva generación de consumidores hay un sector que apuesta por ir más allá de ese rol y convertirse en prosumidores mediáticos. Son estos prosumidores los que se apropiarán de un mundo narrativo y lo extenderán creando nuevos personajes y aventuras. (Scolari, 2013, p.223)

A partir de ello, encontramos que hay diferentes tipos de usuarios según el comportamiento que asumen en relación al universo transmedia. Para ello se retoma la clasificación que realiza García y Heredero (2015), con base en las tipologías elaboradas anteriormente por Mar Guerrero (2014) y Hernández y Grandío (2011).

* Observador. Aquel público que se comporta como un participante silente. Es decir, aquel que no deja huella en la marca del producto, pero que al final influye en el número de ventas de un libro o en el número de visitas de un video.

* Difusor. Aquel público que difunde los productos narrativos, principalmente a través de Internet, en foros para la generación de subtítulos y traducciones.

* Discursivo. Aquel que participa y comenta sobre el producto a través de foros, wikis, redes sociales, etc. Este público incluso puede agruparse en comunidades de fans o participar en los espacios creados para él.

* Creador. Es aquel público que genera contenido nuevo con respecto al universo narrativo y que expande la historia central. Este público puede crear a través de dos formas:

[8] El termino prosumidor (*prosumer* en inglés) según Octavio Islas (2008) es un acrónimo que es de la fusión de productor y consumidor, dicho término fue anticipado por Marshall McLuhan y Barrington Nevitt en 1972, aunque fue en 1980 cuando el futurólogo Alvin Toffler introdujo formalmente el concepto de prosumidor al ámbito académico.

1) De contenido que amplía el universo transmedia: tales como los contenidos generados por el efecto fan.

2) Contenidos destinados a dar a conocer el universo transmedia: por ejemplo, reseñas en algunos blogs, páginas de Facebook, videoblogs en YouTube, entre otros.

Tal como podemos observar los diferentes tipos de públicos tendrán un papel muy importante en la expansión del universo narrativo, ya que algunos expandirán y comentarán los espacios disponibles para los fans, mientras que otros irán más allá de ese papel y se apropiarán de las obras generando contenido nuevo y extenderán a limites inimaginables el universo narrativo central.

Entre estas expansiones que el usuario realiza y el deseo de participar en la historia, existen comunidades de fans que realizan nuevo contenido llamadas *fandom*, las cuales según el libro de *Cultura transmedia* (2015) se distinguen como aquellas:

> Cuyos miembros se identifican conscientemente como integrantes de una comunidad mayor hacia la cual sienten cierto grado de compromiso y lealtad. Los *fandoms* son un tipo de colectivo (ya que actúan como comunidades y no como individuos) y conexión (ya que amplifican su poder gracias a las comunicaciones en red) cuya presencia se está notando en la cultura contemporánea. (Jenkins, Ford y Green 2015, p.181)

Entonces, tal como nos lo explica el autor, los *fandoms* son un tipo de colectivo que se reúnen en comunidad (aunque es a través del espacio digital) para compartir intereses comunes, mientras que los fans son una sola parte de la audiencia. Lo más importante es entender que este tipo de usuario juega un papel muy significativo en la construcción del universo narrativo, puesto que son esas personas las que enriquecen y catapultan el contenido transmedia al éxito o al fracaso rotundo.

También hay que tomar en cuenta que esta expansión del universo narrativo, existen diferentes funciones de las extensiones del núcleo narrativo. A partir de ello, Scolari (en Belsunces, 2011), establece que existe una macrohistoria, que es la base narrativa del proyecto, y que del cual surgen:

a) Historias intersticiales, los cuales por ejemplo, cuentan lo que sucede entre una y otra temporada de una serie.

b) Historias paralelas, que narran una historia a la par de la macrohistoria.

c) Historias periféricas, las cuales son pequeñas historias con poca relación al núcleo narrativo.

d) Contenidos generados por los usuarios, como son wikis, *fanfics*, etc.

De forma adicional, Belsunces (2011) agrega una quinta función en la estrategia para expandir el relato, el cual es la historia preliminar, que como su nombre lo indica, se refiere a las extensiones que se desarrollan en un tiempo anterior al núcleo narrativo.

Belsunces (2011) también establece otras dos funciones de las extensiones de la macrohistoria, los cuales son: 1) el de profundizar en los personajes u otros elementos ficcionales, y 2) completar la historia incompleta. Estas funciones nos permitirán ver el nivel de autonomía de cada extensión en relación con la macrohistoria.

Asimismo, los contenidos generados por el usuario que es una de las funciones de las extensiones abarcan todo tipo de productos que van desde la expansión del universo hasta su divulgación. De ahí que existan diferentes tipos de usuario según la implicación con la historia.

Entre algunos de los productos que los usuarios (fans) crean, podemos encontrar por ejemplo, según Guerrero (2014), a) los *fan fictions* también conocidos como *fan fic*, los cuales son textos pequeños o grandes que hablan sobre alguna novela o historia que han leído o visto, con el fin de apropiarse del relato, con variadas líneas argumentales. Estos textos por lo regular se encuentran en páginas web específicas por ejemplo la plataforma fanfiction.com sobre *fan fics*; hay un sinfín de historias creadas por los usuarios. Igualmente, los perfiles de algunos personajes en las redes sociales digitales también pueden ser consideradas parte del *fan fic*, b) *fan art,* que son creaciones de los usuarios que tienen como base algunas obras en la cultura, van desde dibujos y pinturas hasta montajes. Estos contenidos no solo buscan expandir el universo narrativo, también buscan ser parte integral de la historia; c) *fan vid,* que son contribuciones hechas por el usuario cuya mayor característica es la combinación de música y escenas de alguna o muchas otras obras.

De igual forma podemos encontrar productos que dan a conocer el mundo narrativo de alguna historia, como por ejemplo los *"recaps",* que son productos en formato de video, escrito o gráfico que resumen alguna temporada o capítulo de una obra, o las wikis que son enciclopedias virtuales colaborativas donde se almacena toda la información sobre el mundo narrativo o los personajes.

Entre otras contribuciones que podemos encontrar generados por parte del usuario, existen los *cosplay* que son caracterizaciones de algún personaje, las parodias, etc., que incluyen caracterizaciones o montajes en video o imagen; los falsos avances de alguna obra; finales alternativos (igual en video, escrito o imagen) hasta adaptaciones de alguna historia. Es preciso, recordar que tanto en Facebook como en las otras redes sociales digitales existen grandes comunidades de fans que no solo comparten información, sino que platican sobre la obra, la corrigen, conspiran en contra de la obra oficial, arman teorías, hacen memes y recuerdan las escenas que más les marcaron.

Entonces, como podemos ver, hay un sinfín de creaciones artísticas que no solo se han quedado como un producto más, sino que han generado su propia historia, la cual han vuelto oficial; un ejemplo de ello es *Cincuenta sombras de Grey (2015),* relato desarrollado a partir de un *fan fic* de *Crepúsculo* (2005) y llevada a la pantalla con al menos dos obras en formato película.

Por último, no hay que olvidar que también existen los espacios que los autores de la obra oficial ofrecen a sus públicos en donde participan los verdaderos fans de la obra. Estos sitios muchas veces también sirven para ofrecer al público avances de la obra, entrevistas, detrás de cámaras, datos curiosos o simplemente los nuevos avances con respecto a la historia.

Como expresa Henry Jenkins (en García, 2014):

> En el modelo de narración transmedia de arriba-abajo, es decir, desde el planteamiento del productor, se incide en una planificación para ofrecer una serie de relatos distribuidos en diversos medios de forma que el consumidor final pueda reconstruir la historia tal y como ha previsto el creador. (p.100)

Entonces no podemos dejar de lado que la parte del usuario juega un papel muy importante en la forma de narrar de estos tiempos. Ir en contra de ellos es pedir a gritos su propia extinción.

Entender estos procesos y fenómenos en donde la comunicación juega un papel muy importante es necesario, ya que de esa manera podremos comprenderlos y usarlos a nuestro beneficio, pues es bien sabido que estos medios (al menos en México) siempre han estado a favor de quienes ostentan el poder, ejemplo de ello lo podemos ver con lo que sucede en las dos televisoras más grandes en nuestro país que son Televisa y TV Azteca, los cuales han generado o impactado de forma radical en la cosmovisión de los mexicanos, pues durante mucho tiempo fueron quienes marcaron la agenda política y social. Por lo tanto, quienes decidían que hablar no eran las audiencias, sino quienes tenían en su poder a los medios de comunicación.

Las narrativas transmedia en estos tiempos han jugado un papel muy importante en la producción de contenido, incluso atravesando la parte de la ficción hasta llegar a la educación transmedia, incluso llegando a cambiar la forma de ejercer periodismo, para hacer periodismo transmedia. Las narrativas transmedia apuestan por nuevas líneas de participación en donde todos pueden aportar, y eso es algo que hay que estudiar, pues si sabemos cómo funcionan podremos utilizarlo para llevar a cabo acciones en beneficio de la sociedad.

3. Análisis de la estructura de la narrativa transmedia en *Juego de tronos*

Los seres humanos nos hemos caracterizado por ser narradores de muchas historias a través de los siglos: sobre la vida, sobre la historia, sobre la filosofía, sobre la ciencia. Podemos decir incluso que nuestra vida es una historia que para, efectos prácticos, puede ser algún día narrada en distintas formas.

Además de ello, escuchamos, hablamos, leemos, escribimos, pintamos y hacemos música, en todos los casos con ello hacemos historias. Esta necesidad de contar algo se ha visto modificada en los últimos años debido al avance tecnológico el cual ha generado nuevas formas de relación, distintas formas de comunicación que no solo modifican los procesos comunicativos sino también cambiaron la manera en cómo se construyen las realidades, la cultura e incluso la interacción entre los medios y la sociedad.

Con la llegada de internet, la vida humana en el seno social se vio modificada drásticamente. Se cambió la forma de hablar, de contar, de ver e incluso de hacer ciencia. Las historias que antes se transmitían en la oralidad se modificaron de manera radical ante la llegada de nuevas tecnologías.

Hoy en día, los seres humanos están en constante relación con los medios. Estos se ven moldeados por los humanos y viceversa. Antes se estudiaban los medios masivos de comunicación con respecto a la audiencia, pero estos estudios se vieron limitados en el entendimiento de cuestiones que tienen que ver con la cultura, los medios y la sociedad misma.

De esta manera surge la idea de estudiar un fenómeno que desde 2003 ha surgido en la academia con el nombre de narrativas transmedia. Está enfocada en un contenido de ficción que tiene dos causas: en primera, es en este ámbito donde más investigaciones existen; y segunda porque, como toda investigación, nace como una aventura.

El proyecto de investigación surge con la idea de conocer lo que significa y conlleva todo una práctica transmedia, por ello comenzamos por cuestionarnos de qué manera se plantea una narrativa transmedia en la construcción de un universo ficticio, así como también sus características y expansión.

Como consecuencia de los objetivos que nos planteamos alcanzar fue necesario llevar el proyecto de investigación a indagar en temas relacionados con la ecología de los medios que es "el estudio de los medios como ambientes (*the study of media as environments)*" (Postman en Scolari, 2015, p.19), el cual, aclarando un poco, no solo se enfoca en el estudio de los medios, sino que también estudia la relación estrecha que se establece entre medios y seres humanos.

La ecología de los medios marca nuevas pautas para dar paso a fenómenos como "la convergencia", la cual según Jenkins (2008) es el flujo de contenido que se da a través de múltiples plataformas; en otras palabras, convergencia es el término que usa para describir los cambios tecnológicos, culturales y sociales que se encuentran en mutua relación constante.

A su vez, como parte de la convergencia, encontramos lo que en esta ocasión nos atañe: las narrativas transmedia. En palabras de Henry Jenkins: "la narrativa transmedia representa un proceso donde los elementos de una ficción se dispersan a través de múltiples plataformas mediáticas con el propósito de crear una experiencia de entretenimiento coordinada y unificada" (Jenkins, 2008, p.240). El resultado de ello son experiencias que si bien no son nuevas son conocidas desde hace muy poco tiempo.

Con el fin de llevar a cabo esta investigación, se utilizó una metodología de análisis de la estructura de las narrativas transmedia desarrollada a partir de la propuesta de Jennifer García y Olga Heredero (2015), esto para conocer el universo transmediático de *Juego de tronos*.

A su vez, este modelo de análisis deriva de un análisis profundo por parte de las autoras de otros modelos ya propuestos, como Hernández y Grandío (2011) y Andreu Belsunces (2011), aunque podría decirse que el siguiente modelo (el presentado en la figura 5) es el más completo, por lo cual se decidió utilizarse en este proyecto.

Figura 5. Modelo de análisis de la estructura de las narrativas transmedia. Fuente: García y Heredero, 2015, p.274.

Dicha propuesta establece 4 etapas para analizar la estructura y evolución de la narrativa transmedia de *Juego de tronos.* En esta parte, es importante aclarar que si bien se toma en cuenta la narrativa, este solo se estudia en la práctica transmedia, no la estructura narrativa de la serie de televisión.

De estas etapas que establecen García y Heredero (2015), plantean que hay que:

1. Identificar y analizar la macrohistoria, así como el soporte o medio en el cual se desarrolla el universo.

2. Identificar y analizar las extensiones de la macrohistoria. En esta etapa lo más importante que hay que revisar son los elementos del universo que son oficiales y los extraoficiales (los que crean los fans), y la intertextualidad del relato (la relación de los diferentes elementos con la macrohistoria).

3. Elaboración de un mapa del universo transmedia oficial y extraoficial para entender la relación entre todo el universo. Es muy importante llevar a cabo esta etapa, pues sintetiza los resultados de las dos primeras, ya que se puede identificar de manera más explícita lo que es oficial y lo que no es.

4. Elaboración de una línea cronológica para entender la evolución y la estructura de los universos transmedia. Esto servirá para identificar la evolución del universo transmedia y cómo la historia va evolucionando y expandiéndose a través de otros medios. Asimismo, esta parte es importante ya que permite conocer el funcionamiento de la narrativa transmedia y los contenidos que van surgiendo de acuerdo al universo de una historia.

A partir de lo anterior, se planteó el análisis de la estructura de la narrativa transmedia en el caso de la serie televisiva *Juego de tronos*.

En la primera etapa se ubicó la base narrativa del universo transmedia, es decir, la macrohistoria de *Juego de tronos*. Asimismo se identificó el medio o soporte por el cual se desarrolla.

Igualmente, se realizó una descripción de las partes que componen al núcleo narrativo (o macrohistoria). Para esta parte del análisis retomamos el concepto de los nudos de Beristáin (1984) que establece que los nudos "son unidades esenciales, necesarias y suficientes para la identidad de la historia, por lo que, si se suprime, esta se altera" (p.31). Según Beristáin (1984) los nudos, al encadenarse, conforman un proceso que necesariamente tiene tres momentos: 1) apertura de una posibilidad, 2) realización, en que toma forma la virtualidad, 3) clausura con obtención de resultado positivo o negativo. Es decir, si comparamos este proceso, serían el planteamiento, desarrollo y conclusión en una estructura narrativa básica.

En esta misma etapa se hizo una descripción de los elementos narrativos presentes en *Juego de tronos*, tales como tiempo y espacio del desarrollo del universo, los personajes y las acciones que desempeñan. Esta descripción nos sirvió para conocer de qué manera los diferentes elementos que componen la historia tienen o no una relación con el núcleo narrativo.

Para la segunda etapa se identificó el resto de los elementos de la narrativa transmedia. Lo más importante a revisar son los elementos del universo que son oficiales y los extraoficiales (los que crean los fans), ya que el contenido generado por el usuario es

una parte fundamental de las narrativas transmedia. Aunque al momento de ubicarlos fue importante diferenciar a cada uno de ellos.

Cuando ya se identificaron estas extensiones (comics, blogs, wikis, etc.) fue necesario conocer su soporte para determinar sus audiencias. Así pues, también se estudió la intertextualidad del relato, para poder conocer la relación que existe entre los diversos textos con la macrohistoria. Entendiendo que la intertextualidad hace alusión a la relación que un texto tiene con otro, ya que según Kristeva (1978) "todo texto se construye como mosaico de citas, todo texto es absorción y transformación de otro texto. […] En lugar de la noción de intersubjetividad (concepto bajtiniano), se instala el de intertextualidad, y el lenguaje poético se lee, al menos, como doble" (p.190).

También se revisó si las partes expanden o completan la historia de acuerdo a la tipología establecida por Scolari (en Belsunces, 2011), que por supuesto incluye la macrohistoria, también conocida como núcleo narrativo:

> Así, la base narrativa de un proyecto es llamada por el autor como macrohistoria, a partir de la cual la historia se puede expandir a través de cuatro estrategias: la creación de microhistorias intersticiales que cuentan, por ejemplo, lo sucedido entre dos temporadas de una serie; la creación de historias paralelas que pueden narrar otra historia que se desarrolla al mismo tiempo que la macrohistoria; la creación de historias periféricas, que pueden ser pequeñas historias periféricas que tienen una relación débil con la macrohistoria; o por último la creación de plataformas de contenido generados por los usuarios que pueden ser *fanfictions*, blogs o wikis. Estos últimos entornos, suelen ser considerados una fuente de creación de historias a menudo ilegitimas, que permite a los usuarios enriquecer el mundo ficcional a partir de apropiaciones de distinto tipo. (p.26)

Asimismo se tuvo que tomar en cuenta la participación de las audiencias, ya que en algunos casos los elementos que componen el universo dependen de a quién va dirigido, pues encontramos que existen diferentes tipos de usuarios según el nivel de participación.

Para la tercera etapa que es donde se construyó el mapa transmedia de los contenidos oficiales o extraoficiales, fue necesario ubicar todos los elementos identificados en la primera y segunda etapas. A modo de resumen, se incluyen en un solo mapa las conexiones de los diferentes elementos con la macrohistoria de *Juego de tronos*, así como los productos que son creados de manera oficial o, en su caso, los contenidos generados por el usuario.

Es en este mapa donde encontramos aquellas extensiones o elementos que van expandiendo el universo narrativo o van contando una historia a la par de la macrohistoria. Además, se incluyen dos recursos más con respecto al mapa transmedia original de Belsunces (2011): las partes en las que se dividen las extensiones de la macrohistoria y el modelo para sistematizar la función de las extensiones en relación al núcleo narrativo propuesto otra vez por Belsunces. En la figura 6 se muestra el ejemplo del mapa transmedia.

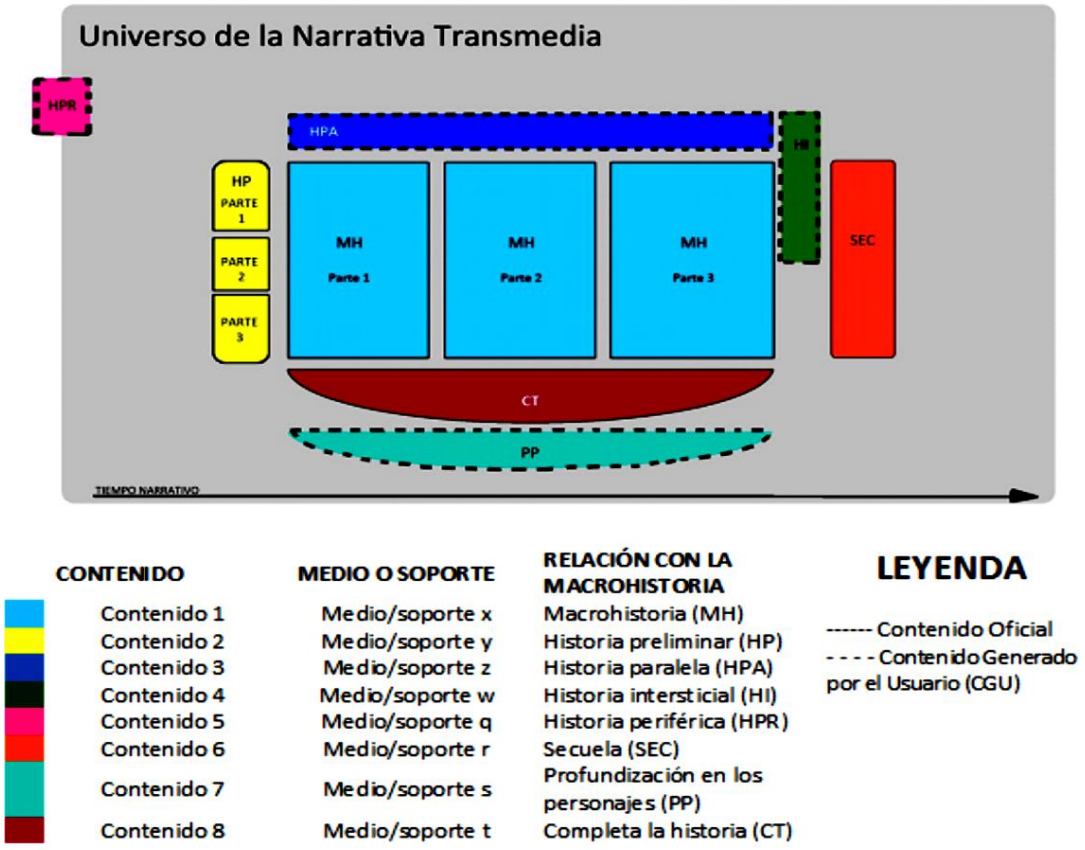


Figura 6. Ejemplo del mapa del universo de la narrativa transmedia. Fuente: García y Heredero, 2015, p. 278.

El último paso, después de haber realizado el mapa transmedia, fue trazar la línea cronológica de la evolución del universo narrativo, a partir de cómo los elementos o extensiones van surgiendo con respecto al núcleo narrativo (la macrohistoria). Esa línea cronológica es importante ya que nos permite observar de qué manera fueron surgiendo las

partes de la historia en *Juego de tronos*, es decir, si los contenidos fueron creados de manera oficial (por George Martin o HBO) o extraoficial (generados por el usuario). En la figura 7 se muestra el ejemplo de la línea cronológica propuesta por García y Heredero (2015).

Figura 7. Ejemplo de la línea cronológica del universo transmedia. Fuente: García y Heredero, 2015, p. 281.

Estas etapas de análisis de la estructura de las narrativas transmedia nos permiten conocer cómo se presenta la transmedia en nuestro objeto de estudio que es *Juego de tronos*, ya que con el análisis podemos encontrar los diferentes elementos que hacen que el universo narrativo se vaya expandiendo y evolucione como relato.

Creemos que es importante seguir este modelo de análisis porque. además de que recoge algunos otros elementos que se han estudiado por separado, en este encontramos el mapa transmedia que nos sirve de mucho al momento de tratar de entender cómo va evolucionando una historia. Además, con la línea cronológica podemos entender cómo van surgiendo los diversos contenidos a través del tiempo, así como la ubicación de los contenidos oficiales y extraoficiales.

Por último, es importante mencionar que más que entender la historia, lo que buscamos es comprender cómo un relato se va expandiendo a través de los diversos medios y cómo el usuario juega un papel muy importante dentro del universo narrativo. Más que la historia, lo que queremos conocer es la estructura de la narrativa transmedia presente en *Juego de tronos*.

Para ello nos gustaría aclarar algunas cuestiones para el análisis en un primer momento. *Juego de tronos* es una historia ficticia que comienza con la saga de Canción de hielo y fuego de George Martin. Esta saga por el momento consta de 5 libros y dos más que aún no han sido escritos, según palabras del autor (2002)[9]. El primer libro de la saga precisamente tiene el nombre de *Juego de tronos*, tal como se llama la serie de televisión de HBO. Esta serie es una adaptación de la saga *Canción de hielo y fuego* y fue emitida por primera vez en el año 2011.

Hacemos esta aclaración porque en el análisis de la estructura de la narrativa transmedia nos vamos a enfocar principalmente en la serie de televisión, porque es la serie por la cual *Juego de tronos* ha sido conocida a nivel mundial. También es gracias a la serie que la saga comenzó a tener una mayor audiencia, acompañada del éxito del universo ficticio creado por George Martin.

La decisión de enfocarnos en la serie es porque a partir de ella es que hay mayor contenido generado por los usuarios, ya sea en blogs, páginas de internet, Facebook, YouTube, etc. Y esto es importante, ya que es gracias a los usuarios que el universo se ha ido expandiendo a través del tiempo y en distintos espacios.

Esto no significa que obviaremos algunos otros productos, pues se les dará el protagonismo que merecen en el universo de *Juego de tronos*.

3.1 *Juego de tronos*, la creación del universo narrativo

En un universo[10] en donde el invierno dura décadas y en donde la muerte acecha a cada instante, llega la historia de Poniente[11] y la lucha constante por obtener el tan deseado Trono de Hierro. En ese ambiente nace *Juego de tronos*, el primer volumen de una saga literaria fantástica creada por el escritor George R.R. Martin.

[9] Véase: https://www.smartertravel.com/game-of-thrones-exclusive-george-r-r-martin-talks-season-two-the-winds-of-winter-and-real-world-influences-for-a-song-of-ice-and-fire/.
[10] En los libros de la primera edición en inglés los nombres de los cuatro continentes son, Westeros, Essos, Sothoryos y Ulthos, pero la traducción del libro al español cambian los nombres de Westeros por el de Poniente y Essos por Este. En este proyecto, de aquí en adelante se usarán los nombres en español.
[11] Poniente es el continente principal del universo creado por George Martin.

Canción de Hielo y fuego es una saga literaria que consta de 7 volúmenes, según el autor. Hasta 2019[12]solo se han publicado 5 volúmenes, por lo que faltarían dos. El primer volumen se titula *Juego de tronos* (el mismo que diera nombre a la serie de televisión) que vio la luz en 1996; le siguen *Choque de reyes* de 1998, *Tormenta de espadas* de 2000, *Festín de cuervos* de 2005 y, finalmente, *Danza de dragones* de 2011, año en que HBO estrenó la serie *Juego de tronos*. La saga literaria pretende terminarse con *Vientos de invierno* y *Sueño de primavera*, aunque aún no hay fecha de publicación de estos volúmenes.

En un inicio, el primer libro de la saga (1996) no tuvo el éxito del que goza hoy en día, de hecho según Burillo (2002), quien hizo la presentación del libro *Juego de tronos* traducido al español, comenta que el volumen tuvo tan malas ventas que casi nadie conocía el mundo de Poniente; no fue sino hasta la aparición en edición, de tapa blanda, que las ventas se dispararon. Hoy la saga es una de las más vendidas, tanto que se ha traducido a más de 30 idiomas[13]. Asimismo, según Adam Whitehead (2018) (figura prominente dentro del mundo de la fantasía y ciencia ficción) el éxito de la saga ha sido tan rotundo que se han vendido más de 90 millones de libros, solo por debajo de *Harry Potter* y *El Señor de los Anillos*.

De hecho, la saga literaria ha alcanzado tal éxito como resultado de la presentación de *Canción de hielo y fuego* a la televisión, lo que ha sido posible gracias a que HBO[14] convenció a George Martin de pasar la historia del libro a una serie televisiva, la cual tiene por título *Juego de tronos*. Dicha serie salió al aire el 17 de abril del 2011 y fue producida por David Benioff y Daniel B. Weiss.

3.2 El nacimiento de Canción de hielo y fuego

El universo de *Canción de Hielo y Fuego* es posible gracias la manera de escribir y crear historias de fantasía de George Martin, en donde la magia llega a ser verosímil, los

[12] Febrero del 2019.
[13] Ver galería de ediciones en distintos idiomas en: https://web.archive.org/web/20090214042221/http//georgerrmartin.com/gallery.html.
[14] Más adelante se habla a detalle de esta "adaptación" a la televisión.

dragones vuelan en la mente del autor así como en los cielos de los siete reinos y los lobos crecen tanto, como la cantidad de personajes que llegan y mueren en Poniente.

George Raymund Richard Martin nació en 1948 en Bayonne, Nueva Jersey, Estados Unidos, aunque en la actualidad reside en Santa Fe, Nuevo México, E.U. Se graduó en periodismo en 1970, aunque dedicó gran parte de esa década a escribir historias de ficción.

En 1977, Martin publicó su primera novela *Muerte de luz,* obra de culto dentro del género y cumbre de la ciencia ficción romántica; fue bien recibida por la crítica.

El éxito obtenido como escritor hizo que Martin se dedicara completamente a la literatura, en donde mezcló los géneros de ciencia ficción, terror y fantasía. Entre sus obras más célebres podemos encontrar *Una canción para Lya,* con la cual ganó un Premio Hugo y *Sueño del Fevre,* en donde trata temas tales como la amistad, el amor y la traición.

Después, se lanzó al universo de Hollywood y comenzó a escribir guiones como la *Dimensión desconocida* y colaboró en series de televisión como *En los límites de la realidad* y *La bella y la bestia.* Martin se consagró en 1996 con la saga *Canción de hielo y fuego,* con la cual alcanzó fama mundial, récord en ventas y logró una enorme cantidad de fans de la obra.

3.3 Morfología narrativa de *Canción de hielo y fuego.* Primer nodo de la macrohistoria

Aquel hombre con la gorra marinera que siempre le ha caracterizado es quien creó el universo de Poniente, la saga de *Canción de hielo y fuego*, la saga más grande (al menos, así lo creen miles de fans alrededor del mundo) escrita en los últimos años.

Podemos afirmar que la macrohistoria nace de la saga *Canción de hielo y fuego*, que como ya se explicó, se compone hasta el momento de 5 libros. Paralelamente, es a partir de lo que escribe Martin que el mundo de Poniente va expandiéndose cada vez más en la serie televisiva.

Para comenzar la descripción de las partes de la macrohistoria, es preciso aclarar que no nos detendremos mucho tiempo en la saga de libros, en cambio, nos centraremos

solo en algunos personajes principales de la historia, dependiendo del libro o temporada, ya que los personajes cambian de acuerdo al medio en el que se narran.

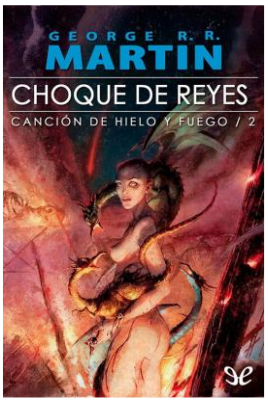
Por lo tanto, ahora toca dar cuenta de la macrohistoria de Poniente, por lo que hay que tener cuidado si no se ha leído la saga o visto la serie pues a partir de ahora hay **alerta de spoiler** de lo que sucede en la lucha por el Trono de Hierro. Comenzamos.

Para la descripción de las partes de *Canción de hielo y fuego* retomamos el concepto de los nudos de Beristáin (1984) quien establece que "el conjunto de los nudos constituye el resumen del desarrollo de la acción y resulta un simulacro de la obra porque manifiesta su organización interna; es el armazón o esqueleto del relato" (p.32). Mediante los nudos podemos conocer la estructura de un relato, es por ello que en esta parte del análisis retomamos los diferentes nudos en que se desarrollan los libros de la saga literaria para conocer cómo se construye la historia del núcleo narrativo. Primero presentamos una breve descripción de los libros para conocer un poco sobre las diferentes partes de la saga y posteriormente se muestran los diferentes nudos que conforman la historia de *Canción de hielo y fuego* para conocer la manera en cómo estos nudos se relacionan con los de la serie televisiva.

Saga: Canción de hielo y fuego.
Autor: George R. R. Martin.
Tomo I: Juego de tronos.
Año de publicación: 1996.
Capítulos: 73.
Editorial: Bantam Books

Juego de tronos:

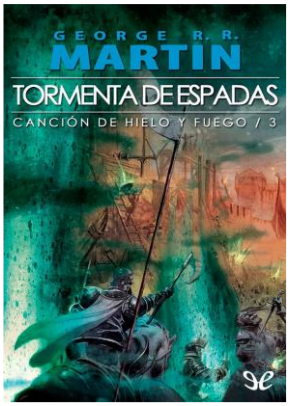
El invierno se acerca a Poniente después del largo verano. Eddard Stark tiene que dejar Invernalia para ir a la capital a ocupar el puesto de mano del rey Roberth Baratheon, pues debido a su mal gobierno el reino ha entrado en crisis. Poco a poco las intrigas, traiciones y secretos comienzan a surgir entre los personajes para demostrar quien conoce mejor el juego de tronos.



Saga: Canción de hielo y fuego.
Autor: George R. R. Martin.
Tomo II: Choque de reyes.
Año de publicación: 1998.
Capítulos: 70.
Editorial: Bantam Books

Choque de reyes:

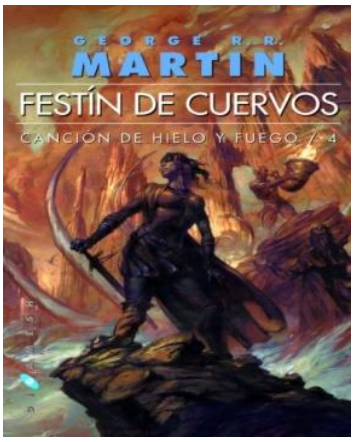
Un cometa de color rojo cruza todo el cielo, mientras en los Siete Reinos ocurren todas las batallas por el Trono de Hierro, en el que cada tanto ocurre tragedias y masacres que marcarán la historia de Poniente. Asimismo, en las tierras más allá del Muro, un ejército de salvajes avanza en dirección al sur dispuesta a salvarse del peligro que se acerca. Daenerys comenzará a conocer el poder de sus dragones, quienes le son arrebatados.



Saga: Canción de Hielo y fuego.
Autor: George R. R. Martin.
Tomo III: Tormenta de espadas.
Año de publicación: 2000.
Capítulos: 82.
Editorial: Bantam Books

Tormenta de espadas:

En el lejano Este, Daenerys decide comprar un ejército para poder retomar el Trono de Hierro mientras descubre que Jorah lo ha traicionado. En Poniente, las batallas y traiciones comienzan a cobrar vidas importantes, entre las que destacan las de algunos de los cinco reyes, esto genera que haya incertidumbre sobre el futuro del reino. En cambio, en las tierras del Muro la muerte acecha cada vez más, pues va cobrando vidas tanto de salvajes como de hermanos de la guardia de la noche.

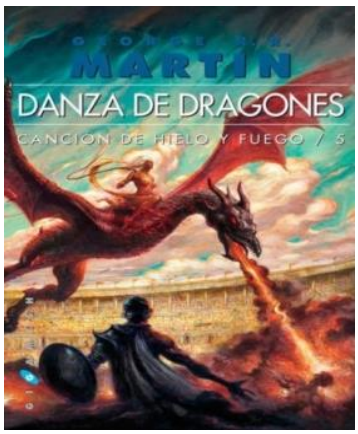


Saga: Canción de Hielo y fuego.
Autor: George R. R. Martin.
Tomo IV: Festín de cuervos.
Año de publicación: 2005.
Capítulos: 46.
Editorial: Bantam Books

Festín de cuervos:

Tras la muerte del rey, Cersei declara como nuevo rey a su hijo Tommen y a ella misma como regente, además de que restaura el poder de la *Fe Militante*, un grupo de religiosos. Por otro lado, Brienne de Tarth se reencuentra con Catelyn Stark, aunque esta vez ella no es la misma sino *Lady Corazón*, una mujer resucitada en forma de muerta viviente.

Mientras tanto, en Dorne comienza una revuelta pero el príncipe arresta a los responsables. Asimismo, Samwell Tarly viaja a Antigua para entrenarse como maestro.



Saga: Canción de Hielo y fuego.
Autor: George R. R. Martin.
Tomo V: Danza de dragones.
Año de publicación: 2011.
Capítulos: 73.
Editorial: Bantam Books

Danza de dragones:

Después que Bran Stark cruza el Muro logra por fin llegar con el Cuervo de tres ojos quien le enseña las técnicas de cambiapieles, de igual forma, Bran comienza a ver cosas del pasado que marcaron la historia de su familia. Tyrion Lannister se encuentra con Aegon Targaryen, hijo menor del príncipe Rhaegar; en una de las paradas que hacen es capturado por Jorah Mormont mientras viajaba hacia Meereen con la intención de llevarla ante Daenerys. En el epilogo, Varys asesina a Kevan Lannister (regente del rey) con la finalidad de causar tensión en el reino y apoyar el regreso de Aegon Targaryen al trono.

A continuación, en la figura 8 presentamos un mapa en la que podemos ver los diferentes momentos de los nudos que se establecen en el primer nodo referencial que conforma la macrohistoria. En ella, retomando a Beristáin (1984), podemos observar el resumen del desarrollo de la acción (o esqueleto del relato) de *Canción de hielo y fuego*, pues a partir de los nudos se establecen la estructura del relato y de las cuales, posteriormente, se retoman para dar pie a la evolución del universo en la práctica transmedia.

Es necesario aclarar que cada nudo, según Beristáin (1984), presenta un proceso que abarca tres momentos, estos son: 1) apertura de una posibilidad, 2) realización, en que toma forma la virtualidad, 3) clausura con obtención de resultado positivo o negativo. Estos momentos como se explica más adelante servirán para dar un orden a la historia. A partir de los nudos presentados en la figura 8, podemos conocer la estructura de la narrativa que da forma a *Canción de hielo y fuego.* De esta manera, identificamos que la historia se construye a partir de estos nudos, los cuales son los puntos básicos que al unirse conforman la línea conductora en la construcción del universo narrativo.

Los nudos de la figura 8 surgen de cada uno de los libros de la saga literaria, en donde cada uno de ellos da pie a otro nuevo nudo y así sucesivamente. Se decidieron presentar de esta forma ya que es a partir de estos hechos que la historia tiene una línea narrativa establecida por el autor. Tal como lo explica Beristáin (1984), el hecho de suprimir alguno de los nudos representa alterar la sucesión temporal y cambiar el rumbo de la historia.

Ahora bien, es importante explicar que a consecuencia de los tres momentos que presenta cada nudo pueden surgir nuevos productos transmedia que expanden el universo narrativo. Por ejemplo, retomando el primer nudo, si nos vamos a la escena donde ejecutan a Ned Stark y en ese momento decidimos cambiar los hechos y escribimos un *fanfic* donde el personaje no muere, esto cambiaría totalmente la historia. Estos cambios de hecho sí ocurren, aunque por supuesto mayormente son contenidos generados por los usuarios. Lo interesante de ello es que estos cambios ocurren porque la transmedia lo permite, pues para seguir expandiendo un universo narrativo siempre será necesario seguir contando historias, aunque sea de manera extraoficial.

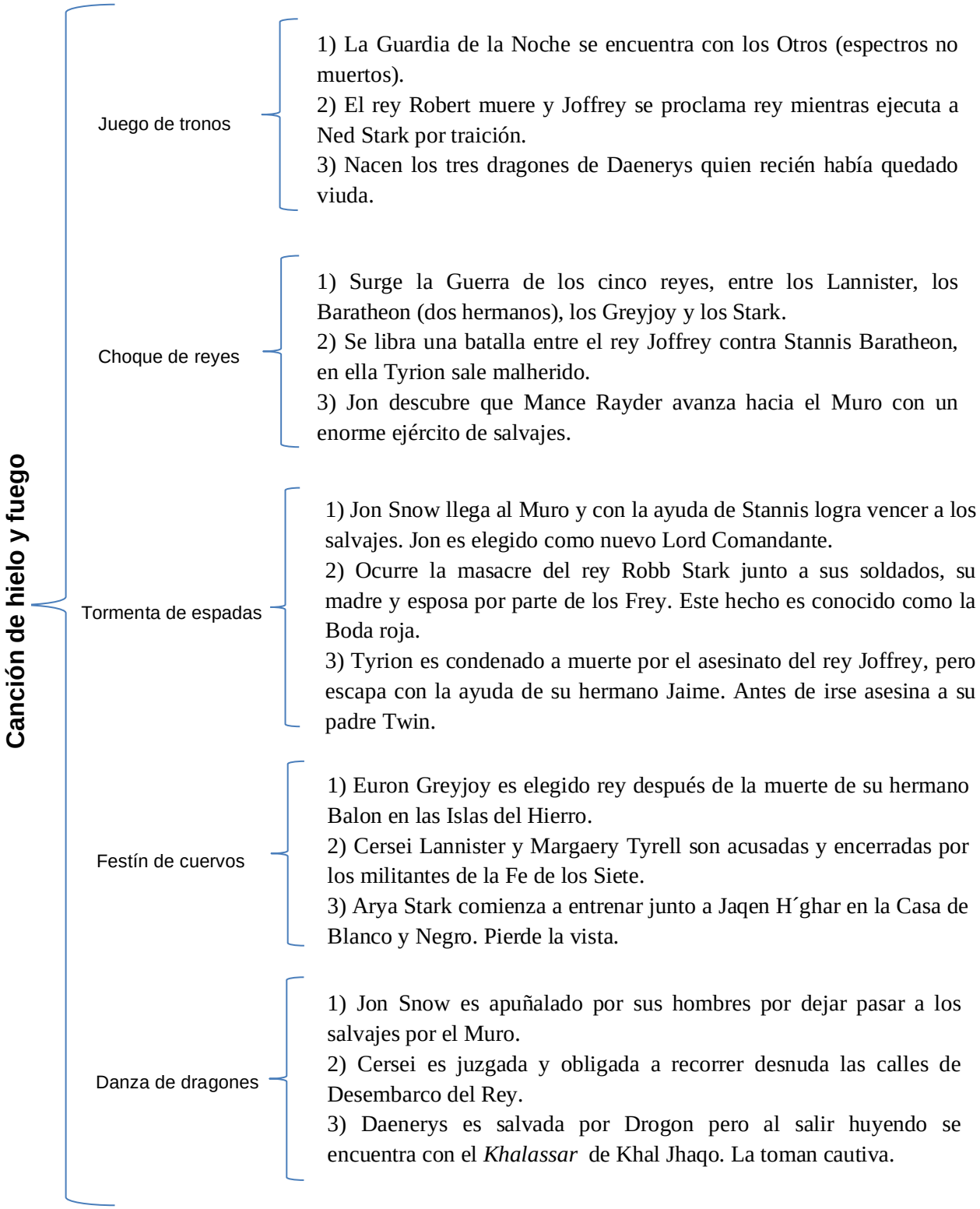


Figura 8. Nudos de *Canción de hielo y fuego*. Fuente: elaboración propia.

Entonces, los nudos y los tres momentos que cada dan forma al relato también sirven para expandir el universo narrativo dentro de la práctica transmedia, pues a partir de ello han surgido algunos contenidos como el videojuego que analizamos (del cual se habla más adelante), el cual se sitúa en el primer libro así como en la primera temporada de la serie. La historia del videojuego cuenta los hechos que ocurren antes de la muerte de Jon Arryn (Mano del rey).

Todos estos cambios que se presentan en la historia pueden darse gracias a que cada nudo es un detonador de otro nudo, pues se convierten en causa y efecto entre ambos. De hecho, la sucesión de los cinco nudos en que se estructura *Canción de hielo y fuego* han servido para expandir la historia a medios que el autor nunca había imaginado y planeado.

Por otro lado, dentro de cada nudo podemos encontrar personajes que tienen un gran peso en la estructura narrativa, ya que las acciones que realizan determinan el rumbo temporal de la historia. Por ejemplo, como consecuencia de la muerte de Ned Stark tuvimos una serie de hechos que provocaron una enorme crisis en el reino de Poniente, pues todas las grandes casas comenzaron a rebelarse y proclamarse con un Rey propio, este suceso se conoció como la Guerra de los Cinco Reyes. Otro hecho que hizo que la historia tomara un nuevo rumbo fue la muerte de Jon Snow, quien fue apuñalado por sus propios hombres y de quién hasta el momento no se sabe que le depara el futuro (esto en los libros).

Tomando el mismo ejemplo de la muerte de Jon Snow, tenemos aquí una gran ruptura con respecto a los nudos, ya que mientras en la saga literaria él sigue muerto, en la serie televisiva revive y su historia toma un rumbo transcendente que afecta todo Poniente. Estos cambios que dan lugar a nuevos contenidos son los análisis que se hacen desde la transmedia, pues ya no es suficiente con que la historia se cuente en otros medios sino que estos deben ofrecer una experiencia que atrape e interese a los usuarios.

Por otra parte, dentro de la historia cada nudo cumple la función de ser cronológica, es decir, hay un antes y un después del nudo; y es consecuente, en donde tiene una causa y un efecto. Con ello, se mantiene una estructura narrativa en la que hay una secuencia de acciones y resultados que van dando forma a la historia. Aunque en este caso podemos

observar solo cinco nudos presentes, esto no quiere decir que no existan más nudos en la historia. Ya que incluso cada nudo puede tener más nudos dentro de la misma.

En definitiva, los nudos no solo sirven para explicar de qué forma se construye la historia de *Canción de hielo y fuego* sino también la estructura que tiene, y cómo ello sirve para dar origen a otros productos transmedia como los *fanfics*, las historias alternativas, las precuelas y secuelas, e incluso las adaptaciones.

Explicar en esta parte del análisis la estructura de *Canción de hielo y fuego* servirá para que podamos ver la relación que la saga literaria tiene con la serie televisiva, pues ambas historias tienen muchas conexiones que hacen que cada uno sea un nodo que conforma la macrohistoria. Aun así, en la descripción del segundo nodo referencial de la macrohistoria encontraremos algunas similitudes pero también diferencias con respecto a la forma en que se cuenta en los libros, pero eso forma parte de la descripción de las partes de la serie televisiva del cual hablaremos a continuación.

3.4 Los caminos a *Juego de tronos*: un núcleo, dos nodos

Antes de pasar a la descripción de las partes que componen la serie televisiva es importante mencionar que la obra de Martin pasó a la historia de la literatura no solo por ser un nuevo fenómeno mundial por su forma de crear historias, sino también por la gran apuesta que se hizo al "adaptar" la historia de Poniente a la televisión. Y tal como Jenkins (2009) lo plantea, incluso estas adaptaciones cuentan algo diferente de la obra original. En un artículo de Toni García publicado por *El País*[15] el 30 de mayo de 2010 se daba a conocer la noticia de que la cadena de televisión HBO (la cual es responsable de series como *Los Soprano* o *The Wired*) se hizo en 2008 con los derechos de *Canción de hielo y fuego* y planeaba hacer la adaptación de las obras de Martin a una serie de televisión, la cual se titularía *Juego de tronos*, al igual que el primer tomo de la saga.

Esta serie de televisión se estrenó el 17 de abril del 2011, trasmitida por la cadena HBO (la cual es un canal de televisión de paga). Muy pronto, se convertiría en una de las series más vistas de la historia, llegando a ser un fenómeno a nivel mundial. Esto debido a

[15] Se puede consultar la publicación en:
https://elpais.com/diario/2010/03/30/radiotv/1269900003_850215.html

las buenas críticas obtenidas, al *rating* de espectadores y a los miles y miles de fans obtenidos (además de los que ya tenía por parte de la saga literaria).

Esta adaptación fue llevada a la televisión gracias a dos personas que se volvieron tanto productores como guionistas de la serie: David Benioff y Daniel Brett Weiss.

David Benioff es un novelista, escritor y productor estadounidense que nació el 25 de septiembre de 1970 en Nueva York, Estados Unidos. Entre sus obras más conocidas están las novelas *The 25th Hour* (2001) y *City of Thieves* (2008). Asimismo, ha trabajo en guiones de películas como *Troy* (2004), *X-Men Origins: Wolverine* (2009), *The Kite Runner* (2007) y *Brothers* (2009).

Su proyecto más grande es precisamente *Juego de tronos;* comenzó a trabajar en este desde 2007 con un guion piloto. En la serie trabajó como productor ejecutivo, *showrunner* y guionista, e incluso hasta ahora ha escrito la mayoría de los episodios de la serie.

Junto a su socio de redacción Daniel Weiss ganó en 2015 un premio Emmy por la quinta temporada, el mayor galardón en los premios a series de televisión, esta fue por mejor guión para una serie de drama.

Daniel B. Weiss también es novelista y guionista; nació el 23 de abril de 1971 en Chicago Illinois, Estados Unidos. Entre sus principales obras se encuentran la novela *Lucky Wander Boy* (2003) y guiones como *Halo* (2006) y la adaptación del libro de *Ender´s Game* (2006). Weiss junto a Benioff, trabaja también como productor ejecutivo, *showrunner* y guionista. Además, ha sido codirector de algunos episodios.

Para que la serie fuera posible George R.R. Martin tuvo que supervisar su producción. Gracias a un acuerdo con HBO, el autor se convirtió en co-productor de la serie, así como guionista de un episodio en cada una de las primeras cuatro temporadas. El autor no participó en las últimas temporadas debido a que se dedica hoy en día a escribir los libros restantes de su saga.

Esta serie complementa y expande el universo narrativo surgido en los libros, ya que, a partir de la temporada tres evoluciona y se vuelve un mundo narrativo diferente, pues no solo deja de serle fiel a la saga de libros, sino que cuenta la historia de manera diferente a como Martin lo hace. Por un lado, la serie no puede igualar las tramas y personajes de la saga, mientras que por el otro, el autor no cuenta algunos momentos que la serie sí. La serie y la saga en este sentido se complementan.

En tal sentido, después de que ya ubicamos el núcleo narrativo de Poniente (en la saga de *Canción de hielo y fuego*), encontramos algo interesante en la investigación a partir del análisis, ya que la serie, a través de las diversas temporadas que han salido al aire, evoluciona y encuentra su propio mundo y se vuelve parte de la macrohistoria con un segundo nodo referencial; aunque al principio se alimenta de la fuente principal que es la saga de libros. Este segundo nodo surge como necesidad de generar en los usuarios una mayor experiencia, además de que en términos narrativos era importante crear un segundo nodo que pudiera seguir contándose en la televisión, además con ello se podría expandir el universo pausado por Martin. Asimismo, es importante mencionar que este segundo nodo siempre ha sido supervisado y autorizado por el autor del universo de *Canción de hielo y fuego*. Los dos nodos conforman la macrohistoria, no solo porque expanden el universo, sino porque además siempre han sido autorizados por el creador de esta historia.

Este tipo de fenómenos muy pocas veces se han presentado en las narrativas, ya que por lo general siempre hay un solo nodo referencial en la macrohistoria de la cual nace todo el universo narrativo, por ejemplo, *Matrix* (1999), *Infidels* (2009), *Águila Roja* (2009), entre otros. Este tipo de fenómenos son excepcionales, ya que no solo cuentan una historia diferente, sino que además quitan o agregan personajes que en la historia original no existen. Asimismo, cuando surge el segundo nodo, este genera su propia audiencia, que son diferentes a los del primero, en cualquier caso, tanto la saga como la serie tiene a su propia audiencia. Incluso puede haber fans de la saga como de la serie televisiva.

Este fenómeno que surge en el mundo de *Juego de tronos* lo hemos identificado en dos investigaciones, primero en una tesis realizada por Jesús Aceves y Guillermo Garduño (2017) quienes encontraron que el universo de *The Walking Dead* nace como primer canon con el cómic (2003) y posteriormente surge otro canon distinto, que es la serie de televisión

(2010), en esta evolución de la historia la serie televisiva se convierte en la base de la práctica transmedia, pues a partir de ella es que el universo se expande a otros medios, aunque el cómic, como el medio en la cual surge la historia no se queda atrás, ya que también forma parte del universo transmedia y de ella se desprenden otras extensiones. Cabe aclarar que en esta investigación los autores consideran que existen dos cánones distintos.

De modo similar encontramos un ejemplo de este tipo de fenómenos en la investigación realizada por Hernández y Grandío (2011), quienes identifican que en el universo de *Battlestar Galáctica* (1973) existe un mundo ficcional con dos centros: la saga original creada en 1973 por Glen Albert y el remake creada por Ronald Dowl en 2003.

El fenómeno en donde el universo se compone de dos nodos referenciales ha sido poco estudiado, y se les han dado nombres diferentes. Por tal motivo y como parte de los estudios en comunicación, sería importante investigar este tipo de fenómenos ya que no solo genera una mayor experiencia para los usuarios, sino que también sirven para saber cómo expandir un universo narrativo cuando se cuenta historia.

Por último, quisiéramos mencionar que tanto la saga como la serie tienen su propia audiencia, aunque a veces los fans pueden serlo de ambas. Así pues, encontramos que el medio escogido para contar la historia es el libro y este está dentro de la literatura de fantasía juvenil, aunque eso no significa que solo sean los jóvenes quienes leen los libros o ven la serie televisiva, pues el fenómeno de *Juego de tronos* ha llegado a convertirse en un fenómeno mundial.

3.4.1. La serie de televisión *Juego de tronos*: segundo nodo de la macrohistoria

Como ya decíamos, al momento de acercarnos a nuestro objeto de estudio, la serie de televisión, nos dimos cuenta de que éste, además de formar parte del núcleo central de *Canción de hielo y fuego*, también se volvía un nodo referencial, pues aportaba nuevas perspectivas al universo narrativo y se establecía como punto referencial en la expansión y evolución de la historia, además de cumplir la segunda característica de la transmedia que es tener contenidos generados por los usuarios.

En consecuencia, se tuvo la necesidad de explicar y describir el primer nodo, pero también debemos hacer lo mismo con la serie de televisión, dado que ambos nodos conforman la macrohistoria, pero aquí poniendo el énfasis en la forma en que la historia va dejando de lado el nodo principal.

Para la descripción de las partes del primer paso de la metodología se retomará nuevamente el concepto de los nudos de Beristáin para poder explicar de qué forma la serie televisiva comienza contando la misma historia que la saga literaria y cómo poco a poco va desprendiéndose hasta formarse como un segundo nodo referencial, que junto al primero conforman la macrohistoria. Para ello, mencionaremos las diferencias entre la serie y la saga de libros, haciendo una comparación entre los nudos de ambos. Por tal motivo usaremos para la comparación los nudos presentados en la descripción de *Canción de hielo y fuego* y los nudos presentes en cada una de las temporadas de *Juego de tronos.*

Antes de pasar a la comparación, como primer punto se presenta una breve descripción de lo que ocurre en cada temporada, resaltando los principales hechos que dan forma a la historia y que junto a los tres momentos de los nudos conforman el esqueleto del relato.

Serie televisiva: Juego de tronos.
Creadores: David Benioff y D.B. Weiss.
Temporada I: 10 capítulos.
Año: 2011.

Temporada 1:

La historia comienza en Poniente. Inicia con la presentación de los caminantes blancos, una amenaza surgida más allá del Muro. En los siete reinos Ned Stark, amigo del rey, descubre que la reina y su hermano son culpables de la muerte de la Mano del rey así como del propio rey, por lo que a partir de ello comienza toda una disputa de traiciones y muertes que cambiaran la historia de Poniente. En el Este, Daenerys contraerá matrimonio con Khal Drogo quien más tarde muere.

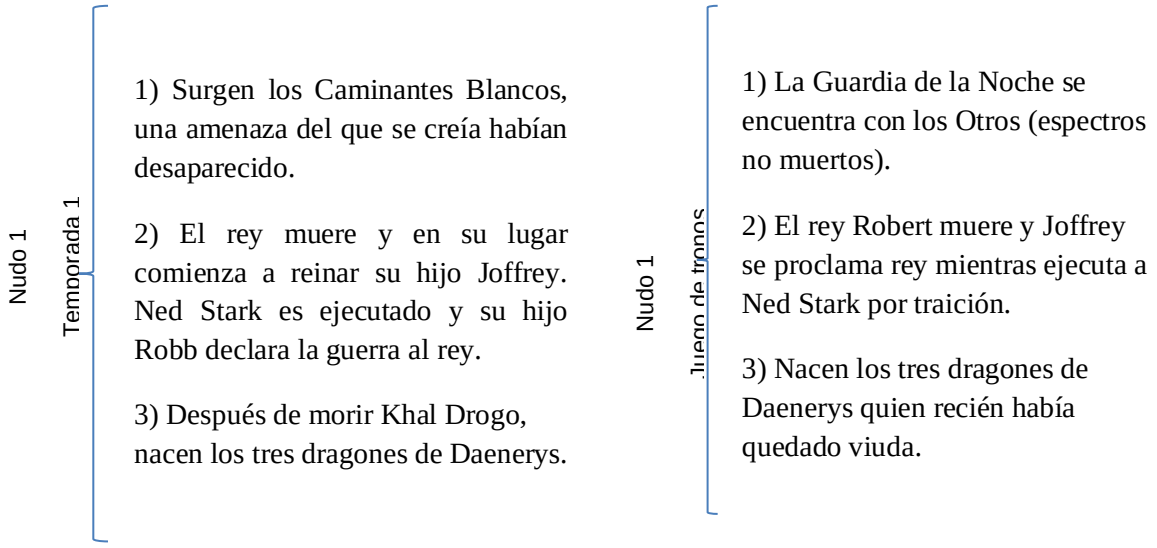
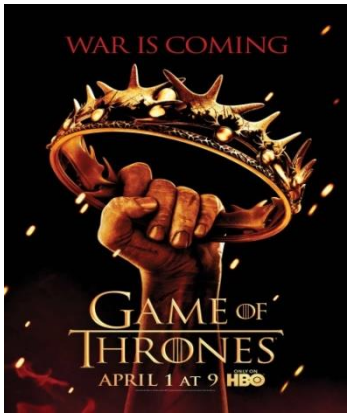


Figura 9. Comparación del primer nudo de la saga y la serie. Elaboración propia.

Si vemos los nudos de la primera temporada con el primer tomo de la saga podemos identificar que la historia es la misma, que los sucesos ocurren en la misma línea narrativa y que los nudos se presentan de igual forma en ambos lados, esto se debe mayormente porque es una adaptación muy fiel al primer libro.

En la comparación de los nudos vemos que no hay grandes cambios, principalmente lo que ocurre en esta primera temporada de la serie es presentar a los personajes y mostrar los motivos de la lucha sangrienta que va a generarse en torno al Trono de Hierro, porque como lo dice Cersei "cuando se juega al juego de tronos, solo se puede ganar o morir, no hay términos intermedios" (Martin, 2002, p.423).



Serie televisiva: Juego de tronos.
Creadores: David Benioff y D.B. Weiss.
Temporada II: 10 capítulos.
Año: 2012.

Temporada 2:

Los Siete reinos están en guerra, donde cada una de las casas principales reclama el trono para sí mismo. El Norte, con Robb a la cabeza, avanza cada vez más hacia la capital ganando por ella importantes batallas, mientras los hermanos Baratheon se disputan el derecho al trono. En la capital sucede la batalla de Aguasnegras en la que los Lannister salen victoriosos.
Daenerys por su lado llega a Quart en donde la reciben con emoción, sin embargo, en ese lugar le son hurtados los dragones, por lo que tiene que salir de la ciudad.

Nudo 2	Temporada 2	1) Acontece la Guerra de los Cinco Reyes, entre los que destacan las casas Lannister, Stark, Baratheon, y Greyjoy. 2) En la batalla de Aguasnegras, Tyrion sale malherido y Stannis es derrotado. 3) Jon se une a los salvajes para descubrir sus planes, mientras que Sam y la Guardia de la noche se enfrentan a un ejército de caminantes blancos.
Nudo 2	Choque de reyes	1) Surge la Guerra de los cinco reyes, entre los Lannister, los Baratheon (dos hermanos), los Greyjoy y los Stark. 2) Se libra una batalla entre el rey Joffrey contra Stannis Baratheon, en ella Tyrion sale malherido. 3) Jon descubre que Mance Rayder avanza hacia el Muro con un enorme ejército de salvajes.

Figura 10. Comparación del segundo nudo de la saga y la serie. Elaboración propia.

Comparando la segunda temporada de la serie con los nudos del segundo libro identificamos que la historia se presenta de la misma manera en ambos medios, por lo tanto, seguimos teniendo una buena adaptación del libro a la serie. Aunque para esta segunda temporada empezamos a notar los primeros cambios con respecto a los libros, ya que la historia se desarrolla principalmente del contenido del segundo libro que es *Choque*

de reyes pero también toma algunos aspectos y hechos del tercer tomo, que es *Tormenta de espadas*.

También, notamos diferencias en la cantidad de personajes que aparecen en televisión, pues la serie no presenta a todos los que participan en los libros, precisamente, porque el formato no es el mismo en cada uno de los medios, y la televisión limita un poco la forma de contar la historia con respecto a cómo se cuenta en la saga literaria.

Serie televisiva: Juego de tronos.
Creadores: David Benioff y D.B. Weiss.
Temporada III: 10 capítulos.
Año: 2013.

Temporada 3:

Después de la batalla ganada contra Stannis Joffrey decide dejar de lado su compromiso con Sansa y casarse con Margaery Tyrell, sin embargo, como castigo Sansa es obligada a casarse con Tyrion. Los Stark comienzan a perder las batallas contra los Lannister pues Robb decide casarse con Talisa Maegyr y sus aliados los Frey dejan de apoyarlo por esto último. Arya Stark permanece como prisionera de Twin Lannister.
Mientras tanto, en el Muro Jon se enfrenta a Ygritte y los salvajes; Bran comienza su viaje para encontrarse con el Cuervo de tres ojos.

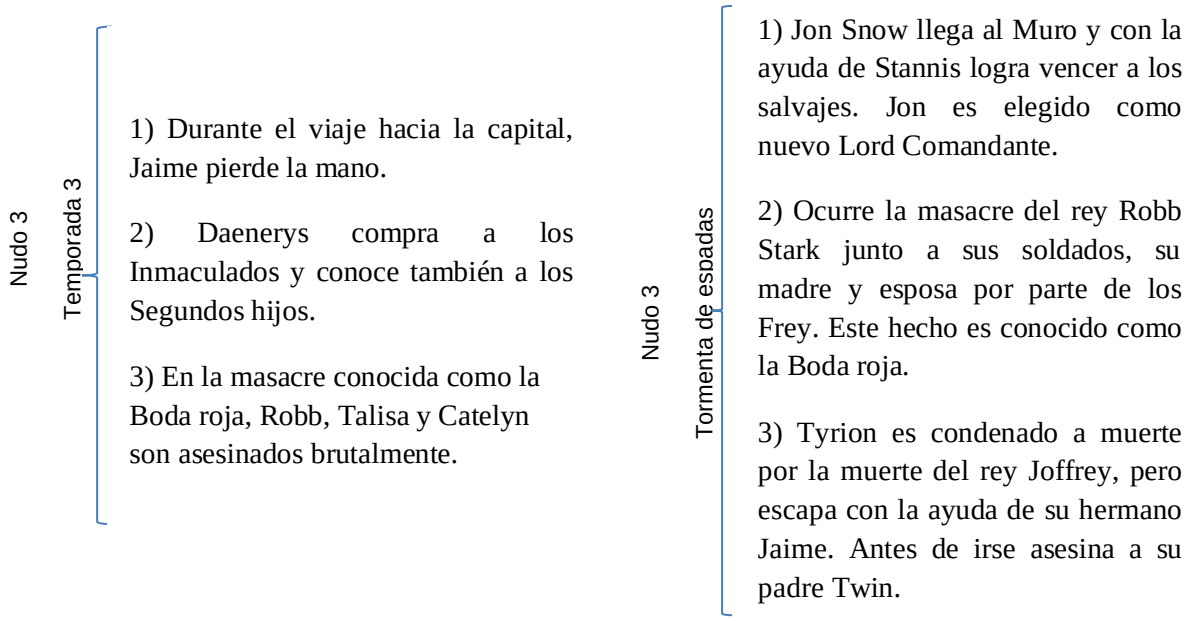


Figura 11. Comparación del tercer nudo de la saga y la serie. Elaboración propia.

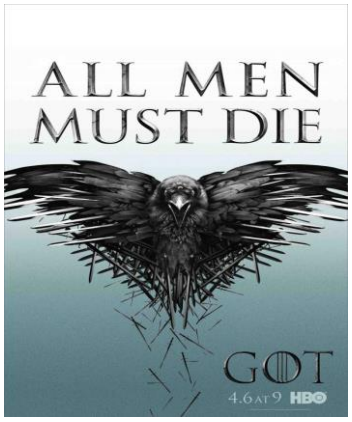
Los nudos de la tercera temporada de la serie con respecto a los del tercer libro comienzan a desarrollarse de diferente manera, tan solo basta ver los tres momentos de cada nudo para identificar que la serie televisiva comienza a contar la historia de otra forma a como lo hacen los libros. Primero, encontramos que la tercera temporada no puede abarcar todo el libro por lo que tiene que tomar solo algunos hechos importantes como la Boda Roja y la llegada de Jon Snow al Muro, esto para alcanzar a contar apenas una parte de *Tormenta de espadas.*

En cuanto a las diferencias podemos observar que los tres momentos del nudo de la saga son más complejos que la tercera temporada de la serie, pues el libro permite contar una cantidad enorme de historias que le llevan a ser el más extenso en comparación que los dos tomos anteriores. También tenemos diferencias en cuanto la continuidad de algunos personajes principales en la historia, por ejemplo, Catelyn Stark, quien es asesinada en la Boda Roja, en los libros ella es resucitada por un grupo conocido como la Hermandad sin Estandarte, por lo que en la saga continua existiendo (en forma de muerta viviente)

mientras busca venganza por los hechos ocurridos, por el otro lado, en la serie ella muere y después de esta temporada no vuelve a aparecer en ninguna otra.

Otra diferencia que encontramos en los libros y la serie, es la esposa de Robb Stark, pues en la saga ella se llama Jeyne Westerling, y después de contraer matrimonio con Robb se pone a salvo de la masacre de la Boda Roja viajando a Volantis, por otro lado, en la serie televisiva este mismo personaje lo ocupa Talisa Maegyr quien es creada por los guionistas solo para la televisión, al final ella también muere (embarazada) en la masacre a los Stark.

Para esta parte de la historia la serie de televisión lo que hace es retomar solo algunos puntos importantes de la saga para generar nudos que expliquen y den continuidad a lo que se viene contando, pues aunque sigue generando un relato no tiene la misma estructura que los libros, ya que los momentos de los nudos cambian significativamente.



Temporada 4:

La guerra de los cinco reyes ha terminado con la muerte de varios monarcas, con ello el reino aparentemente entra en un estado de paz, por lo que el rey Joffrey contrae matrimonio con Margaery, pero en la boda sucederá algo que cambiará nuevamente la situación del reino. Bran Stark continúa su viaje hacia más allá del Muro.
Del otro lado del mar, Daenerys consigue obtener grandes batallas y conquistar varias ciudades, mientras que sus dragones son cada vez más grandes, así como su poder.

Serie televisiva: Juego de tronos.
Creadores: David Benioff y D.B. Weiss.
Temporada IV: 10 capítulos.
Año: 2014.

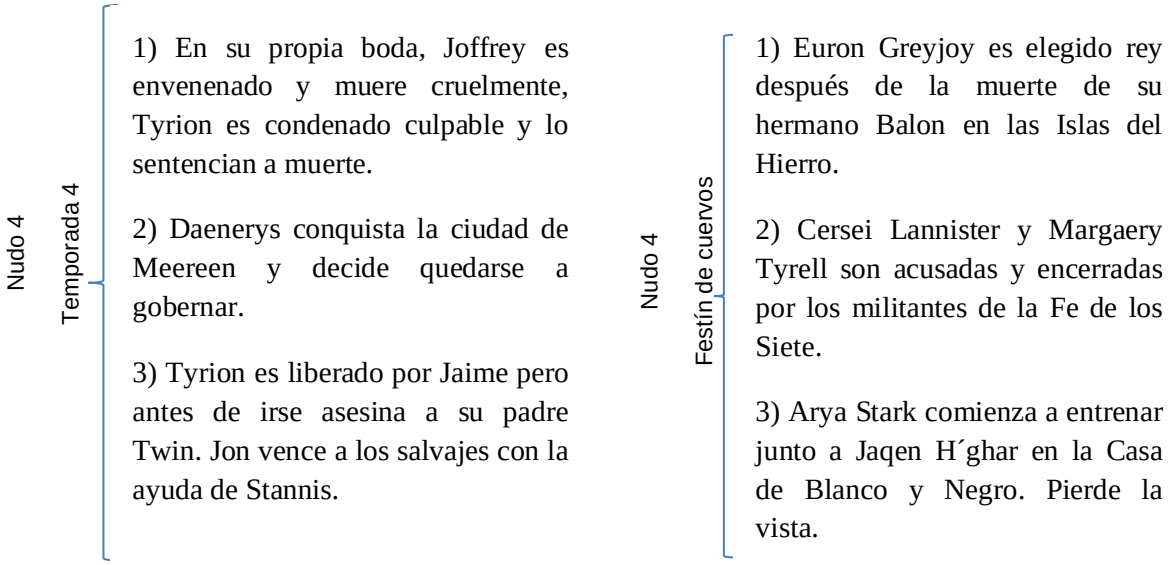


Figura 12. Comparación del cuarto nudo de la saga y la serie. Elaboración propia.

A partir de la cuarta temporada, la serie comienza a tomar un rumbo diferente con los hechos de los libros, ya que al comparar los nudos de ambos medios en la figura 12 observamos grandes diferencias en la sucesión de hechos que ocurren de cada lado, mientras la serie no puede igualar a los libros, la saga no puede avanzar con el desarrollo de las historias porque el autor aún no ha publicado los libros restantes.

Principalmente los cambios los identificamos desde la estructura que los tres momentos que cada nudo tiene. Vemos por ejemplo diferencias en cuanto a la forma de contar algunos sucesos importantes para la historia, uno de ellos es la muerte de Joffrey quien es contada hasta esta temporada, mientras que en los libros este hecho ocurre en el tercer tomo, en *Tormenta de espadas.*

También, encontramos diferencias en cómo ocurren los hechos de la conquista de Invernalia. En la serie, quien toma Invernalia es Theon Greyjoy después de haber traicionado a Robb, mientras en los libros quien lo hace es Ramsay de la familia Bolton. Además, en la televisión Ramsay tortura a Theon después de haberlo capturado, algo que difiere de los libros.

Asimismo, cuando Tyrion huye de la capital y se dirige al Este se encuentra con Aegon Targaryen (sobrino de Daenerys), hijo menor de Rhaegar, quien en la serie no aparece ni aparecerá en ningún momento, pues se supone que él murió mucho antes de los eventos de la primera temporada.

Estas modificaciones que notamos en la historia de *Juego de tronos* no solo es porque la televisión se ve limitada por los recursos económicos y materiales que tiene sino también porque a partir de los cambios que tenemos se puede ir trazando un nuevo rumbo para la historia. El principal motivo de esto es que los productores no tenían más contenido literario para retomar en las próximas temporadas y la serie tenía que continuar, además era imposible esperar a que George Martin terminara de escribir todos los libros.

De hecho, estos cambios narrativos que presenta la serie permite que la práctica transmedia se manifieste pues no solo se expande la historia, sino además provoca que por cada momento del nudo puedan existir contenidos generados por los usuarios, en la cual cada uno se apropia de la historia y genera un destino diferente para los personajes.

Además, las alteraciones que se empiezan a generar no solo son necesarios por la falta de los libros del autor, sino también porque dan la posibilidad de que la historia puede continuar en una séptima y octava temporada, los cuales como veremos (al menos de la séptima temporada) son nudos creados por los guionistas Benioff y Weiss con contenido original. Así también, gracias a estos cambios es que la serie televisiva llega a convertirse en un segundo nodo referencial, que junto a la primera conforman la macrohistoria. Con ello, la serie permite generar más contenidos transmedia, como por ejemplo; el videojuego que retoma aspectos de la serie y la saga (los cuales se analizan más adelante), así como la miniserie, que no solo profundiza en la historia de los personajes sino además da un contexto de cómo era la vida de Poniente antes de la Conquista de los Targaryen.

Entonces, gracias a estas transformaciones que se tienen en los nudos de la serie la historia puede continuar, pues como se explica, cada nudo es una acción que da como resultado otro nudo que da forma a la estructura de *Juego de tronos.*

Temporada 5:

Después de la batalla con los salvajes se elige al nuevo Lord comandante, sin embargo, muchos de los hermanos no aceptan que Jon deje cruzar a los salvajes por el Muro. Stannis se enfrenta al ejército de Ramsay Bolton pero es derrotado y muere. Ramsay contrae matrimonio con Sansa. En la capital, Cersei le ofrece a la Fe militante y los Gorriones que se establezcan como la religión oficial, pero no cuenta con que estos la traicionaran. Daenerys por otro lado, es emboscada por los Hijos de la arpía quienes desean su muerte, pero es salvada gracias a Drogon.

Serie televisiva: Juego de tronos.
Creadores: David Benioff y D.B. Weiss.
Temporada V: 10 capítulos.
Año: 2015.

Nudo 5 — Temporada 5

1) Jon es elegido como Lord comandante.

2) Tyrion es elegido como Mano de la reina Daenerys quien además exilia a Jorah Mormont.

3) Jon es apuñalado por sus propios hermanos y Cersei es castigada por sus pecados.

Nudo 5 — Danza de dragones

1) Jon Snow es apuñalado por sus hombres por dejar pasar a los salvajes por el Muro.

2) Cersei es juzgada y obligada a recorrer desnuda las calles de Desembarco del Rey.

3) Daenerys es salvada por Drogon pero al salir huyendo se encuentra con el *Khalassar* de Khal Jhaqo. La toman cautiva.

Figura 13. Comparación del quinto nudo de la saga y la serie. Elaboración propia.

La quinta entrega es la última temporada que la serie de televisión retoma de la saga literaria, pues hasta este punto ya casi se abarcaba la historia de los cinco libros publicados. Por ello, con la ayuda de Martin, los creadores comienzan a tomar ciertos elementos de los

libros que faltan por publicarse, es decir, retoman aspectos de *Vientos de invierno* para continuar con la serie.

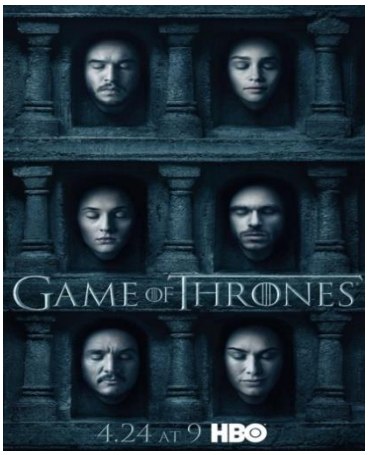
Al comparar los nudos en ambos medios, encontramos más diferencias que similitudes, primero en la cronología de los hechos, y después, con el destino de algunos personajes que siguen sin saberse pues no hay continuación de los libros.

Uno de los cambios que ubicamos es la muerte de Mance Ryder, el rey más allá del Muro, quien muere en esta temporada de la serie, mientras que en los libros él sigue vivo y se encuentra prisionero en el castillo de Ramsay Bolton. Asimismo, en la televisión Ramsay contrae matrimonio con Sansa, y en los libros, quien se casa con él es una niña a quien hacen pasar por Arya.

La mayoría de los hechos de la serie no son los mismos que ocurren en la saga de libros, o por lo menos no son los mismos hechos entre ambos medios, por lo que podríamos decir que a partir de este punto la serie sigue su propio hilo narrativo, desprendiéndose cada vez más del primer nodo. Esto ocurre principalmente porque los libros de *Canción de hielo y fuego* aún no están terminados.

Este desprendimiento se da también porque la serie televisiva avanza a pasos agigantados comparada con los libros, por lo cual HBO comienza a contar una historia diferente a la planeada por George Martin. Estos cambios que ocurren dan paso al surgimiento de un nuevo nodo referencial, la cual viene a formar parte de la macrohistoria.

Este nuevo nodo marca una diferencia en la forma de contar historias, lo cual es primordial en las narrativas transmedia, ya que no solo vuelve más rico el universo narrativo, sino además viene a complementar al primero, dando paso a la evolución del universo de *Canción de hielo y fuego,* un cambio propio de la ecología de los medios.



Serie televisiva: Juego de tronos.
Creadores: David Benioff y D.B. Weiss.
Temporada VI: 10 capítulos.
Año: 2016.

Temporada 6:

La sexta entrega cuenta lo sucedido con Jon, de quien aún no es tiempo de dejar el mundo de los vivos, además él decide recuperar su hogar junto a Sansa quien había escapado de Ramsay. En la batalla conocida como la Batalla de los bastardos, los norteños salen victoriosos y Ramsay muere. En la capital, Cersei hace explotar el Septon de Baelor con todos sus enemigos dentro. Por su parte, después de haber entrenado con Jaqen H´ghar Arya regresa a su casa, no sin antes cobrar venganza por la Boda roja.

Nudo 6 Temporada 6

1) Jon vuelve a la vida gracias a Melissandre.

2) Daenerys se convierte en la gran Khal de los Dothrakis.

3) Daenerys pone rumbo hacia Poniente con todo su ejército, mientras Cersei es coronada reina, así como Jon rey del Norte.

Figura 14. Nudos de la sexta temporada de la serie. Elaboración propia.

La temporada seis de la serie, es una de las últimas entregas que contiene elementos de los libros. Solo retoma pocos aspectos de la historia de la saga, por lo que la mayoría del contenido es material original y creación de Benioff y Weiss, quienes fueron los guionistas. Para esta etapa tenemos nudos de la serie que no pueden ser comparados con los de los libros, ya que son nudos que solo se narran en la serie televisiva. A partir de esta temporada existen grandes diferencias con respecto a los libros, a continuación mencionamos los hechos más importantes que ocurren en la serie y que en la saga están pausados pues el autor aún no ha publicado el siguiente libro: *Vientos de invierno*.

Entre estos hechos encontramos por ejemplo, la resurrección de Jon Snow, después de haber sido traicionado y asesinado por sus guardias. Mientras en la televisión él logra volver a la vida y más tarde se convierte en el rey en el Norte, en los libros aún se tiene la incógnita si regresará o no al mundo de los vivos. Este cambio que se da al personaje de Jon no solo permite que haya una continuidad en la serie, sino además repercutirá en los nudos de las próximas temporadas, en los cuales juega un papel muy importante.

Otro de los personajes que ha tenido grandes cambios es Daenerys, quien en los libros sigue perdida después de salir huyendo a lomos de su dragón, por lo que, su regreso y viaje a Poniente con todo su ejército de Inmaculados y dothrakis aún no suceden en los libros, hecho que sí podemos ver en esta sexta temporada.

Estos cambios vistos en la serie televisiva se validan verificando lo que se narra en los libros de *Festín de cuervos* y *Danza de dragones* con lo que se puede ver en los sucesos de la serie de televisión *Juego de tronos*. Ocurren estos cambios porque no hay más material que se pueda usar, ya que los últimos dos libros aun no son publicados.

Temporada 7:

La séptima temporada comienza con la venganza de Arya sobre los hombres Frey, esto por la Boda roja. Asimismo, Bran y Samwell descifran el verdadero origen de Jon. Más tarde, Arya y Sansa se reencuentran aunque por artimañas de Meñique estas comienzan a pelear, al final se dan cuenta y acaban por ejecutarlo debido a sus traiciones. En lo que respecta a Daenerys prueba su fuerza en contra de los Lannister y obtiene una gran batalla.

Mientras tanto, Cersei le revela a Jaime que está embarazada. Al final todos tienen una reunión en la que pactan una tregua y planean la batalla contra el enemigo en común.

Serie televisiva: Juego de tronos.
Creadores: David Benioff y D.B. Weiss.
Temporada VII: 7 capítulos.
Año: 2017.

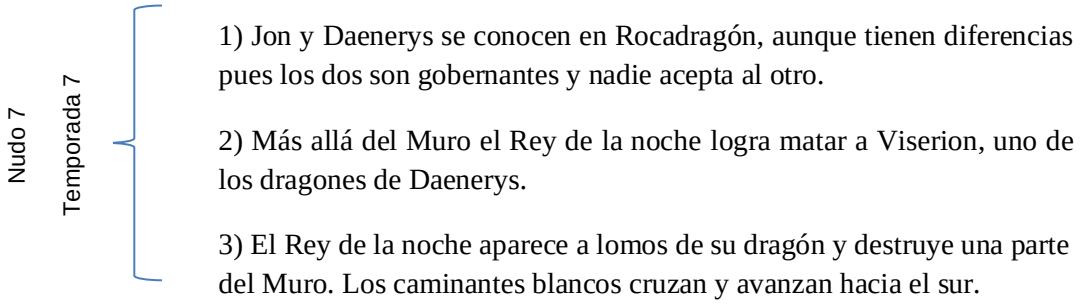


Figura 15. Nudos de la séptima temporada de la serie. Elaboración propia.

La temporada siete es la última temporada analizada de la serie televisiva, en ella hay nuevos nudos de los cuales ninguno aparece en los libros, pues como ya se mencionó los nudos de la historia son creación de los productores y guionistas Weiss y Benioff.

Dentro de los tres momentos del nudo de esta temporada identificamos la reunión entre Jon y Daenerys, ambos declarados rey y reina respectivamente. Estos personajes de hecho tendrán un fuerte vínculo familiar ya que se descubre que Jon es en realidad Aegon Targaryen, sobrino de Daenerys y legítimo heredero al Trono de Hierro.

Posteriormente, el Rey de la noche consigue matar a uno de los dragones de la reina y lo revive con el poder que este tiene para convertirlo en un dragón no-muerto, el cual utiliza para derrumbar el Muro. Después junto a los caminantes blancos logra avanzar hacia el sur con la intención de acabar con la raza humana.

De esta manera logramos identificar que la serie televisiva comparada con la saga literaria comienzan contando una misma historia, pero a través de las temporadas los libros se van rezagando hasta el punto de quedar estancado, mientras que para seguir avanzando la serie debe contar su propio final creando por ello una historia diferente a los libros.

La serie se convierte en un nuevo nodo referencial para el universo transmedia por los cambios que se tienen que hacer para continuar con la historia. Y aunque los libros aún no están terminados estos siempre serán el primer nodo de la macrohistoria.

3.4.2 Tiempo, espacio y personajes de *Juego de tronos*

Continuando con el análisis de la macrohistoria e identificando los diferentes aspectos narrativos de la serie de televisión se hace una descripción de estos elementos, la cual tiene que ver con la primera etapa de análisis de la estructura de la narrativa transmedia en *Juego de tronos*, para poder ubicar y entender los diferentes escenarios, tiempos y personajes que juegan un papel en la historia.

a) Espacio y tiempo

El espacio en el que se ubican los hechos de *Juego de tronos* tiene lugar en un universo ficticio creado por George R. R. Martin; en él encontramos cuatro continentes. La historia cuenta los sucesos de tres líneas argumentales que ocurren a lo largo de este universo. Estas principales líneas argumentales ocurren tanto en la saga como en la serie de TV.

El universo construido en *Canción de hielo y fuego* está compuesto por cuatro continentes: Westeros, Essos, Sothoryos y Ulthos, este último es el continente menos conocido y explorado. Dichos continentes están separados de Poniente por el Mar Angosto.

El primero de los espacios en donde transcurren los hechos de *Juego de tronos* es conocido como el continente de Poniente, el cual corresponde a una gran extensión de territorio que abarca a las siete principales casas de todo el reino.

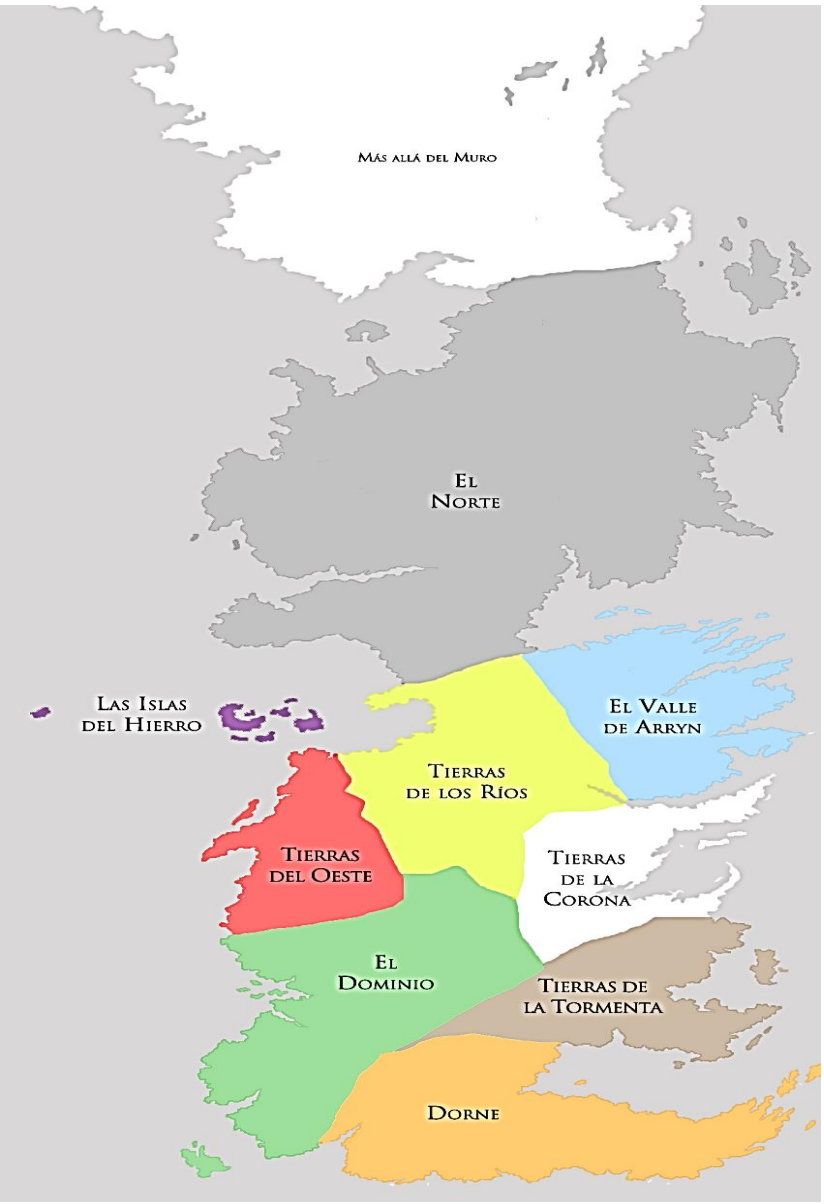


Figura 16. Mapa del continente de Poniente. Fuente: Hielo y Fuego Wiki.

Como se puede ver en la figura 16, Poniente está dividido en cuatro regiones principales: Norte, Sur, Este y Oeste. Estas regiones a su vez albergan los siete reinos pertenecientes a la corona real. Estos siete reinos son: 1) el reino del Norte, gobernado desde Invernalia por un señor de la Casa Stark; 2) el reino de la Montaña y el Valle, gobernado desde el Nido de Águilas por un señor de la Casa Arryn; 3) el reino de las Islas y

los Ríos, gobernado por la casa Greyjoy desde las Islas del Hierro; 4) el reino de la Roca, gobernado desde Roca Casterly por un señor de la casa Lannister; 5) el reino del Dominio, gobernado desde Altojardín por un señor de la casa Tyrell; 6) el reino de las Tormentas, gobernado desde Bastión de Tormentas por un señor de la casa Baratheon; 7) el principado de Dorne, gobernado desde Lanza del Sol por los príncipes de Dorne de la Casa Nymeros Martell. Este reino es el único que se mantuvo independiente después de la conquista de Aegon Targaryen, y solo se unió al reino gracias a una serie de matrimonios entre las casas Targaryen y Martell.

La corona se extiende casi todo el continente, salvo por las regiones Más Allá del Muro. Asimismo, el Trono de Hierro controla las islas cercanas como Tarth o las Islas del Hierro.

El segundo espacio donde ocurren los hechos corresponde al lugar conocido como El Muro, lugar ubicado al norte, en donde el clima es muy frío y áspero. El Muro "se divisaba desde varias leguas de distancia, era una línea azul claro, inmensa y continua, que cruzaba el horizonte norte, de este a oeste, y se perdía de vista en la distancia" (Martin, 2002, p.167). Este muro separa el territorio de los Siete Reinos con las Tierras Salvajes, ubicadas más allá del mismo. Se muestra en la figura 17 una imagen de El Muro.

Figura 17. El Muro. Fuente: La Galerna.

En el primer libro de la saga se cuenta que El Muro fue construido hace ocho milenios, la construcción estuvo a cargo de Brandon "el Constructor", quien utilizó magia y hielo para levantarlo. Con el muro se pretendía evitar que los Salvajes y los Otros (caminantes blancos) cruzaran hacia Poniente. Desde su construcción, ha sido defendido por la Guardia de la Noche, un pequeño ejército militar dedicado solamente al cuidado y defensa de El Muro.

Sus miembros son conocidos como "los hermanos negros", quienes al momento de llegar al Muro se olvidan de todo lo que tiene que ver con su vida pasada: familia, apellido, vergüenza o crímenes. El servicio de la guardia, por lo tanto dura toda la vida, y solo se puede dejar de ser guardia con la muerte. En la misma guardia existen jerarquías: el de "Lord Comandante" el más alto rango.

Lo que se conoce como Más Allá del Muro corresponde a las tierras ubicadas más al norte de este, las cuales son básicamente desconocidas y salvajes para todo Poniente. La región abarca desde el lugar conocido como el Bosque Encantado hasta los valles escondidos en Colmillos Helados. El clima en esa región es incluso más frío que el Norte, en donde a pesar de ello viven tribus conocidas como Salvajes o el Pueblo Libre. Asimismo, se cree que en estas regiones viven los Otros (Caminantes Blancos).

El tercer espacio del universo de *Juego de tronos* corresponde al Este, lugar fuera de los siete reinos. No hay una descripción exacta del lugar, ya que son varios reinos o ciudades que abarcan el Este. El lugar del Este es un espacio igual o más grande que Poniente y su importancia en la serie se debe a que gran parte de los hechos que rodean a Daenerys suceden en ese lugar, desde la primera hasta la sexta temporada.

Figura 18. Mapa del continente de Essos. Fuente: Hielo y Fuego Wiki.

De acuerdo con el primer nodo de la macrohistoria, el continente del Este mostrado en la figura 18, está integrado por algunas regiones en donde se ubican algunas ciudades por donde transcurre la historia de la Madre de Dragones. Estas regiones son: las Ciudades Libres (con ciudades como Pentos, Braavos, Lys, Qohor, Volantis y Tyrosh), la Bahía de los Esclavos (Astapor, Yunkai y Meereen), el Mar Dothraki, Qarth y Valyria.

De este continente la extensión no es muy exacta, ya que tiene muchas ciudades y pocas son conocidas, además de que hay culturas e idiomas diferentes en cada una de ellas. Las personas que viven en las ciudades, están regidas por políticas y formas de gobernar distintas.

En cuanto al tiempo en *Juego de tronos*, la historia está descrita a partir del desembarco de Aegon Targaryen "el Conquistador" a Poniente, quien unifica casi todo el continente en un solo reino. Por ello, la historia está indicada desde Antes o Después de la Conquista.

Según lo que se narra en los libros de la saga, más específicamente en el libro de *El mundo de hielo y fuego* (2015), la historia se cuenta desde lo sucedido de Antes de la

Conquista. Esta etapa se divide en la Era del Amanecer (antes de los años -12,000), la Edad de los Héroes (años -8000), la invasión Ándala (años -6000), la Era de Valyria (años -5000), la Conquista (año 1), la Rebelión de Robert (años 282-283) y el Reinado de Robert (año 289 en adelante).

Los sucesos ocurridos en *Juego de tronos* en ambos nodos de la macrohistoria, comienzan a partir de los años 298 en adelante; abarca una parte de los últimos años del reinado de Robert Baratheon, ello después de la Guerra del Usurpador. A partir de este tiempo y hasta los últimos eventos ocurridos, nos encontramos en el año 298 hasta el 300, tiempo después de la Guerra de los Cinco Reyes.

Aunque hay hechos ocurridos en fechas a partir de lo sucedido en la Conquista, los eventos se calculan mayormente a partir de los grandes eventos que ocurren en Poniente, esto provoca que no haya un conteo exacto de los años que van pasando por lo que es complicado dar una fecha exacta.

b) Personajes

Respecto a los personajes, se mencionarán solo los principales y quienes juegan un papel más importante en la serie de televisión, lo cual no significa que los demás no sean importantes en la historia, sino que tienen menos líneas argumentales y tienen una importancia menor con respecto al desarrollo del relato en la serie, además de que algunos han muerto a lo largo de ella.

Entre los personajes principales podemos encontrar a:

Eddard Stark.

Fuente: HBO.

1. Eddard Stark. El primer personaje principal que aparece en la temporada uno. A pesar de ser uno de los señores más importantes, no tiene mucha participación en la serie debido a que es ejecutado al final de la primera temporada. No hay mayor cambio entre la serie y los libros, ya que no tiene una mayor participación, más que en la primera entrega.

Daenerys Targaryen.

Fuente: HBO.

2. Daenerys Targaryen. Última hija de la dinastía Targaryen. Es uno de los personajes principales de toda la serie emitida hasta el momento, y existen algunas variantes entre ambos medios. La primera es la edad, pues en los libros ella es más pequeña; también, en la noche de bodas con Khal Drogo pareciera que en la serie de televisión el acto fue más una violación comparado con lo narrado en el primer libro. "Al cabo de un rato empezó a tocarla. Primero suavemente, luego con más energía. Dany presentía la fuerza brutal de sus manos, pero en ningún momento sintió dolor. Le tomó la mano y acarició los dedos, uno a uno" (Martin, 2002, p.104). Asimismo, podemos ver cambios en las características físicas de los Targaryen, ya que no tienen los ojos azules que Martin describe y por lo cual son distinguidos. Por último, cuando nacen los dragones ella no pierde el cabello tal como sucede en el libro.

Jon Snow.

Fuente: HBO.

3. Jon Snow. Hijo bastardo de Ned Stark, es otro de los personajes principales y sobrevivientes hasta la séptima temporada. El mayor de los cambios que podemos ver en él en la serie de televisión, es que en la séptima temporada revive gracias a la magia de Melissandre, mientras que en los libros no se sabe nada de Jon pues aún no se ha publicado la continuación del último libro.

Tyrion Lannister.

Fuente: HBO.

4. Tyrion Lannister. Hijo (enano) de Twin Lannister. Es uno de los personajes más desarrollados a lo largo de las siete temporadas de la serie. En la serie, a Tyrion se le ha mostrado menos deforme en lo físico, después de la batalla de Aguasdulces, asimismo, ha tenido grandes participaciones en los hechos de las últimas temporadas, lo cual en los libros aun no sucede, entre ello encontramos su gobierno en Meereen y todo lo que realiza en la ciudad en ausencia de Daenerys.

Cersei Lannister.

Fuente: HBO.

5. Cersei Lannister. Una de los tres hijos Lannister y gemela de Jaime. A lo largo de la serie Cersei siempre ha jugado el papel de antagonista de los demás personajes, aunque eso no siempre fue así, debido a que hay un tiempo en que ella fue encerrada en un calabozo y despojada de su corona. En cuanto a los libros, su historia es contada solo hasta su regreso del encierro que sufre por la Fe Militante, por el contrario, en la serie de televisión ella comienza a recuperar su poder y hace explotar el Septo de Baelor, por lo cual mueren varios personajes, entre ellos la familia de Margaery y los Hermanos de la Fe. Asimismo, podemos ver la expansión del relato a partir de las últimas dos temporadas de la serie, en donde ella es la reina de Poniente.

Jaime Lannister.

Fuente: HBO.

6. Jaime Lannister. Caballero de la Guardia Real y padre de los hijos de Cersei debido a que mantiene una relación de incesto con ella. A pesar de que al principio jugó el papel de antagonista junto a su hermana, a mitad de la serie ha cambiado ese papel. Este cambio se refleja en la pantalla, lo que lo distancia de los hechos ocurridos en la saga literaria. Aún más, en la última temporada podemos ver a un Jaime diferente en todos los aspectos (físico, psicológico y emocional), pues para empezar ya no tiene una mano, es más pacífico y razonable en las decisiones que toma.

Sansa Stark.

Fuente: HBO.

7. Sansa Stark. Hija mayor de Ned y Catelyn Tully. Uno de los personajes más desarrollados en la historia, además de ser una de las que más ha vivido malas circunstancias. En el relato Sansa no se puede catalogar como buena o mala. En cuanto a ella, podemos encontrar que tiene grandes diferencias en los dos medios (los libros y la serie) en donde se cuenta su historia, ya que para una mejor narración de su personaje los productores de HBO modifican algunos hilos narrativos que la ponen en diversas situaciones lamentables, como su boda con Ramsay Bolton y su escape junto a Theon Greyjoy. Al final, en la séptima temporada vemos a una Sansa más madura y de nuevo en su casa, junto a sus hermanos Bran y Arya.

Bran Stark.

Fuente: HBO.

8. Bran Stark. Segundo hijo de la familia Stark. Bran tiene una menor repercusión en la historia, aunque lleva a cabo un largo viaje dentro de las siete temporadas. A diferencia de los libros (en donde Bran aún no regresa de su viaje más allá del Muro), en la serie él ya se encuentra en Invernalia, en donde descubre varios secretos que guardaban su padre y su tía Lyanna. En la pantalla, este personaje comienza a jugar un papel muy importante con los poderes que tiene, pues hay una guerra que se avecina.

Arya Stark.

Fuente: HBO.

9. Arya Stark. Hija menor de Ned. Ella ha tenido grandes intervenciones y es quien más ha viajado a las diferentes ciudades de Poniente y Essos. Arya no tiene un papel de persona mala o buena, sino uno diferente a todos los demás, pues por cuestiones vividas comienza a vengar la muerte de sus seres más cercanos y queridos. Es quien más ha evolucionado drásticamente, hasta el punto de convertirse en una guerrera y asesina que ahora ha regresado a su hogar. Una característica muy importante, que no se ve en la serie televisiva, es que ella no es una "cambiapieles" a diferencia de su representación en los libros.

En la serie hay decenas de personajes y cada uno de ellos ha pasado por experiencias que podrían ser consideradas como buenas o malas, pues depende del papel que desempeñen en la historia que los pueden clasificar como protagonistas o antagonistas. Es muy complicado darles una etiqueta por la misma cuestión del desarrollo de la historia; esto dependerá de su papel en la historia de la serie de televisión. Asimismo, es importante mencionar que hay ciertos personajes que son asesinados en la serie mientras en la saga de libros viven o, por el contrario, en el libro han muerto pero en la serie de televisión no; incluso hay personajes que existen por un lado y por el otro ni siquiera aparecen, tal como es el caso de Lady Catelyn que en la serie muere definitivamente y en los libros es resucitada.

3.4.3 Extensiones de la macrohistoria: lo oficial y lo no oficial

Como ya se ha visto, el universo de *Canción de hielo y fuego* tiene una gran evolución con respecto a su núcleo narrativo. Esto se ve claramente con la llegada de la serie de televisión, que vino a captar otra multitud de fans o audiencia que no solo consume un producto sino también crea contenido que expande el universo transmedia.

En este sentido, encontramos que existen varios productos que pueden ser considerados oficiales en relación con la saga de libros y la serie de TV. Entre estos productos (además de la saga y la serie) elegidos para nuestro análisis (y que descubrimos

retoman el relato no solo de la serie sino también desde los libros), encontramos**:** una miniserie animada, en forma de precuela de la serie original de HBO; un videojuego que es una adaptación de la primera novela de la saga literaria, así como de la serie de televisión; una wiki en forma de enciclopedia en español de la saga, así como de la serie; Game of Thrones Latino Oficial, una comunidad (grupo cerrado en Facebook) de fans en donde se comparte todo tipo de información sobre la saga de libros y la serie de televisión.

Estos elementos son solo algunos de los muchos que existen en relación a la macrohistoria. La selección de estos se hizo en función de la relación que tienen con los dos nodos, primero con la saga y después con la serie televisiva, después se tomaron en cuenta los productos que tienen un gran número de usuarios participantes, tal es el caso de la wiki y la comunidad de Facebook, todos ellos necesarios para la investigación. Por lo tanto, entre todos estos elementos que existen podemos ubicar aquellos que son considerados oficiales como también los productos no oficiales, los cuales son contenidos generados por los usuarios.

Entre las extensiones que la macrohistoria tiene encontramos una miniserie animada titulada *Juego de tronos*: *Conquista y Rebelión*, producto oficial de HBO. Esta miniserie fue lanzada en diciembre del 2017 por la cadena televisiva HBO con la intención de expandir el universo creado en *Juego de tronos*, aunque cabe mencionar que la miniserie se basa en el universo creado por George R.R. Martin en *Canción de hielo y fuego*.

La miniserie animada fue lanzada en formato audiovisual y está compuesta por diez capítulos con una duración de 2 a 8 minutos. Y aunque la miniserie se puede encontrar en YouTube, la versión original salió en formato BluRay (2017) para la televisión junto a las siete temporadas de la serie. En la figura 19 podemos ver una imagen de la caída de Valyria.

Figura 19. Imagen de la caída de Valyria. Fuente: Hielo y Fuego Wiki.

En cuanto a las audiencias a las cuales va dirigido este producto, la mayor parte es a los mismos fans que tiene la serie, y en estrecha relación con los fans de la saga, debido a que la historia de la miniserie ya la conocen los que leyeron los libros, y para los que solo siguen a la serie de TV, es algo nuevo. Este producto está dirigido principalmente para los

fans de la serie, aunque eso no significa que son los únicos que la consumen, pues hay también muchos fans de la saga.

Narrada por el actor Harry Lloyd, quien dio vida a Viserys Targaryen en la serie televisiva, la miniserie animada cuenta la historia de la conquista de los siete reinos en el continente de Poniente por parte de los Targaryen. Esto ocurre 400 años antes de los acontecimientos ocurridos en *Juego de tronos*, porque en la serie poco se sabe sobre la historia de Poniente y la unificación de los siete reinos por parte de Aegon Targaryen. En ella se narra la situación de las principales familias de Poniente y la llegada de los Targaryen a Poniente, después de la destrucción de Valyria.

El videojuego Game of Thrones: The Game, es un videojuego para un solo jugador publicado por Atlus y Focus Home Interactive en 2012, es desarrollado por Cyanide Studios, en colaboración con HBO. El juego está disponible para PC, PlayStation 3 y Xbox 360. En la figura 20 podemos ver la imagen promocional del videojuego.

El videojuego conecta y expande tanto a los libros como a la serie televisiva, en primera porque está basado en los eventos de *Canción de hielo y fuego*, y en segunda porque utiliza actores, música e imágenes de la serie de televisión. Además, hace algo que la serie no: un cameo del creador del universo narrativo, George Martin. Complementariamente, el escritor actuó como consultor en el guión del videojuego.

Entonces, como vemos, el videojuego tiene el carácter de ser oficial y parte tanto de los libros como de la serie. Por ello, la audiencia a la cual está dirigida es mayormente de personas jóvenes que tienen tiempo y dinero para comprar y jugar el videojuego.

Figura 20. Game of Thrones: The Game. Fuente: Vandal.

El juego sigue principalmente la historia de dos personajes, y comienza aproximadamente cuatro meses antes de la muerte de Jon Arryn (Mano del Rey), en el continente de Poniente. La historia se ubica en la primera novela, así como en la primera temporada de la serie. De igual manera, en el juego hay ciertos personajes que no aparecen en la serie, tales como Chataya y Alayaya.

El primer personaje que aparece es Mors Westford, hermano de la Guardia Nocturna, quien sirve en el Muro. El segundo es Alester Sarwyck un hombre noble exiliado en Essos y posteriormente convertido en sacerdote rojo. Y aunque pareciera que ellos no tienen una relación cercana, durante el desarrollo de la historia ambos personajes se encuentran y viven una aventura juntos.

Al final, Mors y Alester se encuentran en una disputa, por lo que terminan luchando entre ellos hasta que uno muere. Para ello el personaje que el jugador haya escogido es quien saldrá con la victoria. El videojuego tiene cuatro posibles finales, dependiendo de cómo el jugador vaya atravesando los obstáculos que se le ponen en el camino.

Figura 21. Captura de pantalla de la portada de Hielo y Fuego Wiki. Fuente: Hielo y Fuego Wiki.

En el caso de las extensiones no oficiales, encontramos la comunidad virtual o página web *Hielo y Fuego Wiki*,[16] que es una enciclopedia en español sobre la saga fantástica *Canción de hielo y fuego*; esta es creada y editada por fans del universo narrativo. Esta wiki también es una enciclopedia de la serie de televisión *Juego de tronos*. Aunque la mayoría de la información almacenada es creada por fans, hay dos usuarios llamados Rhaena Targaryen y Sak Stark que fungen como administradores.

Actualmente la wiki tiene almacenados 6925 artículos sobre el universo creado por Martin y 6884 archivos en diferentes formatos. De igual forma, dentro de la web existen hasta el momento 1126 discusiones sobre situaciones, problemas o datos acerca del universo narrativo.

[16] Consultar en: http://hieloyfuego.wikia.com/wiki/Portada

En la wiki también encontramos varias secciones que incluyen una comunidad en donde puedes comentar, leer, editar o discutir cuestiones sobre la saga de libros o sobre la serie de televisión, o que permiten ser partícipe activo (o no activo) en un foro dedicado a tratar temas con respecto a lo que sucede en la historia de Poniente. En ella se discuten teorías, *spoilers*, información nueva o simplemente datos sobre el universo narrativo.

Esta wiki es una página en donde todos los fans de la macrohistoria pueden participar; solo hace falta crear una cuenta para ser parte de los cientos o miles de participantes con los que cuenta la comunidad virtual. No es posible dar el número exacto de participantes debido a que no existe un registro de las cuentas habilitadas en ella. De igual modo, no hay un tema en específico del cual se hable, ya que los fans discuten todos los temas relacionados con la historia de Poniente. Con respecto a la macrohistoria, lo que hace la wiki es profundizar en los personajes, en los espacios o ambientes del universo narrativo.

Con respecto a sus audiencias, en esta wiki podemos ubicar a los cuatro tipos de usuarios en relación con el universo narrativo: existen usuarios observadores que solo van a consultar alguna información en la wiki, usuarios difusores (aunque son menos), y en mayor medida encontramos a los usuarios discursivos y creadores, quienes son los que más participación tienen, pues son estos dos últimos tipos los que están más comprometidos con la saga y la serie. Asimismo, son estos dos tipos de fans quienes más saben sobre el universo, sobre las conexiones y sobre la evolución tanto de la saga como de la serie televisiva *Juego de tronos*.

Game of Thrones Latino Oficial[17] es una comunidad (grupo cerrado) de fans de Facebook creada el 10 de mayo del 2018 en donde se comparte todo tipo de información sobre la saga de libros y la serie de televisión. Esta información puede abarcar desde avances, libros, las temporadas de la serie, memes o discusiones y comentarios sobre el universo de *Juego de tronos*.

[17] Consultar en: https://www.facebook.com/groups/392323017913673/about/

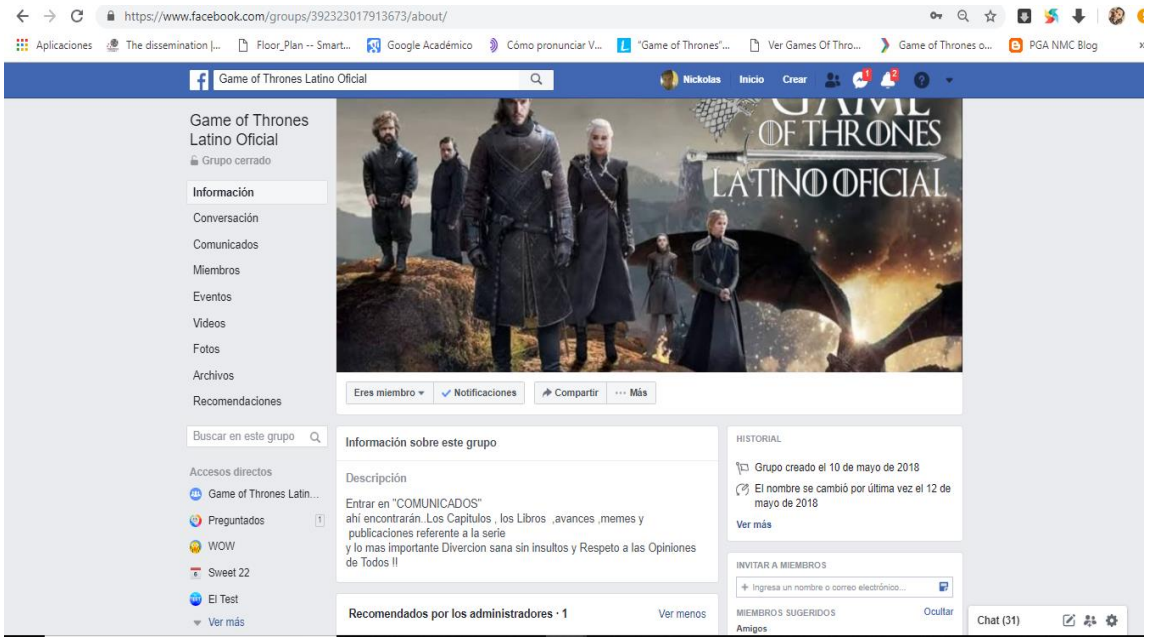


Figura 22. Captura de pantalla tomada de Game of Thrones Latino Oficial. Fuente: Facebook.

En la figura 22 podemos ver la página del grupo de Facebook, que a casi siete meses de haber sido creado, cuenta con 31329 miembros, entre los que destacan 10 administradores y moderadores. Y aunque la revisión del grupo se realizó en diciembre del 2018, la comunidad cada día crece con más miembros que se integran al grupo. La elección de esta comunidad fue precisamente por la cantidad de integrantes con las que cuenta, pues aunque existen otros grupos (latinas o angloparlantes) estos son con menos usuarios y menos participación, y para la investigación necesitábamos un grupo en las que hubiera mucho movimiento por parte de los fans.

Hasta el momento el grupo tiene almacenados los cinco libros de la saga, así como otros libros de George R.R. Martin, tales como: *El Caballero de los Siete Reinos*, *El Dragón de Hielo*, *La Espada Leal*, *El Mundo de Hielo y Fuego* y *el Caballero Misterioso*; en el grupo también se encuentran los comics basados en el libro *Juego de tronos*. Con respecto a la serie televisiva, encontramos las siete temporadas, tanto en español como en inglés, y los videos donde se cuentan las *Historias y Leyendas de Poniente*.

En cuanto a la audiencia a las cuales va dirigida esta extensión, podemos ubicar a usuarios jóvenes y adultos jóvenes. Estas personas son las que mayor tiempo están en las redes sociales digitales. Además, son estos usuarios quienes comparten todo tipo de información en Facebook, y son ellos quienes utilizan esta plataforma para conocer y dar a conocer el universo de Poniente.

Game of Thrones Latino Oficial es una comunidad creada y administrada por fans, que tienen más cercanía con lo que sucede en el continente de Poniente. Por ello, en esta comunidad no existe un tiempo y espacio específicos en relación con la macrohistoria, ya que lo único que hacen es profundizar en algún tema o personaje, o en su caso completar la historia (aunque se retoma lo que ya está escrito por el autor). Es preciso señalar que la comunidad profundiza en los personajes.

Por último, en esta comunidad (tal como sucede en la wiki) hallamos varios tipos de usuarios en relación con la macrohistoria, entre los que destacan los usuarios difusores y discursivos; los primeros difunden los productos narrativos, y los segundos participan y comentan sobre el producto. Y aunque existen también los usuarios observadores y creadores, estos están presentes en menor medida.

3.4.4 Tejido de productos transmedia con la macrohistoria

Tal como se puede constatar con el punto anterior, el universo de *Canción de hielo y fuego* tiene una enorme evolución y expansión narrativa, propia de los fenómenos que suceden en la ecología de los medios. En ella participan varios medios: los libros, la televisión, los videojuegos y las comunidades virtuales. Igualmente, dentro de esta nueva evolución propia de los medios y en la forma de contar una historia llega internet a modificar drásticamente la manera en que los medios y la sociedad interactúan entre sí.

Por este motivo, y como parte de las etapas de la metodología para el análisis, a continuación se estudia la intertextualidad del relato, es decir la relación de las diferentes extensiones con la macrohistoria.

Canción de hielo y fuego se considera en este universo el primer nodo referencial de la macrohistoria, debido a que es la base de todo lo que sucede en el continente de

Poniente, además de que es a partir de los libros que la transmedia comienza a tomar forma y expandirse a los otros medios.

La serie de televisión, aunque puede ser considerada una simple adaptación, ya vimos que no es así, ya que no cuenta la misma historia que se cuenta en los libros, al menos no después de la cuarta y, aún más, de la quinta temporada. Por ello, esta extensión puede considerarse como el segundo nodo referencial de la macrohistoria a la par de la saga de libros, ya que no solo se complementa con el primer nodo que surge del libro, sino que además es una extensión que completa la historia de *Canción de hielo y fuego*. Este segundo nodo surge en términos de la narrativa, ya que mientras el canon se refiere a la marca, la macrohistoria se refiere al relato, lo cual hace que el universo se expanda tal como lo establecen las narrativas transmedia. Hemos decidido ubicar el mapa transmedia dentro de la macrohistoria, pero como un segundo nodo, a la par de lo que sucede en los libros, que son el primer nodo. En consecuencia, ambos nodos conforman la base narrativa del universo de *Canción de hielo y fuego* que hacen de la historia una experiencia rica y evolutiva.

La narración que la miniserie animada aporta al universo es la de ser una historia preliminar en relación a la macrohistoria, pues cuenta la conquista de Poniente, cuatrocientos años antes de los hechos ocurridos en *Juego de tronos*.

Siguiendo esta lógica, el videojuego es una historia periférica porque cuenta un pequeño relato apenas con poca relación a la macrohistoria, pues tanto Mors (un hermano de la Guardia de la Noche) como Alester (un sacerdote rojo del Este) apenas y se conoce que pertenecen a las historias que suceden en Poniente; aunque tal pareciera que el videojuego es una historia periférica, tiene más características de jugar el papel para profundizar en un personaje o, como lo llamaría Belsunces (2011), el de ser un *elemento narrativo atomizado.*

De igual forma tenemos el caso de la wiki, la cual es una extensión creada gracias a la cultura participativa o al fenómeno fan, por lo que podría ser ubicada en cualquier función de las que se pueden considerar en su relación con la macrohistoria, pero lo que sí creemos es que tiene más características de profundizar en los personajes, ya que aporta

varios datos, teorías o discusiones sobre los distintos personajes de la serie, y también almacena información con respecto al universo narrativo.

Por último, la comunidad en Facebook es una extensión producida gracias a los fans, es decir, es un contenido generado por el usuario, el cual podría ser relacionado en mayor medida con la función de profundizar en los personajes, ya que ni siquiera cuenta otra historia ni tampoco es una historia preliminar, sino que profundiza en la vida de los personajes, porque, tal como sucede en la wiki, aporta información de manera general sobre el universo de *Canción de hielo y fuego*.

3.5 Mapa del universo transmedia oficial y extraoficial

Después de haber realizado el análisis de las extensiones del universo narrativo es necesario realizar el mapa transmedia en donde se ubican todos los componentes que conforman el universo de *Canción de hielo y fuego,* tomando las extensiones oficiales y no oficiales.

El mapa transmedia que conforma el tercer paso de la metodología se compone de los contenidos de los medios o soportes en que se difunden estos y la relación de los elementos con la macrohistoria, los cuales ya han sido explicados en el apartado anterior.

Como podemos observar en el mapa de la figura 23, se muestra cómo se ubican las diversas extensiones del universo de *Juego de tronos*, y aunque no podemos ver en ella todo lo que lo rodea, podemos encontrar los productos aquí estudiados según su relación con la macrohistoria, la cual abarca no solo los libros sino también la serie, de acuerdo a los nodos que han surgido como parte del mismo núcleo narrativo.

De hecho, los dos nodos (los libros y la serie de televisión) forman parte de la macrohistoria, porque aunque la serie comenzó siendo una adaptación por cada capítulo que surgía, la separación que fue teniendo con respecto a los libros era cada vez más grande. Esto tuvo como consecuencia la creación de un universo narrativo propio, con sus extensiones correspondientes. Por lo tanto, los dos nodos, forman parte del mismo núcleo narrativo y cada uno de ellos representa un nodo referencial que genera su propia extensión. Esto provoca que inclusive haya momentos en los que estos nodos se crucen, se retomen y

convergen en uno mismo, los cuales generan más extensiones, tanto producciones oficiales o contenidos generados por los usuarios.

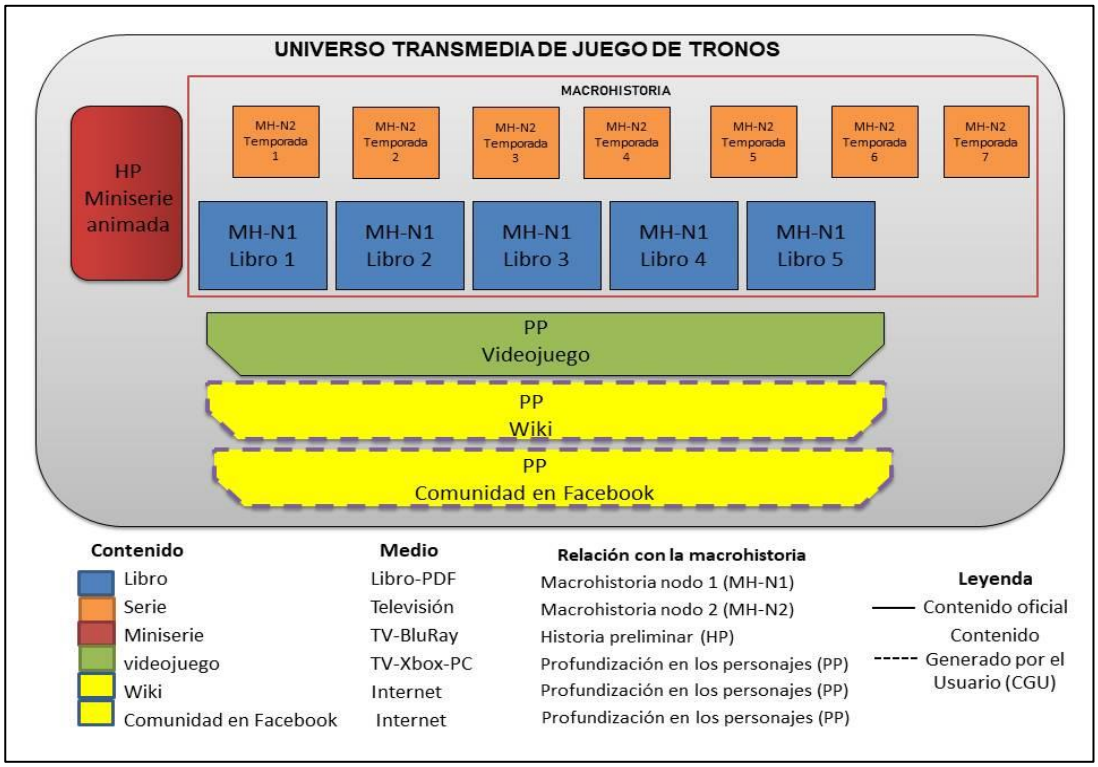


Figura 23. Mapa del universo transmedia oficial y no oficial de *Juego de tronos*. Fuente: elaboración propia.

Asimismo, es importante mencionar que los productos que rodean a la macrohistoria son en su mayoría extensiones que profundizan en los personajes, pues cada vez hay más comunidades y grupos que se apropian de las historias y expanden el universo, precisamente lo que la narrativa transmedia toma como más importante, ya que sin ellos (los usuarios) la expansión y la evolución serían imposibles.

Por último, es importante indicar que los productos aquí estudiados solo son una parte de la enorme cantidad de productos que existen en el universo de *Canción de hielo y fuego*. Los contenidos oficiales y no oficiales son miles, y es imposible siquiera de mencionarlos. Además, cada día van surgiendo más productos con la llegada de la octava temporada de la serie, y con la espera del sexto libro.

3.6 Línea cronológica de la evolución del universo transmedia

Para la última parte del análisis se traza la línea cronológica de la evolución y expansión del universo narrativo de la macrohistoria. Para ello se toman en cuenta los diferentes elementos analizados y su orden de aparición en el tiempo. También es importante incluir tanto los elementos oficiales como los productos generados por los usuarios. En esta línea cronológica se ordenan todos los elementos que componen el universo narrativo de la macrohistoria, tanto de los productos oficiales como los no oficiales. En la figura 24 se observa el resultado de la línea cronológica.

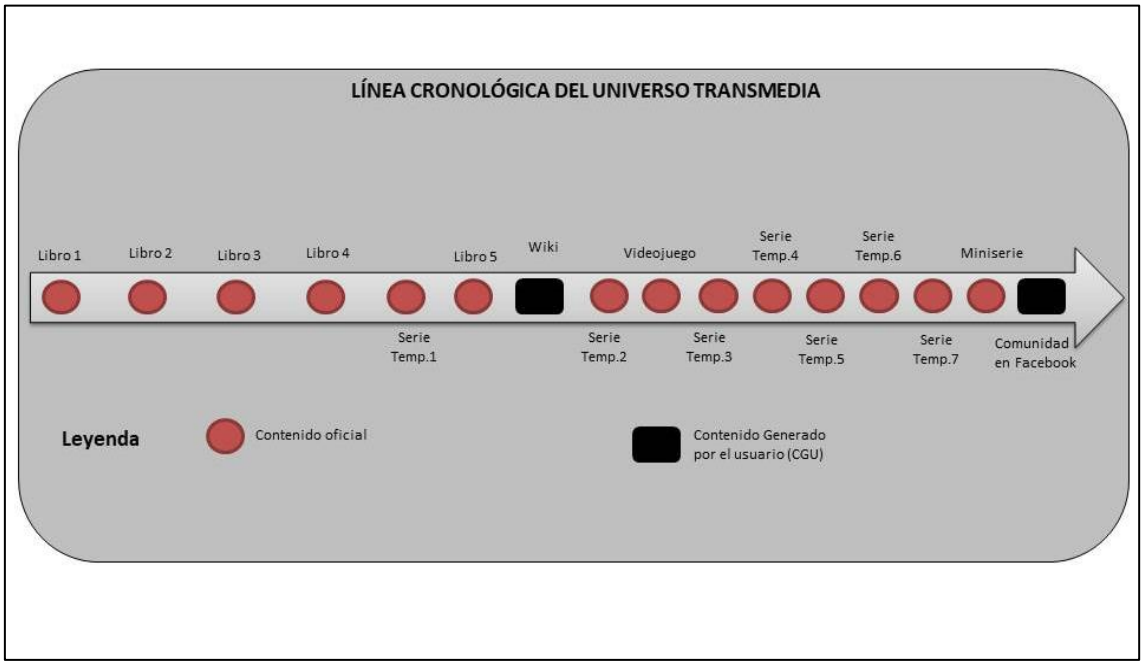


Figura 24. Línea cronológica del universo transmedia. Fuente: elaboración propia.

Podemos identificar que es el libro de *Juego de tronos* donde se plantea la base de todo lo que surge en el universo y el medio en donde comienza la narrativa transmedia.

También vemos cómo van surgiendo a través del tiempo las diversas extensiones del universo narrativo, aparecen en mayor medida los contenidos oficiales, pues son los que principalmente aportan elementos a la historia oficial, pero también son importantes los contenidos generados por los usuarios, pues son quienes dan forma y complementan los vacíos que se pudieran encontrar en el relato, tanto en los libros como en la serie.

Adicionalmente, visualizamos que, a medida que el tiempo avanza y la historia comienza a ser conocida por el público, hay más elementos que rodean al universo de Poniente, ya que no solo surgen nuevos contenidos, sino además la historia va expandiéndose a ámbitos y medios jamás pensados por los propios creadores del universo. También se genera una cultura participativa que muy pocas veces se ha visto en la ecología de los medios, pues los usuarios han pasado de ser consumidores a prosumidores, y los medios han dejado de ser unidireccionales para ser transmediáticos.

Conclusiones

Estudiar las narrativas transmedia en el ámbito de la ficción nos permite observar de qué manera una historia puede expandirse y evolucionar, pues hoy en día tanto la industria como los propios fans exigen que, si un universo les gusta este nunca llegue a su fin.

La llegada de las nuevas tecnologías produce fenómenos inéditos que alteran totalmente la ecología de los medios, modificando por ello la interacción entre ellos mismos y con la sociedad, debido a que hoy en día todo lo que la sociedad hace tiene que ver mucho con los medios y plataformas, aunque no hay que olvidar que no todos tienen acceso a todos estos.

Con los fenómenos que estos cambios producen llegan los que tienen que ver con la forma de participación de los usuarios o audiencias, ya que hoy más que nunca se piensa que estas jamás fueron pasivas, ni que simplemente dejaban que se les introdujeran los mensajes que enviaban los medios de comunicación. Hoy en día, con la convergencia cultural, lo más importante son las audiencias, pues son ellas quienes establecen que una producción tenga éxito o no.

De igual forma, con estos cambios en la ecología encontramos diferentes formas de contar una historia, en el ámbito de la ficción, en el periodismo o incluso en el ámbito educativo. A la luz de todo esto surgen las narrativas transmedia, una forma diferente de contar una historia aprovechando para el caso todos los medios posibles.

Las narrativas transmedia apuestan por ir más allá de lo tradicional. No solo es necesario contar una historia por varios medios, sino también se debe aprovechar este medio y utilizar su propio lenguaje para generar una mayor experiencia. Y aunque esto no signifique que un producto tenga éxito, sí promete una interacción más placentera para la audiencia.

En este trabajo tratamos de ver de qué manera una ficción puede ser considerada o convertirse en una narrativa transmedia, aunque los creadores no lo pensaron así desde el inicio. Esta es una realidad que muchas veces sucede, ya que lo único que buscan es

expandir una historia aunque no saben cómo. La respuesta, tal como ya lo vieron algunos creadores de contenido, es la transmedia.

Con el desarrollo de este proyecto no solo pudimos constatar de qué manera se produce y se estructura una narrativa transmedia, sino también cómo tiene que ser una narración de este tipo. Y tal como nos lo planteábamos al inicio de la investigación, este proyecto nos permitió conocer varios elementos sobre el universo de *Canción de hielo y fuego*, y sobre todo el contenido relacionado con la serie de televisión *Juego de tronos*.

En primera, es indispensable entender y aclarar que en la narrativa transmedia siempre hay que encontrar la macrohistoria, es decir, el núcleo narrativo del cual se construye todo universo, pues a través de ella se generan nuevos productos y contenidos creados por los fans.

Los resultados de este trabajo arrojaron que el núcleo narrativo surge en los libros como primer nodo referencial, aunque en el proceso de expansión encontramos que la serie de televisión se convierte en un segundo nodo referencial, la cual junto a la saga literaria, forma parte de la macrohistoria. Esto se explica no a través del canon en el sentido literal, sino en términos narratológicos, ya que mientras el canon se refiere a la marca (lo oficial), la macrohistoria explica la narrativa, lo cual produce que se generen estos dos nodos referenciales.

De hecho, estos cambios los podemos notar con base en el análisis de los nudos entre la saga y la serie, pues de acuerdo a ellos podemos ver cómo se van generando cambios en la estructura de la narrativa, que genera un segundo nodo referencial. Estos nudos nos sirvieron para conocer cómo era el esqueleto de *Canción de hielo y fuego* y, posteriormente, nos permitieron explicar la manera en que se construyó *Juego de tronos*, el cual comenzó siendo una adaptación para después convertirse en un nuevo nodo, pues era necesario seguir contando la historia en las siguientes temporadas.

Con este análisis pudimos identificar que la práctica transmedia no solo se presentaba en la serie televisiva sino también en la saga literaria, ya que a partir de cada

uno de ellos se expandía el universo narrativo con la creación de contenidos oficiales y extraoficiales.

Teniendo en cuenta el análisis de la estructura narrativa transmedia presente en *Juego de tronos* presentamos en un tercer mapa la evolución ramificada del universo de *Canción de hielo y fuego*, en el cual de forma específica y visual se muestra cómo es la evolución de la práctica transmediática en la expansión de los contenidos generados a partir de la serie televisiva y la saga de libros.

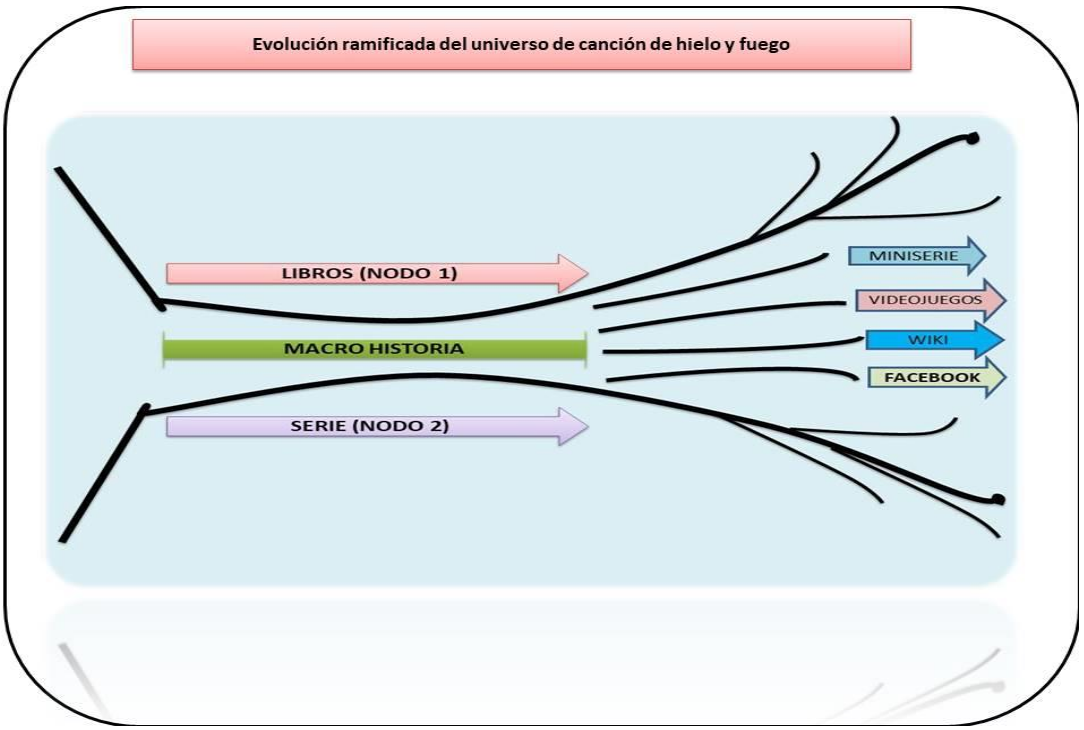


Figura 25. Mapa de la evolución ramificada de Canción de hielo y fuego. Fuente: elaboración propia.

En la figura 25, podemos ubicar de qué forma se comportan los dos nodos referenciales de la macrohistoria; el libro se ubica al lado de la serie de televisión, ya que ambos forman parte de una sola macrohistoria. Este fenómeno es precisamente lo que explica que en la narrativa de este universo la evolución no sea lineal sino ramificada: en él no solo hay productos de cada nodo referencial, también hay momentos y espacios en los cuales ambos se conectan y convergen.

Es importante aclarar que esto no siempre puede presentarse en todos los proyectos transmedia, ya que siempre se establece un núcleo narrativo y los productos que se generan con base en él solo son extensiones suyas. Sin embargo, en este caso podemos encontrar que los nodos referenciales se explican en términos narratológicos y desde la perspectiva de la ecología de los medios.

Asimismo, en el mapa podemos ubicar los productos analizados en el proyecto, los cuales se presentan como una ramificación de la macrohistoria; estos no son lineales ya que retoman aspectos de la serie televisiva y la saga de libros. No obstante, en cada uno de los nodos podemos encontrar que estos tienen su propia expansión y que su evolución sigue su propio camino, en un intento por adaptarse a su entorno mediático.

Esto es así precisamente porque en toda narrativa transmedia el relato exige una expansión del universo, lo cual a su vez se explica a través de la ecología de los medios, que establece que siempre hay una evolución. Lo mismo sucede en esta ocasión, pues la transmedia provoca que surja un nuevo camino para conocer lo que sucede en Poniente.

Prueba de ello es que la serie tiene sus propias extensiones, su propia audiencia y su propia historia. Esto sucede muy poco en las adaptaciones, pero al menos con la serie sí lo podemos observar, pues deja de ser una simple adaptación para convertirse en un nuevo nodo referencial para las demás extensiones y creaciones.

Gracias al análisis nos dimos cuenta de que todo forma parte de un solo universo que no solo se hace más grande cada día, sino que además evoluciona al pasar de un medio a otro, gracias al consumo de la audiencia y la fidelidad de los fans hacia la historia. También es importante no olvidar que todo se debe a la imaginación del escritor George R.R. Martin, pues gracias a él la saga y la serie son un éxito a nivel mundial.

Entre esas expansiones que el universo tiene encontramos la serie de televisión, algunos cómics, una miniserie animada, varios videojuegos basados en la saga y la serie, productos o *merchandising* oficial de la serie, ilustraciones, juegos de mesa y una infinidad de productos generados por los usuarios (fans) entre los que es casi imposible encontrar el fin.

De todas estas extensiones, para este proyecto de investigación solo analizamos algunos elementos, los cuales nos permitieron cumplir con los objetivos establecidos en el planteamiento del problema.

Como resultado del análisis concluimos que. a pesar de que no se tenía pensado que *Canción de hielo y fuego* fuera a ser adaptado a la televisión, pudo establecerse como una de las series más vistas y deseadas por las audiencias, generado miles de fans y albergando una de las historias más atractivas de la literatura y de las series de televisión. Gracias a Martin, la saga y la serie llegaron para quedarse.

Incluso viéndolos por separado, podemos constatar que tanto la saga como la serie pueden ser consideradas transmediáticas, ya que ambas se han expandido a diversos medios y tienen miles de fans y creaciones. De igual manera, siendo cada uno de ellos un nodo referencial de la macrohistoria se pueden estudiar por separado.

Los libros pueden ser transmedia porque no solo se puede consumir de forma independiente a la serie, sino también porque cuentan con una enorme cantidad de productos que van desde videojuegos, libros en forma de precuela o periféricas, juegos de rol y miles de productos creados por los usuarios, los cuales dan forma a la práctica transmediática. Además, no hay que olvidar que la saga literaria es el primer nodo referencial de la macrohistoria.

La serie, por su lado, también puede ser transmedia, porque que se ha expandido a otros medios generando contenidos como: una miniserie, varios videojuegos, juegos de mesa, a *merchandising* oficial, un museo, un concierto e incluso varias campañas de promoción de cada nueva temporada. Asimismo, muchos fans solo siguen y ven la serie, por lo que las historias por el Trono de Hierro se quedan con un gran porcentaje de ellos en la serie. De igual forma, para la serie hay una infinidad de productos que expanden, cuentan, resumen o explican la historia, es decir, contenidos generados por los usuarios.

Pero tal como se pudo constatar en la investigación, nada puede ser sin la base que son los libros, y aunque la serie pudo haber sido creación de los productores de HBO, estos últimos respetan mucho el trabajo realizado por George Martin, por ello, es que tanto las

extensiones de la saga como de la serie se encuentran estrechamente relacionados entre sí. Tanto que hay extensiones que retoman aspectos de ambos universos, como los ejemplos analizados del videojuego o la miniserie, los cuales basan su argumento en los libros, pero también en aspectos técnicos de la serie de televisión.

El hecho de que estén muy relacionados es tal vez lo mejor que HBO puede hacer, ya que de lo contrario perdería la esencia de las complejas líneas argumentales de las cuales goza *Juego de tronos* y, por supuesto, perdería una enorme cantidad de fans que esperan la misma dinámica con la cual se he hecho exitosa la serie.

Es importante mencionar que a estas alturas el universo transmedia surgido en *Canción de hielo y fuego* sigue creciendo, ya que HBO estrenó la octava temporada de la serie en abril de 2019, y comenzó a grabar el *spin-off* de la serie este mismo año; la historia se basará en los libros, aunque por supuesto la cadena televisiva la contará a su manera. Asimismo, según George Martin (2019), HBO está proponiendo el realizar otras cinco producciones con referencia al universo creado con *Canción de hielo y fuego*, y aunque aún no se sabe con exactitud cuál será su relación con la macrohistoria lo que sí se sabe es que estos productos generarán una mayor expansión del universo narrativo.

Mientras tanto, con todo lo que hasta ahora existe el universo seguirá expandiéndose hasta medios o lugares desconocidos incluso para el mismo autor o los productores, ya que de un universo narrativo se puede determinar dónde comienza, pero nunca dónde termina.

Finalmente, el análisis se limita al último libro de la saga *Canción de hielo y fuego* (ya que faltan por publicarse los últimos dos tomos), y a la séptima temporada de la serie televisiva. De todo lo que viene por delante no se ha analizado ni tampoco se retomará en esta investigación, pero sí es importante señalar que con el estreno de la octava temporada de la serie televisiva (el 14 de abril de 2019) y los libros restantes, se tiene mucho material que bien podría servir para el análisis en algún futuro.

Referencias

Aceves, O. & Garduño, G. (2017). *Caminantes y medios: análisis del modelo de narrativa transmedia en la serie televisiva The Walking Dead (tesis de licenciatura, UNAM)*. Recuperado de http://132.248.9.195/ptd2017/mayo/306146479/Index.html

Almanza, M. (2012). *Análisis de las estrategias de comunicación transmedia de los clubes de fútbol más relevantes de Europa: FC Barcelona, Real Madrid CF, Chelsea FC y Manchester United FC (tesis de posgrado).* Universitat Pompeu Fabra, Barcelona.

Arribas, A. (2012). Introducción. En Islas O. & Benassini C. (Ed.), *Conocer y pensar a Marshall McLuhan. Cuadernos artesanos de Latina 18* (pp.5-8). La Laguna (Tenerife): Revista Latina de Comunicación Social.

Atarama, T. & Menacho, N. (2018). Narrativa transmedia y mundos transmediales: une propuesta metodológica para el análisis de un ecosistema mediático, caso *Civil War*. *Revista de comunicación, 17* (1), 34-56. Doi: https://doi.org/10.26441/RC17.1-2018-A2

Ayala, T. (2012). Marshall Mcluhan, las redes sociales y la Aldea Global. *Revista Educación y Tecnología*, (2), 8-20.

Barrientos, M. (2015). Expansión narrativa de Víctor Ross: transmedia storytelling en Twitter. *Opción*, 31(3), 161-181.

Belsunces, A. (2011). *Producción, consumo y prácticas culturales en torno a los nuevos media en la cultura de la convergencia: el caso de Fringe como narración transmedia y lúdica* (tesis inédita de máster). Universitat Oberta de Catalunya, España.

Benioff, D. y Weiss, D. (productores). (2011). Game of Thrones. Temporada 1 (serie de televisión). Estados Unidos: HBO.

Benioff, D. y Weiss, D. (productores). (2012). Game of Thrones. Temporada 2 (serie de televisión). Estados Unidos: HBO.

Benioff, D. y Weiss, D. (productores). (2013). Game of Thrones. Temporada 3 (serie de televisión). Estados Unidos: HBO.

Benioff, D. y Weiss, D. (productores). (2014). Game of Thrones. Temporada 4 (serie de televisión). Estados Unidos: HBO.

Benioff, D. y Weiss, D. (productores). (2015). Game of Thrones. Temporada 5 (serie de televisión). Estados Unidos: HBO.

Benioff, D. y Weiss, D. (productores). (2016). Game of Thrones. Temporada 6 (serie de televisión). Estados Unidos: HBO.

Benioff, D. y Weiss, D. (productores). (2017). Game of Thrones. Temporada 7 (serie de televisión). Estados Unidos: HBO.

Beristáin, E. (1984). *Análisis estructural del relato literario y práctica.* México: UNAM.

Costa, C. & Piñeiro, T. (2012). Nuevas narrativas audiovisuales: multiplataforma, crossmedia y transmedia. El caso de Águila roja (RTVE). *Icono 14,* 10(2), 102-125. Doi: 10.7195/ri14.v10i2.156.

Costa, C. (2013). Narrativas transmedia nativas: ventajas, elementos de la planificación de un proyecto audiovisual transmedia y estudio de caso. *Historia y Comunicación Social,* 18(1), 561-574. Recuperado de http://dx.doi.org/10.5209/rev_HICS.2013.v18.44349

Del Rio, E. (2015). *Narrativas transmedia en la ficcion televisiva española* (tesis de grado). Universidad de Valladolid, España.

Eco, H. (1984). *Apocalipticos e Integrados*. España: Lumen.

Elizondo, O. (2015). McLuhan y la Escuela de Comunicación de Toronto. En C. S. (ed.), *Ecología de los medios. Entornos, evoluciones e interpretaciones.* (págs. 109-132). Barcelona: Gedisa.

Fernando, D., Vásquez, M. & Salinas, H. (2013). Sistemas intertextuales transmedia: exploraciones conceptuales y aproximaciones investigativas. *Co-herencia. Vol.10,* (18), 137-159.

Figuero, J. & Miranda, J. (2016). El rol del prosumidor en la expansión narrativa transmedia de las historias de ficción en televisión: el caso de El ministerio del tiempo. *Index.comunicacion,* 6(2), 115-134.

Franco, D. & Orozco, G. (2012). Las audiencias convergentes y su investigación: análisis de recepción transmedial de la serie El Equipo. *Derecho a comunicar*, 46-63.

García, S. (2014). *Narraciones transmedia de no ficción: el caso de Kony 2012* (tesis inédita doctoral). Universidad de Alcalá, España.

García, J. y Heredero, O. (2015). Propuesta de un modelo genérico de análisis de la estructura de las narrativas transmedia. Icono 14, 260-285.

Gencarelli, T. (2015). La ecología de los medios y la educación de los medios en los Estados Unidos. En C. S. (ed.), *Ecología de los medios. Entornos, evoluciones e interpretaciones.* (págs. 133-143). Barcelona: Editorial Gedisa.

Guerrero, M. (2010). *Internet, narrativa transmedia y fenómeno fan en la construcción de ficción televisiva* (tesis inédita de máster). Universidad de Santiago de Compostela, España.

Guerrero, M. (2012). La red enmarañada: narrativa transmedia en ficción femenina. El caso de Infidels y Mistresses. *Signo y Pensamiento*, 74-90.

Guerrero, M. (2014). Web televisivas y sus usuarios: un lugar para la narrativa transmedia. Los casos de "Águila roja" y "*Juego de tronos*" en España. *Comunicación y sociedad*, 1(21), 239-267.

Hernández, M. y Grandío, M. (2011). Narrativa crossmedia en el discurso televisivo de ciencia ficción. Estudio de Battlestar Galáctica (2003-2010). *Área abierta.* 1(28), 1-20.

Hilario, M. (2015). *Narrativa transmedia como estrategia de comunicación social de la música. Caso específico: Coldplay* (tesis inédita de máster). Universidad de Murcia, España.

Islas, O. (Julio-agosto de 2008). *Marshall McLuhan y la complejidad digital.* Recuperado el 15 de abril de 2018, de Razón y palabra: Disponible en: http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199520798028

Islas, O. (2009). La convergencia cultural a través de la ecología de medios. *Comunicar*, 25-33.

Islas, O. &. (2012). Conocer y pensar a Marshall McLuhan. *Cuadernos Artesanos de Latina*, 5-86.

Islas, O. (10 de diciembre de 2014). *Revista Latina de Comunicación Social.* Recuperado el 19 de abril de 2018, de Revista Latina de Comunicación Social: http://www.revistalatinacs.org/069/paper/octavio-islas.html

Islas, O. (Diciembre de 2015). La ecología de los medios: metadisciplina compleja y sitemática. *Palabra Clave, 18*(4), 1057-1083.

Jenkins, h. (2003, 15 de enero). Transmedia Storytelling [Web log post]. Recuperado de https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/

Jenkins, H. (2007, 21 de marzo). Cuentacuentos transmedia 101 [Web log post]. Recuperado de https://translate.google.com.mx/translate?hl=es-419&sl=en&u=http:henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html&prev=search

Jenkins, H. (2008). *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación.* Barcelona: Paidós Ibérica.

Jenkins, H. (2009a). *Fans, bloggers y videojuegos. La cultura de la colaboración.* Barcelona: Paidós Ibérica.

Jenkins, H. (2009b, 12 de diciembre). Revenge of the Origami Unicorn: The Remaining Four Principles of Transmedia Storytelling [Web log post]. Recuperado de http://henryjenkins.org/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html

Jenkins, H., Ford, S., y Green, J. (2015). *Cultura transmedia. La creación de contenido y valor en una cultura en red.* Barcelona: Gedisa.

Kristeva, J. (1978). *Semiótica I* (trad. De José Martin Arancibia). Madrid: Fundamentos.

Lévy, P. (2007). *Cibercultura.* México: Anthropos/UAM.

Martin, G. (2002). *Juego de tronos*. España: Gigamesh.

Martin, G. (2003). *Choque de reyes*. España: Gigamesh.

Martin, G. (2005). *Tormenta de espadas.* España: Gigamesh.

Martin, G. (2007). *Festín de cuervos.* España: Gigamesh.

Martin, G. (2012). *Danza de dragones.* España: Gigamesh.

Martin, G. (2019, 04 de mayo). Cosas y tonterías. [Web log post]. Recuperado de http://georgerrmartin.com/notablog/2019/05/04/stuff-and-nonsense-3/

McLuhan M. & Fiore, Q. (1969). *El medio es el masaje. Un inventario de efectos.* Buenos Aires: Paidós.

Mcluhan, M. (1975). *La comprensión de los medios como extensiones del hombre.* México: Diana.

Meneses, E. (2012). Televisión pública e internet: posibilidades y obstáculos de la convergencia el caso de México. En Orozco, G. (coord.), *TVmorfosis. La televisión abierta hacia la sociedad de redes* (61-73). México: Tintable.

Moya, E. (2017). *Narciso en el salón de los espejos. Las narrativas identitarias latinoamericanas en el documental transmedia de la región* (tesis de maestría). UNAM, México.

Orozco, G. (2012). Introducción. En Orozco, G. (coord.), *TVmorfosis. La televisión abierta hacia la sociedad de redes* (15-17). México: Tintable.

Postman, N. (2000). The Humanism of Media Ecology. *The Humanism of Media Ecology, 1* (1), 10-16.

Postman, N. (2015). El humanismo de la ecología de los medios. En C. S. (ed.), *Ecología de los medios. Entornos, evoluciones e interpretaciones.* (págs. 97-107). Barcelona: Editorial Gedisa.

Scolari, C. (2009). Transmedia Storytelling: implicit consumer, narrative worlds, and branding in contemporary media production. *International Journal of communication*, 1(3), 586-606.

Scolari, C. (2010). Ecología de los medios. Mapa de un nicho teórico. *Quaderns del CAC 34*, 17-25.

Scolari, C. (2011). Prólogo. En C. A. Ferrer(edit.), *Reflexiones sobre comunicacion, tecnología y sociedad. Digitalizacion y ecología de medios.* (págs. 8-13). Venezuela: Colección de textos de comunicación.

Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.

Scolari, C. A. (2014). Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital. *Anuario AC/E de cultura digital*, 71-81.

Scolari, C. (2015a). Introducción. Ecología de los medios: de la metáfora a la teoría (y más allá). En C. S. (ed.), *Ecología de los medios. Entornos, evoluciones e interpretaciones* (págs. 15-42). Barcelona: Editorial Gedisa.

Scolari, C. (2015b). Los ecos de McLuhan: ecología de los medios, semiótica e interfaces. *Palabra Clave* , 1025-1056.

Scolari, C. & Guerrero, M. (2016). Narrativas transmedia y contenidos generados por los usuarios: el caso de los crossovers. *Cuadernos.info.,* 1(38), 183-200. Doi: 10.7764/cdi.38.760

Silverstone, R. (2004). *¿Porqué estudiar los medios?* Buenos Aires: Amorrortu.

Suarez, C. & Sepúlveda, A. (2016) *Transmedia literacy e intertextualidad*. Medellín: Luis Amigo.

Whitehead, A. (2018, 28 de julio). Sales of a Song of Ice and Fire overtake The Wheel of Time and Discworld [Web log post]. Recuperado de http://thewertzone.blogspot.com/2018/07/sales-of-song-of-ice-and-fire-overtake.html