

El relato perpetuo. Coordenadas para la escritura transmedia

Giancarlo Cappello Flores

¿Cómo funciona la narrativa transmedia? ¿Cómo se construye? ¿Requiere de una estructuración dramática particular? ¿Qué elementos deben potenciarse? ¿Qué formas debe adquirir el relato a la luz de variables como la interactividad y la ampliación de su historia a manos de los fans? Estos y otros cuestionamientos fueron la guía de esta investigación, cuyo propósito ha sido lograr una herramienta teórico-práctica que sirva de referencia para el desarrollo de proyectos transmedia de ficción en entornos digitales.

Partiendo de una investigación bibliográfica y audiovisual, el proyecto se concentró en el estudio de diez experiencias destacadas con la intención de deconstruirlas para entender sus mecanismos y plantear coordenadas de base para el desarrollo de producciones de esta naturaleza. El trabajo no solo supuso un acercamiento a las fuentes primarias de cada objeto de estudio (series de televisión, proyectos narrativos digitales, etc), sino también a sus fuentes secundarias o derivadas (cómic, videojuegos), esfuerzo que fue complementado con entrevistas a algunos de los productores y guionistas involucrados.

Los principales casos de referencia fueron los siguientes: *Lost*, *Aguila Roja*, *El Barco*, *Heineken Experience*, *Piratas del Caribe*, *Avatar*, *Star Wars*, *The Killing*, *Paciente*, *Zica* y *los Camaleones*, *El Cosmonauta*, *Panzer Chocolat*, *Lápidas*, *L'Hospitalet de Llobregat* y *Nike Runners App*.

Entre los principales hallazgos destaca, por ejemplo, la aplicación de nociones vinculadas a la poética aristotélica, pero también la vitalidad del modelo funcionalista de Propp y las leyes de la narrativa épica de Axel Olrik; la aplicación de cierta perspectiva desde el campo de la ludología para completar las propuestas narrativas, especialmente a la hora de establecer nexos de interactividad con los seguidores. Asimismo, es posible señalar una convergencia de recursos de la narrativa literaria, cinematográfica y televisiva, pero también de los videojuegos, de los juegos de rol, de las novelas “Construya su propia aventura”, de juegos de estrategia como *Risk* o *Clue*, por citar algunos casos.

Sobre la base de estas comprobaciones, el proyecto elaboró “coordenadas transmedia” – especialmente narrativas, pero también técnicas– para enfrentar el desarrollo de este tipo de proyectos, desde el planteamiento de una historia de base para articular la narración transmedia, fundada a partir de un universo coherente, complejo y dinámico, es decir, con múltiples opciones de relación entre personajes y hechos escalables, hasta la definición de una estética de ventanas, para la participación e interacción de los seguidores, quienes a partir de un sistema de recompensas y satisfacciones, habrán de forjar el núcleo duro de seguidores que persigan el esclarecimiento de “zonas ambiguas o inciertas” del relato, así como su potencial ampliación.

El proyecto ha iniciado una última etapa junto a Prometeo MediaLab, a fin de ofrecer sus resultados no solo bajo el formato de libro, sino a través de una serie web transmedia que aterrice e ilustre sus alcances.