

INTRODUCCIÓN: TRANSMEDIALIDAD, INTERACTIVIDAD Y LO FANTÁSTICO

MIGUEL CARRERA GARRIDO
Universidad de Granada
mcarreragarrido@ugr.es



Si en los años noventa del siglo xx la palabra de moda era *interactivo* o *multimedia*, a principios del 2000 los investigadores y profesionales se obsesionaron con la *convergencia*... hasta que, con la nueva década, parece haber llegado la hora del *transmedia*.

CARLOS A. SCOLARI, *Narrativas transmedia*.
Cuando todos los medios cuentan

Cuando se aborda el análisis de la ficción narrativa en el siglo xxi, es necesario que el estudioso tome conciencia de tres hechos interrelacionados: en primer lugar, de la esterilidad de afrontar la producción en un medio de representación sin tener en cuenta a los demás; en segunda instancia, de la revalorización experimentada por ciertas formas expresivas —cómic, videojuegos, series de televisión, videoclips— que en el pasado apenas gozaban de estima cultural; y, por último, del radical giro acontecido en los modos de producir y consumir ficciones, a consecuencia del cual los roles de emisor y receptor, así como las relaciones que solían establecerse entre ellos, han dejado de obedecer a los principios de antaño. El paradigma en el que nos encontramos insertos, al que remite el presente monográfico, se caracteriza por democratizar la comunicación entre los agentes del proceso creativo e incorporar un enorme abanico de posibilidades a la narración de historias y la génesis de mundos ficcionales.

Henry Jenkins, autor del clásico *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide* (2006), en cuyas páginas se sistematizan los rasgos de este paradigma —o *cultura de convergencia*—, insiste en dos aspectos o fenómenos que

resuenan con fuerza en el enunciado del número: la expansión transmedia y la participación sustantiva de lectores y espectadores. En deuda con el concepto *intertextualidad transmedia* de Kinder (1991) —inspirado, a su vez, en el dialogismo y la polifonía bajtinianos— y emparentada con la *transficcionalidad* de Saint-Gelais (2005), la expansión transmedia se ha enfocado tanto desde el eje de la narración (*narrativas transmedia*, *transmedia storytelling*) como desde la construcción de mundos ficcionales, denominada *worldbuilding* (*mundos transmedia*). Como señala Jenkins (2008: 118-119): «La narración se ha ido convirtiendo en el arte de crear mundos a medida que los artistas van creando entornos que enganchan y que no pueden explorarse por completo ni agotarse en una sola obra, ni siquiera en un único medio». Se da, asimismo, una distinción básica entre aquellas historias y universos que, nacidos en un medio particular, migran a otros con el paso del tiempo y el aumento de su popularidad, y aquellos planteados en origen en diversos medios y plataformas. De lo primero sería un buen ejemplo la saga de Harry Potter; y de lo segundo, la franquicia de *The Matrix*. En ambos polos se trataría, no obstante, de lo mismo: «to get the public to consume as many different media as possible» (Ryan, 2013: 363).

Ahora bien, el papel del público no se limita a recibir pasivamente las creaciones, ni siquiera a navegar de un medio a otro, y de una obra a otra, para ir uniendo las piezas. Dotado de una agencia inaudita —otorgada por los creadores mismos de las ficciones, o bien autoproclamada—, sus facultades van desde la interacción en cuanto comentaristas o intérpretes del mundo recreado hasta la inmersión en la diégesis y la manipulación de esta en distintos grados, incluyendo la generación de nuevos personajes, nuevas tramas, nuevos escenarios; con la opción, además, de acometerla desde (casi) cualquier medio y plataforma. Transmutados en *prosumidores*, su figura en este contexto se revela crucial, poco menos que indispensable. Desde la *fan fiction* hasta la colaboración con las empresas detrás de las franquicias más exitosas, los destinatarios son capaces de participar en pie de igualdad con los artífices primigenios, contribuyendo a debilitar el concepto de autoría y enriqueciendo la experiencia narrativa y ficcional.

Esta dinámica, esta confluencia de medios e instancias de producción y recepción, con todas las implicaciones que tiene en la teoría de la ficción y los mundos posibles, así como en otros ámbitos y disciplinas que trascienden la literatura, incluso lo narrativo y ficcional —como el periodismo, la educación o la política—,¹ ha sido, y sigue siendo aún hoy, estudiada a fondo por espe-

1 Efectivamente: en este texto, así como en los que contiene el monográfico, se atiende en exclusiva a la producción de ficciones —en concreto, aquellas adscritas al género o modo fantástico—, dejando de

cialistas de toda índole. Tosca, Klastrup, Harvey, Scolari, Rosendo, Baetens, Sánchez-Mesa, Torre Espinosa o Montoya son solo algunos nombres que haría que sumar a los de los citados, y pioneros, Jenkins y Ryan. Sus reflexiones se reparten por los ya abundantes monográficos consagrados al tema, aparecidos tanto en España como en otros países, y ocupan los desvelos de grupos y proyectos enteros de investigación. Así, por ejemplo, respecto a esto último —y por restringirnos al dominio español— estaría *Nar-Trans2*,² radicado en la Universidad de Granada, mientras que, en materia de dossieres, solo desde 2016 se habrían coordinado, que yo sepa, cinco en revistas nacionales;³ por no mencionar la legión de artículos, libros y capítulos de libro que han ido viendo la luz a lo largo de los últimos años, dentro y fuera de nuestras fronteras.

Atendiendo al contenido de estos trabajos —más en concreto, de los asedios a los territorios de la ficción—, hay en ellos ciertas constantes que cualquier observador atento puede apreciar. Entre las más notables figuraría el puesto de privilegio que disfrutaban los relatos de corte no mimético o irrealista. En efecto, menudean, en los estudios de temática transmedia, las remisiones a películas, videojuegos, cómics, novelas pertenecientes a las modalidades de la fantasía, el terror y la ciencia ficción. Yo mismo, líneas atrás, traía a colación dos referentes esgrimidos por el grueso de los analistas: la serie del joven mago compuesta por J. K. Rowling y la mesiánica creación de las Wachowski. También son recurrentes las alusiones a *Star Wars*, *Star Trek*, *Lord of the Rings*, *Buffy the Vampire Slayer*, *A Song of Ice and Fire*, *The Walking Dead*, *Dr. Who* o los Mitos de Cthulhu; cosa que, inevitablemente, lleva a pensar en una propensión, una sintonía, en los géneros mentados, con las prácticas más distintivas de la cultura convergente.

En una entrevista con Carlos A. Scolari, la profesora María de Mar Grandío Pérez se hacía eco de esta complicidad. Sus declaraciones, aunque relativas a la ciencia ficción, son extensibles a las otras modalidades de lo insólito:

Son las narrativas de ciencia ficción las más proclives a la generación de un universo transmedia debido a su esencia ontológica: son mundos de ficción

lado otros niveles y aplicaciones del modelo transmedia y la cultura convergente, explorados por algunos de los nombres listados a continuación (como, por ejemplo, el discurso documental en Torre Espinosa, 2019).

2 <https://www.nar-trans.com/>

3 En las revistas *ICONO 14* (coords. María Abellán Hernández y Marta de Miguel Zamora, vol. 14, núm. 1, 2016), *Tropelías* (coords. Teresa López-Pellisa y Ana Casas, núm. 27, 2017), *Pasavento* (coords. Domingo Sánchez-Mesa y Jordi Alberich-Pascual, vol. 7, núm. 2, 2019), *Revista Mediterránea de Comunicación* (coords. Raúl Rodríguez-Ferrándiz y Vanesa Saiz-Echazarreta, vol. 9, núm. 1, 2018) y *Ámbitos* (coords. Antonia Isabel Nogales-Bocio y Ángels Álvarez Villa, núm. 47, 2020).

complejos que permiten crear narrativas derivadas para su profundización tanto sincrónicamente como anacrónicamente. Ofrecen más posibilidades creativas que el género del drama o la comedia (Scolari, 2013: 52).

Elocuentes palabras, a las que añadía otras no menos reveladoras, en referencia al componente participativo: «El consumidor de ciencia ficción es muy proclive a la participación y creación de material: aventuras pregeneradas en los manuales de juegos de rol, cómics, novelas o audiovisuales (videoclips, cortometrajes)» (Scolari, 2013: 53).

La afinidad con estos códigos y con el perfil prototípico de aficionado a esta clase de historias viene también glosada —como no podía ser de otra manera— en las páginas iniciales de *Fantastic Transmedia* (2015), de Colin Harvey. Tras pasar revista a varias de las franquicias arriba enumeradas, observa:

[I]n commercial terms and there is clearly an enduring appetite for material we might broadly describe as «the fantastic». Henry Jenkins has argued that the reason might lie with the fandoms these genres attract: transmedia storytelling appealing to those individuals who enjoy searching out disparate narrative elements across multiple media platforms (...). This may well be the case, but there might also be something in the generic characteristics of science fiction and fantasy that renders them ideally suited to varieties of crossmedial expansion (Harvey, 2015: 14).

Así es: a todas luces, hay algo en los géneros de lo irreal, *lo fantástico* concebido en un sentido amplio, que tiende a la expansión, a la vez que solicita la cooperación del fan, del *geek*, de quien ha invertido tanto tiempo y esfuerzo en aprenderse los nombres de personajes, sus historias, sus lugares de procedencia, hasta las lenguas —klíngon, élfico, shyriiwook— habladas en los universos imaginarios, y que está ansioso por aportar *su granito de arena*. Diríase, en verdad, que es en el paradigma de la convergencia y de las narrativas transmedia donde todas estas modalidades y sus audiencias encuentran mejor acomodo; o quizá sea mejor interpretar que han sido ellos quienes más decisivamente han ayudado a fortalecer el diálogo transmediático y la involucración de los aficionados en el proceso creativo. Siendo así las cosas, no parece que un monográfico como el que aquí se ofrece necesite justificación; máxime cuando es el primero de estas características que se lleva a término, al menos en el formato revista. Me explico.

Recién he dicho que abundan las referencias a la ciencia ficción, la fantasía y el terror en los trabajos sobre narrativas o mundos transmedia; algunos, de

hecho, están del todo consagrados al análisis de piezas inscritas en estos moldes, como el debido a Harvey (2015) o los de Tosca y Klasttrup (2014), Rosendo (2015) y Scolari y Establés (2017). Curiosamente, sin embargo, carecemos de números o secciones monográficas que, aparte de atender al elemento transmedia y a la participación del receptor, introduzcan el factor *de género* en la selección de artículos y en la homogeneización del corpus contemplado. Tal es lo que pretenden estas páginas, como una manera de solucionar una evidente laguna en las investigaciones en torno a estas dinámicas y sus producciones.

La carencia, por cierto, se demuestra más aguda en cuanto nos ceñimos a la noción restrictiva de la categoría *fantástico*, es decir, aquella manejada en *Brumal*, y que se cifra en la colisión, en el encuentro conflictivo, entre dos órdenes opuestos: el de lo imposible y el de lo real. Mientras que en la fantasía y la ciencia ficción dichos planos conviven o se encuentran integrados en un solo conjunto —en cada caso a su manera—, lo fantástico, en la acepción de expertos como Caillois (1970: 11) o Roas (2011: 13-14), excluye la coexistencia, haciendo visible el desajuste, el desgarrón, en los principios ontológicos por los que se rige la diégesis. En cuanto al terror, puede o no, como es bien sabido, presentar componentes sobrenaturales: solo si los incluye cabe contemplarlo desde esta óptica, si a la vez se produce el conflicto descrito; y es que lo terrorífico también puede habitar los territorios de la fantasía (como evidencia la serie *The Dark Tower*, de Stephen King) o la ciencia ficción (como se puede ver en las películas *Alien* o *Event Horizon*).

Pero volviendo a lo fantástico genuino, decía que en él se aprecia todavía más la necesidad de atención o tratamiento desde los frentes aquí delineados. Ello es, en primer lugar, por el prurito de marcar las diferencias respecto a esos otros géneros hermanos y evitar que siga viéndose subsumido en ellos; pero también de demostrar que también esta modalidad, menos estudiada desde el diseño de entornos ficcionales y no tan atendida en los estudios sobre las comunidades de fans, aporta suculentas posibilidades a la expansión en diversos medios y el intercambio con los prosumidores. Es un lugar común pensar que son la ciencia ficción y la fantasía (o bien lo mágico y maravilloso) los códigos que más se prestan a estas prácticas, y tal vez sea así; no en vano, ponía más arriba como ejemplos paradigmáticos *Harry Potter* y *The Matrix*, y poco más abajo aludía a *Lord of the Rings*, *Star Wars*, *A Song of Ice and Fire*, *Star Trek* y *Dr. Who*, que rara vez faltan en los análisis de este tipo. Hay muchas otras creaciones, aun así, que se acercan más al modelo de *Brumal*, y que son igual de emblemáticas: desde las demás citadas en esta introducción hasta *Twin Peaks*, *The X-Files* (algunos episodios, al menos), *Hellraiser*, *Evil Dead*, *The*

Blair Witch Project —la primera franquicia transmedia, según Jenkins (2008: 107-109)— o la mayor parte de las abordadas en los cinco trabajos recogidos en el monográfico.

Pasando ya a los artículos compilados, constituyen, a mi entender, una excelente panorámica —sintética, pero certera— de las diferentes expresiones y perspectivas de la transmedialidad y la interactividad en los terrenos de lo fantástico. Su naturaleza va de lo teórico a lo crítico, combinando ambos extremos con eficacia. Los autores, por otro lado, se reparten entre quienes poseen ya un nombre en estos lares y quienes se adentran en ellos por vez primera, haciendo gala, en cualquier caso, de una gran convicción y agudeza. Cuidadosamente seleccionados, en medio de una de las peores crisis que ha conocido la humanidad y que parecería salida de alguno de los títulos referidos, les distingue el mérito añadido de no haberse quedado en el camino —como sí pasó, por desgracia, con otros— víctimas de las adversas circunstancias. En tenaz pugna contra estas y alimentándose de la profesionalidad de sus autores, resultan, todos ellos, modélicos en su rigor científico y entusiasmo por la materia.

Se inicia el número con la aportación de Jan Baetens (Universidad KU Leuven) y Domingo Sánchez-Mesa (Universidad de Granada), dos referentes de primer orden en el campo transmedia, ambos miembros de *Nar-Trans* y cuyos trabajos —ya a cuatro manos, ya individuales— son de cita obligada en cualquier asedio a estos parajes. En esta ocasión, rastrean la confluencia entre las tres nociones aquí puestas en juego: la transmedialidad, la interactividad y lo fantástico. Adoptando la perspectiva del receptor —concebido como usuario—, meditan sobre las implicaciones que una mayor o menor interactividad puede poseer en la consecución del efecto fantástico. Se pondera, en este sentido, la importancia de conceptos como *suspense* y *sorpresa*, reparando en el peso del factor temporal, y se señalan los condicionantes de cada medio. La comprensión de lo fantástico, por su lado, se fundamenta en categorías propias de la semiótica tensiva, según la cual dicho efecto sería definido como «the sign as experienced by the user, more precisely by the user's body and embodied mind, whose experience is determined by the junction or tension of two determining forces, "intensity" and "extent", the former referring to the affective perception or feeling (...), the latter referring to the part of the world that is involved in our understanding of the sign».

El trabajo de Baetens y Sánchez-Mesa es un pórtico de lujo para el número, por su carácter eminentemente teórico y su voluntad de formular una primera aproximación al funcionamiento preciso de lo fantástico en el proceso de transmedialización, así como en su relación con lectores y espectadores. El

texto plantea más preguntas que respuestas; ello es, pese a todo, bueno, pues to que espolea al crítico para continuar indagando en la complejidad de los mecanismos radiografiados. También porque despliega buena parte del instrumental teórico, de las categorías y referencias que acostumbran a convocarse en la discusión científica sobre estos asuntos, dando lugar a un fructífero diálogo entre todos ellos. Cabe, a este respecto, resaltar el comentario en torno a la noción de *intermedialidad*, inseparable de la de transmedialidad: «all media are intermedial and each of them can be transmedialized, that is converted into another medium», leemos.

Viene a continuación el trabajo de Javier Sánchez Zapatero y María Fernández Rodríguez —ambos de la Universidad de Salamanca—, titulado «¿Y si no se descarta lo imposible? Sherlock Holmes en el universo fantástico». Sánchez Zapatero es otro iniciado en los terrenos de la intermedialidad y lo transmedia: una más de las facetas de su amplia y variada trayectoria como investigador. En este artículo, que complementa otro anterior sobre la figura del detective victoriano y que conecta con uno de sus principales intereses como académico —la novela negra y policiaca—, une sus fuerzas a las de otra apasionada de la invención de Conan Doyle, para rastrear los trasvases mediáticos y ficcionales del más insigne vecino de Baker Street; focalizándose, eso sí, en piezas de corte fantástico.

Repartiendo el escrutinio entre novelas, cómics, videojuegos y, en menor medida, películas, llegan a la conclusión Sánchez Zapatero y Fernández Rodríguez de que es en el *cross-over* —esto es, en el encuentro de Holmes, Watson y demás personajes del canon con sujetos y tramas procedentes de otros mundos ficcionales— donde más fértil se revela la expansión transmedia. De los relatos basados en tales cruces, se fijan los investigadores en los que incorporan al Dr. Jekyll y Mr. Hyde, al conde Drácula —los más habituales de esta subespecie— y a las criaturas de los mitos de Cthulhu, con presencia, también, de los artífices reales de estos referentes (Stevenson, Stoker y Lovecraft). En cuanto al valor de estas narraciones, poseen el *morbo* adicional de confrontar a uno de los más célebres baluartes de la razón y la lógica a *la posibilidad de lo imposible*. De este modo, y dado que uno de los rasgos constitutivos de la ficción policiaca y detectivesca es la explicación racional de un misterio que se antojaba impenetrable al intelecto, «el conflicto principal al que Sherlock Holmes se enfrenta en un universo fantástico es el cuestionamiento de su, en principio, infalible método hipotético-deductivo basado en la racionalidad, la lógica y el empirismo, desarmado ante la irrupción de lo sobrenatural». De ahí, como se entenderá, el título de la contribución.

Sigue la de Santiago Martín López Delacruz, de la Universidad de la República (Uruguay), quien dirige su atención a *The Conjuring*, la franquicia creada por James Wan a partir de las experiencias documentadas del matrimonio de demonólogos Lorraine y Ed Warren. Iniciada en 2013 con el filme homónimo —un verdadero éxito de taquilla— la marca ha fructificado en toda una colección de películas de temática y estilo parecidos —solo algunas dirigidas por Wan—, solo en parte inspiradas en los testimonios de los participantes en los exorcismos y demás sucesos parapsicológicos, que han acabado por despertar la curiosidad por materiales en principio adscritos a la *non-fiction*. El fervor llevaría, asimismo, a lanzar en 2017 el concurso de cortometrajes *My Annabelle Creation Contest*, como método de promoción del segundo de los metrajes dedicados a la diabólica muñeca Annabelle y mediante el que se animaba a los fans a contribuir a la expansión del universo de *The Conjuring*. Como dice López Delacruz, se trataría de «una iniciativa marcadamente transmidiática, donde la participación de realizadores y producciones ajenas a la franquicia la amplían a nivel temático y narrativo, donde el cambio de medio (del largometraje al cortometraje) y de soporte (de la exhibición cinematográfica a la exhibición digital) evidencia la necesidad del cine por adaptarse a nuevas plataformas de creación y distribución».

Examina el artículo, aparte de esta participación de la audiencia, el papel que han desempeñado los paratextos digitales y audiovisuales en la popularización de la saga: desde entrevistas con los protagonistas de las historias hasta *wikis* —espacio colaborativo por antonomasia— dedicadas a recopilar toda la información posible del microcosmos, y vídeos inmersivos de realidad virtual, gracias a los cuales la audiencia tiene la ilusión de acceder al mundo de la ficción y compartir con los personajes los escenarios de aquella.

A José Antonio Calzón García (Universidad de Cantabria), experto en literatura picaresca, *steampunk* y reescritura zombi, se debe el cuarto asedio, en torno a los *remakes Z* de piezas cumbre del repertorio literario español. Inaugurada por el *best-seller* de Seth Grahame-Smith *Pride and Prejudice and Zombies* (2009), la moda de versionar una obra clásica introduciendo en la diégesis a los popularísimos —y muy posmodernos— muertos vivientes ha gozado también, como el artículo pone de manifiesto, de cierta acogida en nuestra geografía. En el caso de España, no obstante —o, por lo menos, en los ejemplos seleccionados por Calzón García—, el *remake* no se conforma con reescribir, parodiar o expandir temáticamente los referentes hipotextuales —el *Lazarillo*, el *Quijote* y *La casa de Bernarda Alba*—, sino que da pie a un divertido ejercicio filológico, merced al cual se defiende la existencia de variantes docu-

mentales que incluirían la parte zombi, llegándose a acometer la reconstrucción del manuscrito original, valiéndose para ello de herramientas de la crítica textual. La intervención del prosumidor revela, así, una vertiente académica —casi diríamos *borgiana* en su osado manejo del apócrifo— que enriquece aún más el fenómeno. Por otro lado, la elección de las piezas destinadas a la *zombificación* no puede ser más sintomática e irreverente; y es que, como apunta el autor, «se plantea una evidente ironía, sustentada en el hecho de que todos los remakes mencionados (...) desarrollan un relato de tintes más o menos fantásticos a partir de construcciones narrativas paradigmáticamente realistas»; detalle que aporta un punto extra de interés y complejidad al experimento, en una línea muy similar a lo que ocurría en aquellos relatos que enfrentaban a Sherlock Holmes con la irrupción de lo sobrenatural. Este otro gesto o desafío resulta, aun así, más significativo, por cuanto supone una respuesta —consciente o no— a la pléyade de voces que, durante décadas, sostuvieron una visión eminentemente realista de la historia literaria española.

El monográfico se cierra con el estudio de Pedro J. Plaza González (Universidad de Málaga), que centra su contribución en un producto híbrido, a medio camino entre lo fantástico, lo maravilloso y el terror: la miniserie animada *Over the Garden Wall* (2014). En este caso, no se trata tanto de explorar la expansión a lo largo de diversos medios como de volver la mirada sobre la crítica llevada a cabo desde la comunidad de fans, abogando por su legitimación en trabajos de naturaleza científica. Cabe, a este respecto, remitirse a dos de los principios señalados por Jenkins (2009) en su definición de lo transmedia: los que Scolari (2013: 39) traduce como «expansión» y «profundidad», y que en inglés serían «spreadability» y «drillability». Se refiere el primero a «la expansión de una narrativa a través de prácticas virales en las redes sociales, aumentando de esa manera el capital simbólico y económico del relato» (Scolari, 2013: 39); en tanto que el segundo término —propuesto, en realidad, por Jason Mittel (2009) a partir del primero— apuntaría a «la tarea de penetración dentro de las audiencias que el productor desarrolla hasta encontrar el núcleo duro de seguidores de su obra, los verdaderos militantes, los que la difundirán y ampliarán con sus propias producciones» (Scolari, 2013: 39-40). Muchos militantes nos salen al paso, sin duda, en el texto de Plaza González: auténticos apasionados que, desde YouTube, blogs personales o textos divulgativos, se afanan por desentrañar los misterios de su serie favorita, y que lo hacen con unas herramientas, una ambición y unos resultados que poco tienen que envidiar al más concienzudo análisis académico. Así, el comentario realizado en el artículo, con base

en referentes a priori tan alejados de la cultura popular como la *Divina Comedia* o el pensamiento de Kierkegaard, Arendt, Hume o Sartre —matizado, eso sí, con alusiones a otros productos menos elevados, como la cinematografía de Tim Burton o las animaciones del Estudio Ghibli—, pone en evidencia la utilidad de dichas fuentes, su rentabilidad para el esclarecimiento de creaciones que, por lo que sea —su condición genérica, su formato, la naturaleza de sus audiencias—, aún no han atraído demasiado la atención de la investigación científica. Como concluye el trabajo:

Se han confrontado aquí, novedosamente, dos dimensiones que pudieran parecer en principio contrapuestas cuando, en realidad, son totalmente complementarias: la dimensión divulgativa y la dimensión científica, las cuales han propiciado un amplio recorrido desde el receptor-consumidor medio —y a menudo anónimo— hasta el especialista universitario, ensamblando transmedialidad e interactividad.

Síntesis a la que, acto seguido, añade lo siguiente: «ha quedado demostrado desde la divulgación y desde la investigación que la cultura de la convergencia es tan posible como necesaria, afianzando los postulados de Jenkins»; un colofón que bien podría servir para resumir las aspiraciones del presente monográfico, o bien lo que, idealmente, habría de pensar el lector al arribar a su término. Conformado en una época extraña, tras la que se avecinan cambios profundos en todos los órdenes de la vida —también en los de la creación y el consumo de ficciones—, es su mayor afán hacer un poco más inteligible un fenómeno que afecta en especial, o que tiene una gran resonancia, en los dominios de lo no mimético, insólito o antirrealista. Desde las páginas de *Brumal*, no nos queda sino lanzar —los colaboradores del número y yo mismo— el órdago para que el interés no se agote aquí, y que tanto especialistas de la cultura de convergencia como estudiosos de lo fantástico intercambien impresiones y sigan ahondando en tan estimulante terreno.

BIBLIOGRAFÍA

- CAILLOIS, Roger (1970): *Imágenes, imágenes*, Edhasa, Barcelona.
- HARVEY, Colin (2015): *Fantastic Transmedia: Narrative, Play and Memory Across Science Fiction and Fantasy Storyworlds*, Palgrave MacMillan, Hampshire.
- JENKINS, Henry (2008): *Convergence culture. La cultura de convergencia de los medios de comunicación*, Paidós, Barcelona.

- (2009): «The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday)», *Confessions of an Aca-Fan*, 12 de diciembre, disponible en: <http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html> [consulta: 22/10/2020].
- KINDER, Marsha (1991): *Playing with Power in Movies. Television and Video Games: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, University of California, Berkeley.
- KLASTRUP, Lisbeth, y Susana Tosca (2014): «*Game of Thrones: Transmedial Worlds, Fandom, and Social Gaming*», en Marie-Laure Ryan y Jan-Nël Thon (eds.), *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*, University of Nebraska Press, Lincoln, pp. 295-214.
- MITTELL, Jason (2009): «To Spread or To Drill?», *Random Thoughts from Media Scholar Jason Mittell*, 25 de febrero, disponible en: <<https://justtv.wordpress.com/2009/02/25/to-spread-or-to-drill/>> [consulta: 22/10/2020].
- ROAS, David (2011): *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico*, Páginas de Espuma Madrid.
- ROSENDO, Nieves (2015): «Lo fantástico en Alan Wake: remediación, intermedialidad y transmedialidad», *Brumal. Revista de Investigación sobre lo Fantástico*; vol. 3, núm. 1, pp. 73-93, disponible en: <<https://doi.org/10.5565/rev/brumal.181>> [consulta: 22/10/2020].
- RYAN, Marie-Laure (2013): «Transmedial Storytelling and Transfictionality», *Poetics Today*, vol. 34, núm. 2, pp. 361-388.
- SAINT-GELAIS, Richard (2005): «Transfictionality», en David Herman *et al.* (eds.), *The Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, Routledge, Londres, pp. 612-613.
- SCOLARI, Carlos A. (2013): *Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan*, Deusto-Grupo Planeta, Barcelona.
- , y María-José ESTABLÉS (2017): «El Ministerio Transmedia: expansiones narrativas y culturas participativas», *Palabra Clave*, vol. 20, núm. 4, pp. 1008-1041, disponible en: <<https://palabraclave.unisabana.edu.co/index.php/palabraclave/article/view/1008/pdf>> [consulta: 22/10/2020].
- TORRE ESPINOSA, Mario de la (2019): «*Reflecting worlds: noción de mundo transmedia aplicada al género documental*», *Arbor*, vol. 195, núm. 794, a529, disponible en: <<http://arbor.revistas.csic.es/index.php/arbor/article/view/2182/3428>> [consulta: 22/10/2020].