

- VIDAURRÁZAGA MANRÍQUEZ, I. (2013). *Martes once. La primera resistencia*. Santiago de Chile: Ediciones LOM.
- WALLACE, J. (2020). *Tragedy Since 9/11. Reading A World Out of Joint*. Londres - Nueva York: Bloomsbury Publishing.
- WRIGHT, S. (2013). *The Child in Spanish Cinema*. Manchester University Press.
- WRIGHT, T. C. (2007). *State Terrorism in Latin America. Chile, Argentina and International Human Rights*. Nueva York: Rowman & Littlefield.
- YOUNG, B. (2004). On Media and Democratic Politics. Videograms of a Revolution. En T. Elsaesser (Ed.), *Harun Farocki. Working on the Sight-Lines* (pp. 245-260). Amsterdam University Press.

Relatos híbridos o *transmedia storytelling*: el caso de *Policía del Karma**

Hybrid stories or transmedia storytelling: the case of the *karma police*

RUBÉN DITTUS

(pág 181 - pág 190)

RESUMEN. La *narrativa transmedia* se ha definido como un tipo de relato en el que la historia se desarrolla a través de múltiples medios y plataformas de comunicación y en el que una parte de los consumidores juega un papel activo tanto en su creación como en sus formas de expansión. El término fue acuñado en 2003 por Henry Jenkins, quien reconoció algo que ya se estaba manifestando en la industria creativa y proyectó en el futuro lo que sucedería en el área de las comunicaciones. Bajo esta premisa, en el presente trabajo se busca exponer la evolución de la narrativa transmedia en Chile a través de un caso en el que, aparentemente, la figura del guionista tradicional quedó en el pasado: *Policía del Karma* (Baradit y Cáceres, 2011). Se trata de una novela gráfica en gran formato que se complementó con un tráiler oficial, una serie de microdocumentales falsos, una banda sonora y un futuro proyecto de serie de televisión. La estrategia narrativa utilizada se analizará siguiendo el modelo de diez dimensiones propuesto por Renira Gambarato (2013), con indicadores específicos para analizar narrativas transmedia. **Palabras clave:** narrativa transmedia, audiencias, guion, convergencia de medios, marketing.

ABSTRACT. “Transedia Storytelling” have been defined as a type of story where history unfolds through multiple media and communication platforms, and in which a part of consumers plays an active role both in its creation and in the forms of expansion. The term was coined in 2003 by Henry Jenkins, recognizing something that was already manifesting in the creative industry and projecting in the future what would happen in the communications area. Under this premise, the present work seeks to expose the evolution of transmedia storytelling in Chile through a case in which apparently the figure of the traditional screenwriter was in the past: “Karma Police” (2011). It is a graphic novel in large format, which was complemented by an official trailer, a series of fake micro documentaries, a soundtrack, and a future TV series. The narrative strategy used will be analyzed following the ten-dimensional model proposed by Renira Gambarato (2013), with specific indicators to analyze transmedia narratives.

Keywords: Transmedia Narrative. Audiences. Script. Convergence. Marketing.

RUBÉN DITTUS es profesor investigador en la Universidad Central de Chile y editor de la *Revista Chilena de Semiótica*. Doctor en Ciencias de la Comunicación por la Universidad Autónoma de Barcelona y máster en Guion Audiovisual por la Universidad Finis Terrae. Entre sus publicaciones científicas destacan *El ojo semiótico* y *Semiótica del cine documental*. Ha incursionado en la narrativa de ficción con la novela *El mural de los cerdos* y con los cómics *Programa Mercurio* (episodios 1 y 2) y *La batalla de Clo*. Correo electrónico: <dittus.films@gmail.com>.

FECHA DE RECEPCIÓN: 18/2/21

FECHA DE APROBACIÓN: 10/6/21

Atribución-NoComercial-CompartirIgual
CC BY-NC-SA



1. ¿QUÉ ES LA NARRATIVA TRANSMEDIA?

En el campo de las comunicaciones, al igual que en gran parte de las ciencias sociales, hay un nutrido listado de conceptos que tienen un acuñador o una fecha precisa de nacimiento. Es el caso de la expresión inglesa *transmedia storytelling*. Se trata de un término introducido por Henry Jenkins en un artículo, publicado en la revista *Technology Review* en enero de 2003, donde reconoció algo que ya estaba manifestándose en la industria creativa (Tubau, 2011; Jenkins, 2009) y proyectó a futuro lo que acontecería en el área de las comunicaciones. El término se asentó y generó un sustantivo debate académico en términos conceptuales (Gosciola, 2012; Scolari, 2013; Ryan y Thon, 2014), pero escasas aportaciones en términos metodológicos (Gambarato, 2013). De acuerdo con Jenkins, el *transmedia storytelling* —‘narrativa transmedia’ en castellano— se caracteriza por la extensión del relato, a través de diferentes medios (filmes, televisión, cómics, libros, videojuegos, etcétera) y plataformas (blogs, foros, *networks*, etcétera), en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo, tanto en su creación como en las formas de expansión (Phillips, 2012).

En una narrativa multimedia, diferentes tipos de medios cuentan una única narración con un objeto central respaldado por artefactos dispersos en diferentes soportes o plataformas. En este caso, ninguno de los artefactos puede contar la historia, excepto el objeto central. Un buen ejemplo serían las producciones de Walt Disney en la década de 1990, cuando la industria producía animaciones para niños: había un objeto central, el dibujo/animación, y varios objetos respaldados en esta narrativa, pero estos objetos no eran más que productos con licencia (juguetes), por lo tanto, el foco no estaba en el contenido.

Jenkins toma para su definición lo que Pierre Lévy (2007) advertía sobre la producción cultural y la obra estética. Para el investigador francés, los tradicionales roles de “autor, lector, productor, espectador e intérprete se fundirían” (p. 130) para dar paso a una suerte de “circuito” en donde cada participante trabajaría para “mantener la actividad” de los demás. En opinión de Jenkins (2008), somos activos actores de una convergencia comunicacional y de una hibridación de la realidad (Campalans, Renó y Gosciola, 2012) donde, por ejemplo, la escritura de un guion deja de ser responsabilidad de una única persona. En el marco de una lógica de flujos y reequilibrios constantes, el relato transmedia se caracteriza, principalmente, por su carácter fluctuante, inestable y abierto. Se trata de una experiencia participativa y democrática en la que cualquier usuario puede aportar al universo de ficción al asumir —en palabras de Jenkins (2008)—

el papel de cazadores y recolectores, persiguiendo fragmentos de la historia a través de los canales mediáticos, intercambiando impresiones con los demás mediante grupos de discusión virtual y colaborando para garantizar que aquel que invierta tiempo y esfuerzo logre una experiencia de entretenimiento más rica (p. 31).

Es importante lo anterior, ya que no se trata de una mera adaptación o transposición de lo que existe en un formato exitoso, algo que ya tenemos: filmes que proceden de novelas o de cómics, series de televisión, cómics o novelas que provienen de películas taquilleras. No son tampoco continuaciones que prolongan y serializan el producto, más bien se trata de un contenido ficcional que nace y evoluciona insembrado ya en múltiples soportes y plataformas, alimentado por creadores profesionales y por fans *amateurs*, en

ocasiones extraordinariamente activos y competentes, que crece de una manera a la vez enciclopédica e intrigante. Es un proceso de cocreación, abierta a sus usuarios, donde los contenidos son objeto de una permanente viralización en la que estos participan, implementan o se apropian de la historia matriz. De esa manera, el relato se expande, aparecen nuevos personajes y situaciones que traspasan las fronteras del universo de ficción; una dispersión textual cuyo viaje caótico desafía a los investigadores del campo a precisar sus límites o efectos, desde el diseño de la biblia hasta cómo serán recibidos los nuevos mensajes y cómo se construye la apropiación de estos desde las comunidades de fanáticos y usuarios menos dogmáticos en esas lides.

Las estrategias enunciativas se someten a un nuevo paradigma en el que la estructura narrativa y discursiva descansa sobre modelos multidireccionales, descentrados a través de rasgos identificatorios del universo transmedia: expansión, profundidad, multiplicidad, inmersión, construcción de mundos, serialidad y subjetividad. Se trata de un modelo de expansión gestionado desde arriba (*top-down*) por los productores, que se complementa con las expansiones desde abajo (*bottom-up*) impulsadas por los usuarios, las cuales se difunden en plataformas colaborativas como YouTube, Twitter, blogs, wikis o archivos de *fan fiction*.

2. DESAFÍO METODOLÓGICO

La semiótica discursiva y la semiótica textual narrativa son campos de estudio fuertemente monomediáticos y poco acostumbrados al análisis de narrativas multimodales de alta complejidad, caracterizadas por textualidades hiperfragmentadas y decenas de personajes y programas narrativos; por lo que la convergencia mediática ofrece una excelente oportunidad para poner a prueba los mecanismos de comprensión de una realidad virtual que es mucho más que un mero cambio tecnológico. La convergencia altera la lógica con la que operan las industrias creativas y con la que los consumidores procesan información y contenido. Los universos narrativos de la clásica terminología literaria se ven superados, así, por esta nomenclatura que no tiene nada de novedosa para los nativos digitales. Si acudimos a la narratología clásica donde Tzvetan Todorov acuña el término en 1969, los recursos cognitivos y metodológicos son insuficientes para aprehender la realidad digital.

La reciente investigación en el campo (Guerrero-Pico y Scolari, 2016; Bechmann Petersen, 2006; Kress y Van Leeuwen, 2001; Klastrup y Tosca, 2004) da cuenta del vivo debate teórico surgido en los márgenes de la narrativa transmedia. Uno de los principales temas de discusión se centra en cómo delimitar las fronteras del propio concepto de *transmedia* frente a otras prácticas de expansión multimedial. Otro frente de discusión se encuentra en el terreno de las adaptaciones. Según Scolari, el contenido de los distintos elementos que componen el mundo narrativo transmedia no puede repetirse, por lo que las adaptaciones se encontrarían fuera de esta calificación (Jenkins, 2006; Long, 2007; Mora, 2014). Según el argumento de Christy Dena (2009), la adaptación es un proceso en el que el adaptador toma decisiones significativas en el plano semiótico donde se sustraen, contraen y añaden elementos. Sería algo más parecido a la traducción —quizás intersemiótica— que a una extensión transmedia propiamente tal.

En el aspecto analítico, como tal, la semiótica de matriz interpretativa (Eco, 1979) o narrativa (Greimas, 1989) nos brinda útiles modelos para el análisis de los relatos y los textos, pero que son insuficientes para las narraciones transmedia. Si bien existe un amplio espectro

de estudios sobre obras que pertenecen al canon (teatral, literario, cinematográfico, televisivo, cómic), las investigaciones sobre el diseño de las matrices, las biblias o la producción narrativa de los fans son más limitadas (Pugh, 2005; Thomas, 2011), dado que el análisis de un corpus textual tan grande, democrático, multidireccional y en permanente estado de expansión genera problemas metodológicos al investigador, especialmente en lo referido a las fronteras del objeto de análisis, las cuales desdibujan y alteran las nociones de lo intertextual y lo dialógico (Bajtín, 2005), o en el contrato de lectura implícito (Eco, 1979), que vincula la doble relación entre el generador de contenidos y las audiencias posibles. Pareciera que, frente a este escenario, la semiótica discursiva (Scolari, 2001) corre con cierta ventaja al ampliar la mirada narrativa, ya que los esquemas de análisis sobre los que trabaja son más holísticos.

3. EL MODELO DE ANÁLISIS: LAS DIEZ DIMENSIONES

Asumimos la propuesta de Matti Hyvärinen (2008) quien, a partir de su comprensión de la narrativa como un fenómeno polimorfo determinado por su contexto, nos permite construir herramientas de análisis válidas para nuestro objeto de estudio. Los pocos trabajos empíricos que intentan analizar el concepto de transmedia se basan en la propuesta de Jenkins, pero con total ausencia de protocolos metodológicos suficientemente detallados. Tal situación obedece a que los siete postulados que el mismo Jenkins (2009) estableció para determinar si una narrativa es transmedia, o no, carecen de una reflexión que permita aplicar un claro modelo de análisis.

Partiendo de esta dificultad, la investigadora Renira Gambarato (2013, pp. 89-95) sugiere un modelo analítico con diez dimensiones y con indicadores concretos para analizar las narrativas transmedia:

1. Premisa y objetivo: las razones por las que existe el proyecto transmedia y a qué fin se destina.
2. Narrativa: cómo se modela un determinado discurso.
3. Construcción de mundos: qué imaginarios propone.
4. Personajes: qué elementos narrativos utiliza en la línea argumentativa.
5. Extensiones: cómo se expande la narrativa transmedia.
6. Plataformas mediáticas y géneros: dónde se expande la narrativa.
7. Audiencias y mercado: a quién se destina y qué modelos de negocio propone.
8. Compromiso: qué nivel de implicación propone.
9. Estructura: qué estrategia se concibe y desarrolla.
10. Estética: qué elementos se emplean en el goce estético de la obra.

El modelo de Gambarato permite analizar con un criterio definido las narrativas transmedia porque genera respuesta a dos requisitos del análisis de este tipo de formatos y soportes: primero, porque funciona como un filtro inicial para determinar si un caso es susceptible de análisis como ejemplo de narrativa transmedia —y cuáles son sus posibles alcances—; segundo, porque se constituye en un modelo casi único en el análisis metodológico y sistematizado de casos que entran en dicha categoría. El resultado del análisis, sin embargo, presenta una limitación metodológica importante, pues favorece la descripción del objeto textual y deja fuera otros elementos discursivos y enunciativos (el autor, la expresividad, los argumentos morales, etcétera), los cuales deben ser complementados en una segunda etapa con estrategias semiológicas que la disciplina ha trabajado, en el transcurso de estos años, desde las diversas corrientes teóricas y que escapan a los objetivos de este trabajo.

4. OBJETO DE ESTUDIO: EL CASO DE POLICÍA DEL KARMA

Policía del Karma (Baradit y Cáceres, 2011) es considerado, por algunos críticos literarios, el primer caso de narrativa transmedia en Chile pensada como tal. Veremos en este análisis si se trata de una innovadora estrategia de marketing digital para promocionar una novela gráfica de escaso tiraje en formato tradicional y, así, abriremos el debate en torno a la pertinencia de su adscripción a la categoría de transmedia. Asimismo, se buscará explicar de qué manera podría representar una propuesta de contenido con audiencias semiactivas y participaciones limitadas en el desarrollo de sus respectivos esquemas narrativos.

Debemos partir indicando que la obra central fue pensada, diseñada y comercializada en librerías en formato de novela gráfica. Fue escrita por el mediático escritor Jorge Baradit e ilustrada por Martín Cáceres, y está inspirada en el cuento homónimo de Baradit. En general, para la crítica literaria, la obra presenta una doble ucronía, ya que, por un lado, retoma una parte del hilo argumental de la novela *Synco* (Baradit, 2008), una de las anteriores obras de Baradit, en la que se narra el Chile de un presidente Salvador Allende defendido por Augusto Pinochet, quien le permite a la Unidad Popular aplicar una totalitaria planificación cibernética de la economía y la sociedad. El autor imagina un Chile cibernético donde Pinochet colabora con las fuerzas democráticas y aborta el golpe militar, dándole la oportunidad de estrenar el proyecto Cbersyn o Synco, conocida como la *internet de Allende*.



Figura 1. Portada de la novela *Policía del Karma*



Figura 2. Fotograma de tráiler oficial

Al aplicar el modelo de Gambarato al proyecto multiplataforma en el que se presenta esta obra de Baradit, los resultados son los siguientes:

1. Premisa y objetivo: la base narrativa del proyecto se basa en hechos ficticios, los que son presentados prioritariamente en formato de novela gráfica, pues es el formato en el que se narra el relato central o matriz de todas las demás extensiones. Si bien menciona personajes reales, no se trata de una obra que busque educar sobre historia de Chile, dado el rostro apocalíptico que acompaña el escenario y la trama. En ese sentido, el objetivo pudiera ser entendido como mero entretenimiento, o bien, generar discusión sobre el rol

de la tecnología y el uso que el Estado represivo le da a esta, relación de la cual surgen preguntas filosóficas como las siguientes: ¿es justo que seamos perseguidos y condenados por crímenes cometidos en vidas pasadas, aun cuando no recordemos lo sucedido?, ¿cómo se define, en este caso, la consciencia? Baradit representa muy bien el poder como una bestia que extiende sus redes burocráticas, policiales y espirituales para oprimir.

2. Narrativa: los hechos transcurren en un Santiago ucrónico, sucio y oprimido, en el que un Estado poderoso persigue a los criminales por los delitos cometidos en sus vidas pasadas. El equipo policial encargado de esta labor es la Policía del Karma (PDK), cuerpo militar y sacerdotal que utiliza la más avanzada tecnología y cuenta con recursos espirituales y religiosos ancestrales para cazar a sus objetivos. Las estrategias para expandir la narrativa —como parte de una innovadora campaña publicitaria viral— fueron el uso de una página web, un blog con relatos breves de diversa autoría, un tráiler oficial, una serie de falsos microdocumentales, una banda sonora y un proyecto de serie para TV, aún no ejecutado. Además, se lanzó una serie de cortos semanales en los que se nos mostraba, a través de un programa periodístico ficticio llamado *Reportaje del misterio*, un Santiago actual que estaba siendo víctima de un ataque proveniente del pasado. Así, con bombas enterradas a varios metros de distancia, se detonaban varios puntos estratégicos de la capital. El formato usado fue una sátira a programas clásicos de investigación periodística que han existido en la televisión chilena. No se contemplaron elementos de juego.

3. Construcción de mundos: el universo de ficción es único. Se mezclan elementos de la imaginación del autor y guiños a personajes históricos. La novela gráfica está cargada de referencias torcidas y bizarras sobre la historia nacional: utilizar la orina de (San) Alberto Hurtado como psicotrópico, mostrar afiches de campaña de una victoriosa Unidad Popular o colocar en medio de la ciudad un edificio que es propiedad del Movimiento de Izquierda Revolucionaria (MIR). Los recursos audiovisuales, en tanto, extienden lo narrado, pero contextualizan los acontecimientos con el objetivo de disimular la débil frontera que divide la ficción y la realidad. En ese sentido, se privilegia la veracidad de los hechos narrados, sin indicar en los videos que se trata de una creación autoral.

4. Personajes: Mariana (o número 47) es el personaje principal. Por ser la tercera hija de su familia, se convierte en propiedad estatal destinada a formar parte de este equipo policial. Dentro de una tanqueta que atraviesa la congestionada ciudad, acompañada de perros *cyborgs* poseídos por difuntos soldados de la guerra de Corea y de la reencarnación de una santa mártir que conecta de forma ciberespiritual las almas de todo el equipo, la PDK se dirige a capturar al asesino más excéntrico de la historia del país: Carranza. Tras asesinar a las hijas adolescentes de importantes personas del país, y ser encarcelado por ello, Carranza escapa de la prisión suicidándose. La Policía del Karma es la encargada de arrestar a la nueva encarnación del infanticida. A los protagónicos se suman otro tipo de personajes: los nepaleses son videntes mantenidos en coma colgando de ganchos, y son parte del aparato de búsqueda de la PDK, cuyas imágenes mentales son traspasadas a computadoras que actúan como módems para descargar información desde el más allá; en tanto, las muertas son la extensión móvil de los nepaleses y dirigen las tropas de la PDK. Tienen votos de castidad desde los 14 años y usan armaduras para evitar que sus cuerpos se desarmen. Se suman a la labor de la PDK las niñas-orugas y los soldados o reclutas de campo. Las extensiones en formatos audiovisuales no entran en la categoría de *spin-off*.

5. Extensiones: hacen uso de la traducción intersemiótica, pues emplean elementos de la novela gráfica que se extienden en formato audiovisual, visual y sonoro. No podemos

hablar de adaptaciones, pues cada soporte incorpora nuevos elementos para comprender el universo ficcional. Cada extensión es canónica, cuenta con la autorización del autor o productor principal, enriquece la historia y presenta características propias. Las extensiones tienen la capacidad de difundir el contenido y también ofrecen la posibilidad de explorar la narrativa en profundidad.

6. Plataformas mediáticas y géneros: se involucran en el proyecto una novela gráfica, microdocumentales, un falso reportaje de televisión, un blog y una banda sonora. Para la revisión del contenido se requiere acceder a la obra central en formato cómic y, para sus extensiones, un computador o teléfono móvil. La plataforma que integra todos los recursos es la página web, que en la actualidad no está operativa. En el análisis de los medios empleados, se puede decir que hay formatos más importantes que otros, algunos son solo extensiones menos relevantes para el proyecto. El único género presente es la ciencia ficción.

7. Audiencias y mercado: el público objetivo del proyecto es aquel lector o espectador de ciencia ficción, más bien reflexivo, y que goza especialmente con relatos apocalípticos, distópicos y futuristas. La comunidad virtual se configura gracias a una serie de videos y un tráiler, en YouTube, y una banda sonora elaborada por el grupo magallánico Lluvia Ácida. Es, en suma, una obra que promueve la interactividad y convergencia por medio de imágenes, textos y sonido. Como el lanzamiento de la obra ocurrió en el año 2011, no se observan elementos de distribución por redes sociales que pudieran volverse virales (con la rapidez y efectividad que ocurren a fines de la década). El modelo de negocios es potenciar la venta de la novela gráfica.

8. Compromiso: desde el punto de vista que experimenta este mundo, predomina exclusivamente la tercera persona. Los mecanismos de interacción son los comentarios que se observan en el canal de YouTube del proyecto, que actúan como activador cultural. El público, sin embargo, no puede agregar contenido al mundo de la historia. No aplica ningún sistema de recompensas o penalizaciones. El proyecto no ofrece a la audiencia la posibilidad de eliminar elementos de la historia e incorporarlos a la vida cotidiana, no existen estímulos para ello. El blog de relatos (<https://cronicapdk.blogspot.com/>) es la única plataforma que permite que distintos autores —muy acotados— se atrevan a publicar historias complementarias del universo de la PDK.

9. Estructura: la transmediación comenzó en el mismo período de comercialización que la novela gráfica. Si bien cada extensión funciona como un punto de entrada independiente para la historia, se sugiere, para un lector recién iniciado en el universo de Baradit, comenzar con el cómic o el cuento. Esta observación es confirmada por el autor en varias entrevistas. Al respecto, Jorge Baradit (2011) dijo que la novela gráfica

no es un sol en torno al cual giran virales y merchandising vacuos, sino un nodo relevante de una estructura molecular donde cada componente es autovalente, un parásito que anida en el encéfalo de los talentosos que se sientan inspirados. PDK es una obra rizomática. Un tumor hecho de inteligencia colectiva.

10. Estética: desde el punto de vista estético, y del goce sensorial o placer intelectual que genera la obra, destaca especialmente el diseño de la novela gráfica. De gran formato, los dibujos de Cáceres se asemejan al cómic francés del ilustrador conocido como Moebius, ya que usa viñetas complejas, llenas de detalles, y atmósferas visuales aterradoras

que nos recuerdan las mejores distopías decadentes. Los cuerpos definidos y las manchas de color sin margen crean el juego gráfico que los presenta como un complemento narrativo, y no un mero paisaje. A través de texturas, trazos, manchas en sepia y viñetas transparentes, crean un ambiente que se transforma en un personaje más, que da a la obra una personalidad propia. Los espacios interiores de la novela representan galpones, subterráneos, hangares abandonados, industrias destruidas y hospitales sin terminar.

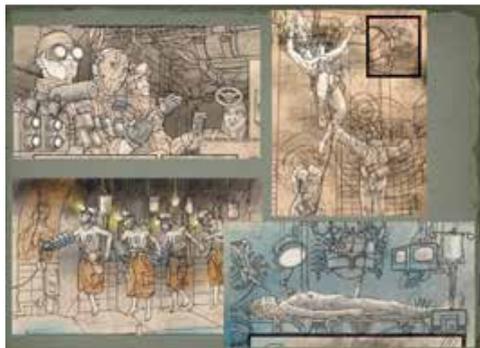


Figura 3. Collage de imágenes de *Policía del Karma*

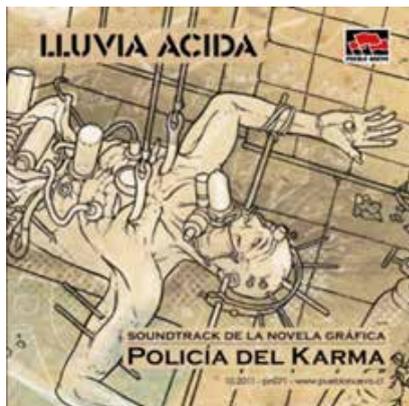


Figura 4. Disco, inspirado en la novela gráfica de Baradit, del dúo magallánico Lluvia Ácida

5. A MODO DE CONCLUSIÓN

En definitiva, *Policía del Karma* ofrece una interesante experiencia para audiencias poco habituadas a este tipo de proyectos donde la expansión y la construcción de mundos desde tres lenguajes diferentes (literatura, cómic y audiovisual) convergen para sostener un mismo universo narrativo. Al atribuirle la definición más restrictiva de *transmedia storytelling* se advierte la aplicación de gran parte de sus categorías. Sin embargo, es la falta de multiplicidad en la incorporación a las audiencias el gran ausente en el ejercicio pensado por Baradit. Como hemos dicho, las narrativas transmedia han sido definidas, hasta ahora, por dos variables: por un lado, la expansión del relato en diversas plataformas y, por el otro, la activa participación de las audiencias en ese proceso expansivo. Esto no solo debería manifestarse en el salto de un medio a otro, sino también en la simulación de un medio por otro, como el videojuego.

Ese déficit es el que debilita los recursos expansivos empleados en la obra de Baradit, los cuales terminan convirtiéndose en estrategias de marca tradicionales para el mundo digital, o caja de resonancia, donde hay poco margen para seguir explorando y donde el centro de todo sigue siendo la novela gráfica, máxima expresión del serio trabajo artístico y filosófico del respectivo guionista y dibujante. Es, sobre todo, un conjunto de relatos híbridos o una obra dispersa en multiplicidad de plataformas, donde la ramificación se asoma tímidamente.

La metodología empleada describe un relato que se estructura en una serie de niveles que se sobredeterminan unos a otros, en cadenas sucesivas de implicaciones mutuas.

Sin embargo, no despliega operaciones que permitan desagregar, desarmar o relacionar las tramas significativas de la obra en cuestión, sino que son indicadores que permiten una cierta enumeración de rasgos de lo teóricamente expuesto.

NOTAS

* Este artículo se enmarca en el proyecto del Fondo Nacional de Desarrollo Científico y Tecnológico (fondecyt) n.º 1160637, titulado La Formación del Guionista en Chile, del cual el autor es investigador responsable. Fue financiado con fondos de la Agencia Nacional de Investigación y Desarrollo de Chile (anid).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BAJTÍN, M. (2005). *Estética de la creación verbal*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- BARADIT, J. (2008). *Synco*. Santiago de Chile: Ediciones B.
- (2011). “Policía del Karma”: un nuevo viaje al universo literario de Jorge Baradit. *El Mercurio Online*. Recuperado de <https://www.emol.com/noticias/magazine/2011/11/15/512888/policia-del-karma-un-nuevo-viaje-al-universo-literario-de-jorge-baradit.html>
- BARADIT, J. Y CÁCERES, M. (2011). *Policía del Karma*. Santiago de Chile: Ediciones B.
- BECHMANN PETERSEN, A. (2006). Internet and cross media productions: Case studies in two major Danish media organizations. *Australian Journal of Emerging Technologies and Society*, 4(2), 94-107.
- CAMPALANS, C., RENÓ, D. Y GOSCIOLA, V. (Eds.). (2012). *Narrativas transmedia*. Bogotá: Editorial UOC.
- DENA, C. (2009). *Transmedia practice: Theorising the practice of expressing a fictional world across distinct media and environments* (Tesis doctoral, Universidad de Sídney). Recuperada de: http://ciret-transdisciplinarity.org/biblio/biblio_pdf/Christy_DeanTransm.pdf
- ECO, U. (1979). *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*. Milán: Bompiani.
- GAMBARATO, R. (2013). Transmedia Project Design: Theoretical and Analytical Considerations. *Baltic Screen Media Review*, 1(1).
- GOSCIOLA, V. (2012). Narrativa transmedia. Concepto y orígenes. En C. Campalans, D. Renó y V. Gosciola (Eds.), *Narrativas transmedia. Entre teorías y prácticas* (pp. 7-14). Bogotá: Editorial Universidad del Rosario.
- GREIMAS, A. J. (1989). *Del sentido II*. Madrid: Gredos.
- GUERRERO-PICO, M. Y SCOLARI, C. A. (2016). Narrativas transmedia y contenidos generados por los usuarios: el caso de los crossovers. *Cuadernos.info*, 38, 183-200. doi: 10.7764/cdi.38.760
- HYVÄRINEN, M. (2008). *Analyzing Narratives and Storytelling. The Sage Handbook of Social Research Methods*. Londres: Sage.
- JENKINS, H. (2003). Transmedia Storytelling: Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling. *Technology Review*, 13, 3-5.
- (2008). *Convergence Culture*. Barcelona: Paidós.
- (2009). *Fans, bloggers y videojuegos*. Barcelona: Paidós.
- KLAstrup, L. Y TOSCA, S. (2004). *Transmedial worlds: Rethinking cyberworld design. Proceedings of the International Conference on Cyberworlds 2004*. Los Alamitos: IEEE Computer Society.
- KRESS, G. Y VAN LEEUWEN, T. (2001). *Multimodal discourse: The modes and media of contemporary communication*. Londres: Arnold.
- LÉVY, P. (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. México: Anthropos.
- LONG, G. (2007). *Transmedia storytelling. Business, aesthetics, and production at the Jim Henson Company* (Tesis de maestría, Instituto de Tecnología de Massachusetts). Recuperada de: <http://cms.mit.edu/research/theses/GeoffreyLong2007.pdf>

- PHILLIPS, A. (2012). *A creator's guide to transmedia storytelling*. Nueva York: McGraw-Hill.
- PUGH, S. (2005). *The democratic genre. Fan fiction in a literary context*. Glasgow: Seren.
- RAVY, T. Y FORCIER, E. (2014). *Words, Worlds and Narrative*. UK: Inter-Disciplinary Press.
- RYAN, M-L. Y THON, J-N. (2014). *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. University of Nebraska Press.
- SCOLARI, C. (2001). ¿Qué es la sociosemiótica? *deSignis, publicación de la Federación Latinoamericana de Semiótica*, 3, 242-244.
- (2013). *Narrativas transmedia*. Barcelona: Deusto.
- THOMAS, B. (2011). What is fanfiction and why are people saying such nice things about it? *Story World: A Journal of Narrative Studies*, 3, 1-24. doi: 10.5250/storyworlds.3.2011.0001
- TUBAU, D. (2011). *El guion del siglo 21*. Barcelona: Alba.

Videos terribles: sobre algunos excesos en la metadiscursividad del videojuego

Terrible videos: on some excesses in Video Game Metadiscursiveness

DIEGO MATÉ

(pág 191 - pág 200)

RESUMEN. El *streaming* de videojuegos se encuentra hoy en su momento de mayor expansión. En ese contexto, desde hace algunos años la oferta habitual de géneros audiovisuales que giran en torno al videojuego deja entrever una novedad estilística: la de los videos que registran *performances* de gran complejidad en las que el *streamer* se autoimpone restricciones lúdicas que dificultan notablemente la propuesta en producción de los juegos elegidos. En este trabajo se analizan algunas modalidades de estos nuevos metadiscursos excesivos. El desafío del *no-hit run* supone finalizar un juego (o varios) sin recibir ningún daño. El *speedrun*, en cambio, consiste en terminar un juego en la menor cantidad de tiempo posible. El uso de controles alternativos, finalmente, entraña transformaciones en el plano del dispositivo que fuerzan al streamer a desplegar una gestualidad inédita. Se trata de tres prácticas que preexisten a la extensión de internet, pero que solo con la estabilización de plataformas como YouTube y Twitch devinieron en populares.

Palabras clave: sociosemiótica, *game studies*, videojuego, metadiscursos, *streaming*.

ABSTRACT. Currently video game streaming is at its peak. In this context, for some years now, many of the most common audiovisual genres that are based on video games has been revealing a stylistic novelty, that of videos that record highly complex performances in which the streamer self-imposes ludic restrictions that make the original proposal of the chosen games considerably more difficult. This work article analyses some of the modalities of these new excessive meta discourses. The challenge of the no-hit run implies finishing a game (or several games) without receiving any damage. The speedrun, on the other hand, consists of finishing a game in the shortest amount of time possible. Finally, the use of alternative controllers entails transformations in the interface of the devices that force the streamer to deploy an unprecedented gestuality. These are three practices that existed before the spread of the Internet, but they only became popular with the rise of online platforms like YouTube and Twitch.

Keywords: socio semiotic, Game studies, video game, meta discourse, streaming.

DIEGO MATÉ es licenciado en crítica de artes y doctorando en artes (Conicet). Es docente de las materias Semiótica y Teorías de la Comunicación y Semiótica General de la Universidad Nacional de las Artes (UNA). Ha publicado artículos sobre videojuego desde la perspectiva de la sociosemiótica en revistas como *Lexía*; *Letra. Imagen. Sonido* (LIS), y *Boletín de Arte*. Correo electrónico: <diegomateyo@gmail.com>.

FECHA DE PRESENTACIÓN: 27/11/20

FECHA DE APROBACIÓN: 28/12/20

Atribución-NoComercial-CompartirIgual
CC BY-NC-SA

