

Narrativas transmedia de no ficción y comunicación de la ciencia. Algunas reflexiones surgidas desde la producción

Sergio Fabián Romero Chamorro¹

Recibido: 17 de octubre de 2022 / Aceptado: 21 de octubre de 2022.

Resumen. Este artículo busca reflexionar sobre las particulares características de las narrativas transmedia de no ficción y sus ventajas de uso al servicio de la comunicación de conocimientos científicos, al plantear un modelo de comunicación multimodal y multiplataforma abierto que permite a los espectadores/ usuarios realizar sus propios trayectos en el mundo narrativo planteado.

Palabras clave: Comunicación; Audiovisual; Narrativas; Transmedia; Divulgación; Ciencia.

[en] Nonfiction transmedia narratives and science communication. Some considerations originated from the production.

Abstract. This article seeks to reflect on the particular characteristics of nonfiction transmedia narratives and their advantages of use in the service of scientific knowledge communication, by proposing an open multimodal and multiplatform communication model that allows viewers/users to make their own journeys in the proposed narrative world.

Keywords: Communication; Audiovisual; Narratives; Transmedia; Dissemination; Science.

Sumario. 1. Narrativas Transmedia de no ficción aplicadas a la comunicación de la ciencia. 1.1. La cuestión de la “no ficción”. 1.2. El papel de la experiencia. 1.3. El sutil y estricto arte de reinventar Mundos en el contexto de la comunicación de la ciencia: el caso del documental *Microcosmos: le peuple de l’herbe*. 1.4. Participación y coautoría en una experiencia transmedia de no ficción. 2. Volver a Feyerabend. 2.1 Cosmos y Mundo Transmedial. 3. Conclusiones. 4. Referencias bibliográficas.

Cómo citar: Romero Chamorro, S. F.(2023) Narrativas transmedia de no ficción y comunicación de la ciencia. Algunas reflexiones surgidas desde la producción, en *Documentación de las Ciencias de la Información* 46 (1), 51-56.

1. Narrativas Transmedia de no ficción aplicadas a la comunicación de la ciencia

Pasadas ya casi dos décadas de la popularización del concepto de “Transmedia Storytelling” por Henry Jenkins, los editores del *The Routledge Companion to Transmedia Studies*, Matthew Freeman y Renira Rampazzo Gambarato, al llegar al final de su trabajo y, tras discutir con multitud de especialistas, afirman que la idea de transmedialidad sigue significando diferentes cosas para las diferentes personas en distintos contextos, aunque con algunas coincidencias conceptuales generales que siguen haciendo que el término sea útil (Freeman y Rampazzo Gambarato, 2018).

En nuestro caso, y a los fines de clarificar el enfoque en este trabajo, seguiremos al productor y teórico italiano Max Giovagnoli, quien en su obra “Transmedia storytelling. Imagery, shapes and techniques” establece los cuatro puntos cardinales del “hacer transmedia” (Giovagnoli, 2016, p. 18):

1. Hacer transmedia significa involucrar a múltiples medios en un proyecto editorial, manteniendo las características y el lenguaje de cada uno, aunque formen parte de un único sistema de comunicación integrado;
2. Hacer transmedia significa hacer que los contenidos del proyecto estén disponibles en diferentes plataformas tecnológicas, sin provocar solapamientos ni interferencias, al tiempo que se gestiona la historia vivida por los diferentes públicos;
3. Hacer transmedia significa permitir que los múltiples medios de comunicación cuenten historias diferentes, pero todas explorando un tema común, aunque se experimente a través de múltiples perspectivas narrativas;
4. Hacer transmedia significa aceptar ceder una parte de la autoría y la responsabilidad del relato al público y a otros narradores para crear una historia participativa y sinérgica en las experiencias de los diferentes públicos del cuento.

¹ Docente Investigador IIAC - Instituto de Investigación en Arte y Cultura Dr. Norberto Griffa - Universidad Nacional Tres de Febrero - Argentina
Email: sromero@untref.edu.ar
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2671-1420>

Dicho de otra manera, una experiencia transmedia implica diseñar un sistema abstracto integrado por un mundo narrativo, plataformas mediales y una comunidad de usuarios. Estos últimos recorren trayectos en el mundo a través de diferentes plataformas y contenidos mediales, ejerciendo diferentes niveles de interacción e interactividad con el sistema, de manera tal que desempeñan roles más o menos activos, viviendo diferentes experiencias subjetivas, desde el mero descubrir el mundo hasta co-crearlo, reinventarlo y expandirlo.

El objetivo de este artículo es postular a las narrativas transmedia como las más adecuadas para la comunicación de las ciencias hoy, al permitir diseñar experiencias multimodales y multinivel tomando en cuenta los comportamientos de los usuarios actuales, quienes eligen el tipo de experiencia a vivir de acuerdo con sus intereses y al contexto: los dispositivos disponibles; la cantidad de tiempo que tienen; el objetivo que quieren cumplir; el lugar en donde están; su actitud y estado de ánimo. Para ello, analizaremos distintos casos de productos mediales transmediales y reflexionaremos desde la poética de nuestra propia experiencia de producción transmedial con objetivos de comunicación de contenidos científicos.

“Hacer transmedia” permite además a los usuarios ingresar al territorio narrativo - al “Mundo” - por diversos lugares (“rabbit holes”) y recorrer diferentes trayectos a la par que obtener distintas oportunidades de identificarse a ese mundo y/o a los personajes involucrados, desarrollando sentimientos de pertenencia y deseos de participación y coautoría, convirtiéndose en parte de la comunidad, produciendo contenidos y expandiendo el mundo. Todas estas últimas operaciones quedan englobadas en la expresión “Fandom” (el dominio de los fans).

1.1. La cuestión de la “no ficción”

Es interesante señalar que la mayoría de la teoría desarrollada en el llamado “Primer Mundo” restringe las experiencias transmedia a experiencias ficcionales de entretenimiento, siendo las franquicias como las de Disney o el Marvel Cinematic Universe –verdaderas mitologías de género fantástico maravilloso–, los representantes emblemáticos de este tipo de narrativas.

Sin embargo, a lo largo de los últimos quince años, lejos de esos grandes centros, en Latinoamérica, eclosionaron experiencias transmedia más humildes y pequeñas, de no ficción, herederas de la rica tradición documental del continente y de la crónica, entendida como “periodismo narrativo inmersivo” (Angulo Egea, 2017): aquellas producciones escritas, orales o audiovisuales que en vez de abordar lo real maravilloso se centran en lo maravilloso de la realidad.

La división tajante en ficción / no ficción utilizada para establecer las diferencias entre las producciones, tomando la denominación como marca de géne-

ro, es pertinente, pero no nos ayuda a comprender la complejidad y rigurosidad comprometida en la construcción de un mundo “realista” de una experiencia transmedia. Y mucho menos cuando la intencionalidad manifiesta del diseño de la experiencia es la comunicación de la ciencia.

Por ello es importante detenernos en este punto.

Tipificar las experiencias transmedia con etiquetas de género como “ficción” y no ficción” es totalmente pertinente. Pero, por tradición y sentido común, al utilizar estas etiquetas se suman también atribuciones de sentido como no ficción=verdad, ficción=falsedad que confunden aún más el panorama. Porque es importante no perder de vista que no hay procedimientos narrativos propios de lo ficcional diferentes de los utilizados en lo no ficcional (Romero, 2022). Se narra y punto. Es más, lo ficcional es vía a la verdad en dos sentidos: uno filosófico ligado a la representación de los entes por la lengua, y otro proveniente del psicoanálisis que nos enseña que “la verdad tiene estructura de ficción”.

1.1.1. La verdad tiene estructura de ficción

A lo largo de su enseñanza, el psicoanalista Jacques Lacan mantuvo algunas proposiciones en relación con la verdad. En principio, y desde su intertextualidad con Heidegger, sostuvo que la verdad es la resistencia de la Cosa (Das Ding) a la interpretación (podría decirse, al lenguaje). Por otro lado, afirma –siguiendo a Freud– que la verdad tiene estructura de ficción (Lacan, 1990, pp. 57-82).

La psicoanalista Diana Wolodarsky, en un artículo sobre el Reality Show, afirma que Freud, en su intento por establecer las coordenadas del psicoanálisis para operar con el inconsciente, halló ciertos puntos de impasse, y entre ellos el del valor de verdad a asignarse a los hechos de la realidad.

“A partir de la ineficacia de la hipnosis, en términos de curación, buscó otras maneras de acceder al inconsciente y de operar eficazmente en él: entendió que el afán por capturar el hecho exacto no aseguraba el levantamiento del síntoma y si lo hacía, era absolutamente fugaz. Así fue que comenzó a interesarle el valor ‘ficcional’ de las versiones que cada cual daba de lo vivido: oponiendo al valor de la exactitud el valor del relato” (Wolodarsky, 2008).

Freud concluyó que la verdad no se correspondía con la realidad. Por lo tanto, se podían tener tantas versiones como sujetos partícipes de lo sucedido.

De allí que la noción de verdad pasó a constituirse del lado de la ficción. Y es así como la proposición “la verdad tiene estructura de ficción” es tomada por Lacan.

Respecto de la verdad, el teórico sobre el documental Bill Nichols (2010) establece provocativamente que todo film es documental: “Hasta la más caprichosa de las ficciones da evidencia de la cultura que la produjo y reproduce la apariencia de las personas que actúan en ella”. A continuación, diferencia a

los “documentales de cumplimiento de deseo” a los que llama ficciones, y denomina simplemente “documentales” a los films de no-ficción de representación social. Además, agrega que ambos tipos de films nos llaman a que los interpretemos, y como films con historias “verdaderas”, nos llaman a creerles.

Podemos creer en las verdades de ficciones como de no-ficciones – afirma Nichols -. “Vertigo” (Alfred Hitchcock, 1958) puede enseñarnos sobre la naturaleza de la obsesión tanto como “The Plow That Broke the Plains” (Pare Lorentz, 1936) puede enseñarnos sobre la conservación del suelo.

Pero Nichols agrega que “la creencia recibe un “plus” en los documentales (films de no-ficción) desde que estos films tratan a menudo de tener un impacto en el mundo histórico mismo, y para ello, deben persuadirnos o convencernos de que un punto de vista o aproximación es preferible a los demás.

Entonces, la ficción se contenta con suspender el descreimiento (aceptar el mundo propuesto como plausible), pero la no-ficción a menudo quiere inculcar creencia (aceptar el mundo como actual). Esto es lo que alinea al documental con la tradición retórica, en la que la elocuencia sirve a un propósito social tanto como estético. No sólo obtenemos placer del documental sino también dirección. Este es el atractivo y el poder del documental.

Es importante hacer notar que el título del capítulo 2 del libro de Nichols en su segunda edición, al que hemos referenciado *in extenso*, es: “¿Por qué las cuestiones éticas son fundamentales para el cine documental?”

Esta dimensión, propuesta por Nichols en su título, se articula con la vocación de “mirada transformadora”, muy ligada a las marcas de origen del discurso documental, especialmente el de la Escuela Inglesa.

En otro sentido, podemos entender que el Documental tiene determinadas marcas estilísticas que lo definen como género discursivo y que, aplicadas a la Ficción, pueden generar “fakes” o “falsos documentales” que, como su nombre lo indica, son falsos...pero documentales al fin... tales como “Zelig” (Woody Allen, 1983) o “La era del Ñandú” (Carlos Sorín, 1986) presentando casos muy interesantes. Aunque también films que alientan el pensamiento mágico como “The Secret” (Drew Heriot, 2006) utilizan las marcas de estilo del documental para ganar credibilidad.

Veremos cómo todas estas cuestiones impactan en las narrativas transmedia de comunicación de la ciencia– entendidas como herederas de esta tradición – en un sistema que, además, brinda la posibilidad de sumar interactividad e inmersión a la par de participación en diversos grados en relación con la apropiación y expansión del mundo que plantea.

1.2. El papel de la experiencia

En otros textos ya hemos señalado los puntos de contacto de la crónica “inmersiva” y las narrativas trans-

media (Romero, 2022). Y uno de ellos es el rol de la experiencia.

Como nos hace notar Martín Caparrós en su libro “Lacrónica” – compilación de crónicas “inmersivas” de su autoría que Caparrós utiliza para reflexionar sobre el género y sus circunstancias de creación - en una crónica periodística escrita clásica, hay un sujeto que ejerce el rol autor, que investiga y mediante algunas técnicas y dispositivos, busca describir con pretendida objetividad el proceso presenciado. En una crónica inmersiva, en cambio, los objetivos – y los dispositivos – son diferentes. Como afirma Caparrós:

“Son dos formas totalmente distintas de contar: la prosa informativa sintetiza lo que sucedió, la crónica lo pone en escena; la informativa le dice al lector esto es así, la crónica lo muestra. En síntesis: un artículo de diario diría ‘la escena fue conmovedora’; una crónica tendría que construir la escena, contarla y conmover” (Caparrós, 2015, p. 146).

En la crónica inmersiva escrita el proceso de construir la escena, contarla y conmover está enteramente a cargo de quien detenta el rol de narrador. Realiza la operación de la construcción del mundo narrativo, y realiza el trayecto por ese territorio – la trama – teniendo total control e imprimiendo un estilo.

Pero, qué pasa cuando comenzamos a operar transmedialmente. Si seguimos a Susana Tosca:

“La definición de mundo transmedial es: ‘sistemas de contenidos abstractos a partir de los cuales se puede actualizar o derivar un repertorio de historias y personajes de ficción a través de diversas formas de medios de comunicación.’. Nuestro interés en los «mundos» se debe a que no queremos estudiar las historias concretas, no nos interesa la narrativa fija como tal. Nos interesa la ecología de ficciones que surge a partir de una narrativa concreta (por ejemplo, los libros de Tolkien) y que toma cuerpo en diferentes medios (libros, películas, fan fiction, videojuegos, juegos de rol, cartas...). (...) El concepto de «mundo» nos permite concentrarnos además en la experiencia de los jugadores/usuarios y no tanto en la de los autores/diseñadores, y este es definitivamente nuestro campo de interés” (Klastrup y Tosca, 2004, p. 409).

Los mundos, obviamente, pre-existen a los trayectos (a las tramas, configuraciones particulares de recorridos por el territorio del mundo narrativo / transmedial). Y si el cronista quiere utilizar este abordaje para llevar adelante su crónica, se constituirá primero en un “diseñador del mundo” (un mundo, por otra parte “histórico, de representación social”, como diría Bill Nichols), para que luego él mismo y los demás participantes puedan comenzar a “dejar huella”, a trazar otros trayectos y generar tramas.

Entonces, un proceso inconsciente e indivisible en la escritura clásica, se escinde, se corporiza y toma entidad: no es un proceso, son al menos dos. Diseñar el mundo y realizar uno o varios recorridos, trayectos en ese Mundo y, además, darlo a experimentar a otros para que también generen sus propios trayectos

y experiencias que realimentarán y reconfigurarán el territorio (al fin y al cabo, hay indicios de caminos y huellas marcados, pero también “se hace camino al andar”).

1.3. El sutil y estricto arte de reinventar Mundos en el contexto de la comunicación de la ciencia: el caso del documental *Microcosmos: le peuple de l’herbe*

Tomemos en primer lugar un caso de la narrativa audiovisual lineal documental para poner en juego lo expuesto sobre la cuestión del Mundo. Es “*Microcosmos: le peuple de l’herbe*”, el film documental producido por Jacques Perrin y dirigido por Claude Nuridsany y Marie Pérennou. A partir de su estreno en 1996 fuera de competencia en el Festival de Cannes, este documental revolucionó público y crítica por su atipicidad tanto técnica como temática. Es, principalmente, una filmación de un conjunto de detalladas interacciones de insectos y pequeños animales, sin comentarios y con música de Bruno Coulais.

El dossier de prensa del film nos informa que ambos realizadores, biólogos y entomólogos, dedicaron dos años al diseño de cámaras, robots y material de iluminación específicos para la filmación del documental.

Para realizar *Microcosmos*, los realizadores tuvieron que alterar los sistemas de percepción y registro – usando lentes “macro”-, y de esa manera alteraron substancialmente la relación observador- espacio / tiempo.

Entonces, ¿cuán “real” se puede considerar a esa “realidad” que no es discernible a ojo desnudo? Realidad total / Irrealidad total. Ambas respuestas caben según desde dónde lo planteemos.

En relación con el tratamiento narrativo y sonoro, el film también encierra ciertas particularidades: su estructura no responde a una narrativa clásica. Es más bien una sucesión de secuencias cuyo criterio de montaje no constituyen *discourse* sino que obedecen a un criterio de proximidad estética y de forma, con elementos comunes – como las gotas de agua, omnipresentes en varias secuencias del film-. Respecto del sonido, no parece ser diegético sino una banda sonora construida ad hoc que con la inclusión de fragmentos de sonido “natural” busca realzar ciertas acciones visuales. Caso aparte es la secuencia del escarabajo coprófago que aparece a partir de 00:30:56 h. El uso de una música orquestal con ecos impresionistas, confiere a la escena de una épica: la lucha del escarabajo por conducir su bola de excremento a través de difíciles caminos. Allí, los realizadores suman efectos de sonido de Foley a la pomposa música. De esa manera, realzan la gesta del animal tratando de subir una cuesta pedregosa. La utilización de una melodía especialmente compuesta para la secuencia y el montaje “a pie de compás” resaltan aún más lo complejo y dramático de la escena dándole un carácter narrativo de una grandeza casi desmesurada – que luego es

maximizada en el clímax cuando una rama se clava en la esfera impidiendo su avance - despertando en el espectador, ante la situación y el empeño del animalito, una simpatía hacia él, no exenta de comicidad.

Tras esta secuencia ocurre un “cierre” de una parte del film, al incluir una secuencia narrativa que muestra la salida paulatina de la visión con lentes “macro” al uso de ópticas normales y un zoom out que paulatinamente va restableciendo el tamaño del insecto y del paisaje. Entonces, todo vuelve a ser reconocible. Los tamaños vuelven a la “escala humana”.

Lo que este film pone de manifiesto es cuánto de este tratamiento “creativo” de la actualidad del paisaje rural – para seguir la clásica definición de “documental” de Grierson – es producto de un deliberado acto de ficcionalización.

Este documental da una perfecta muestra de la aplicación de una estrategia de “ficcionalización” de lo real en la operación de la construcción de un mundo narrativo realista, con el objetivo de desarrollar una historia verdadera atrapante y a su vez apta para la divulgación de la entomología.

1.4. Participación y coautoría en una experiencia transmedia de no ficción.

Vimos en el ejemplo anterior cómo utilizando estrategias narrativas determinadas podemos construir un “Mundo” potente para el desarrollo de una experiencia que llame la atención e interese a los usuarios. Pero ese mundo por definición es abierto.

Por otro lado, el cuarto punto cardinal de “hacer transmedia” propuesto por Giovagnoli, apunta a ceder una parte de la autoría y la responsabilidad del relato al público y a otros narradores para crear una historia participativa y sinérgica en las experiencias de los diferentes públicos de la historia. Y esto nos remite a la tradicional disyuntiva del *Eklaren* vs. *Verstehen*: explicar o comprender. Afirmamos más arriba que a lo largo de los años y las experiencias hemos podido constatar cómo el discurso de la crónica inmersiva es el más adecuado para construir narrativas transmedia (Romero, 2022). Así y todo, por la propia estructura de la Narrativa Transmedia, el control narrativo por parte de quien desempeña el rol autor es mucho más bajo que en la tradición de una crónica escrita o de un documental audiovisual lineal. Las posibilidades de interacción con el mundo narrativo, modalizado en tramas contenidas y desarrolladas a través de múltiples productos y plataformas mediales, es muy adecuada para diseñar experiencias en que los usuarios reinventen conocimientos científicos por sí mismos a partir de los elementos dispuestos para ello, generándose experiencias de comprensión que se plasmen en la construcción de nuevos conocimientos, objetivo principal de la educación científica. No ya predominantemente informar y explicar, es decir, operar poniendo el énfasis en el objeto, sino disponer un escenario apto y tentador para que los usuarios a tra-

vés de la interactividad con el mundo reinventen las nociones en cuestión.

Un buen ejemplo para ver el uso de estas estrategias en la divulgación de una problemática actual es la experiencia transmedia basada en un I-Doc llamada “En la Brecha. Desigualdad de género en el trabajo” (Reig Valera, 2018). A partir de los casos particulares de siete mujeres se desarrolla un mundo narrativo que permite enfrentarse y reflexionar acerca de la problemática tratada. Además, abre el juego a la participación, instando a que más mujeres sumen sus vivencias y experiencias expandiendo el mundo. La experiencia, a través de una variedad de contenidos lineales y no lineales, no se priva de informar, a la vez que brinda escenarios y recursos para que el usuario pueda identificar situaciones, reflexionar sobre los conceptos y preconceptos puestos en juego, y tomar conciencia de la problemática tanto desde una perspectiva lógica como afectiva.

2. Volver a Feyerabend

Paul Feyerabend fue un epistemólogo norteamericano cuya obra más conocida es “Contra el método. Esquema de una teoría anarquista del conocimiento” (1984). Entre sus múltiples intereses, y a lo largo de su carrera hizo foco no solo en la cuestión de la producción de conocimiento, sino también en su comunicación. Es hora de regresar a él y tomar nota sobre lo que se puede leer en su obra sobre la comunicación de la ciencia, para aplicarlo en estos tiempos transmediales. Para ello revisaremos los primeros tramos de su obra magna en donde ponen énfasis en el desplazamiento de las marcas subjetivas de autor en pos de la formación del discurso científico estándar y, por sobre todo en un iluminador artículo escrito en 1973 llamado “Hagamos más cine” (Feyerabend, 1975).

En el Prefacio de “Contra el Método”, podemos encontrar este elocuente fragmento:

“La educación científica, como hoy día se entiende, (...) simplifica la ‘ciencia’ simplificando a sus participantes: en primer lugar se define un dominio de investigación. A continuación, el dominio se separa del resto de la historia (la física, por ejemplo, se separa de la metafísica y de la teología) y recibe una ‘lógica’ propia. Después, se da un entrenamiento completo en esa lógica condicionada a quienes trabajan en dicho dominio. Con ello se consigue que sus acciones sean más uniformes y al mismo tiempo se congelan grandes partes del proceso histórico. ‘Hechos’ estables surgen y se mantienen a pesar de las vicisitudes de la historia. Una parte esencial del entrenamiento que posibilita la aparición de tales hechos consiste en el intento de inhibir las intuiciones que pudieran llevar a hacer borrosas las fronteras. (...) Su imaginación queda restringida, e incluso su lenguaje deja de ser el suyo propio” (Feyerabend, 1985, p. 15).

Hay en este párrafo una descripción descarnada de la operación de formación de un discurso de “especialista” y la evidente toma de posición del filósofo sobre la cuestión. La operación de reducción descripta va en la misma dirección de la prosa informativa según Caparrós. Parafraseando, la educación científica en aras de objetividad, racionalidad y discurso estándar se esforzaría por decir: “La escena fue conmovedora”.

En su artículo “Hagamos más cine”, Feyerabend desarrolla su propuesta en otro sentido. Al principio del artículo, nos narra escenas de la Vida de Galileo, de Bertolt Brecht en el que Galileo discute, convence, experimenta, demuestra. Nos hace notar que un buen drama utiliza esas “manifestaciones físicas de la razón” (cómo se comporta la gente cuando se ve envuelta en un razonamiento) y no nos permite pasar por alto lo que podría llamarse la fisonomía de un argumento. ¿Qué podemos aprender de esto? Se pregunta el filósofo. En el escenario, nos dice, no se trata el problema de una manera puramente conceptual. Está mostrado a la par que explicado. Brecht elige esta forma de abordar el problema que lo remite al mito.

“Una de las características del mito antiguo es que los elementos que utiliza para representar el cosmos y el papel del hombre en él, están dispuestos para aumentar la estabilidad del todo. (...) Lo que necesitamos para avanzar más lejos no es volver a la armonía y la estabilidad (...), sino una forma de vida en la que los constituyentes de los antiguos mitos – teorías, libros, imágenes, sonidos, instituciones- intervengan como elementos interactivos aunque antagónicos” (Feyerabend, 1975, p. 213).

En estos fragmentos aparece todo un programa para nuestro diseño de experiencias transmedia, y está estructurado a partir de lo que él llama Cosmos y nosotros, Mundo.

2.1. Cosmos y Mundo Transmedial

Según Susana Tosca y Lisbeth Klastrop (2020), los elementos del mundo transmedial son: el *mythos*, el *topos* y el *ethos*, - a los que en formulaciones posteriores agregaron los personajes fundacionales - los cuales, en combinación, son centrales para experimentar la noción de mundanidad (*worldness*) – imagen mental compartida por diseñadores y usuarios de la narrativa transmedia -.

Según las autoras, el *mythos* -entendido de forma un tanto sesgada por su origen en el análisis de experiencias fantásticas que nosotros extendemos a la no ficción-, se refiere a la narración fundacional del mundo, con las luchas definitivas que explican, por ejemplo, la relación entre varias partes o razas opuestas en el mundo. Es la historia fundacional subyacente que da sentido a la situación actual del mundo, e incluye

mitos de creación y personajes legendarios, quizás incluso dioses. El *mythos* es la historia de fondo de todas las historias de fondo, el conocimiento central que el usuario, como miembro de la audiencia, necesita tener para interactuar con las líneas argumentales o los personajes, o para interpretar con éxito los acontecimientos del mundo. El *topos* es concebido como el “cronotopo” del mundo, y el *ethos* engloba los sistemas de creencias que operan en el mundo, como la religión, la política y otras ideologías, la ética explícita e implícita, o el código moral de comportamiento de los personajes y los seres sensibles del mundo. El *ethos* es la forma de conocimiento necesaria para comprender los discursos subyacentes que impregnan un mundo transmedial, así como para saber cómo comportarse en el mundo, si uno mismo lo encarna como personaje, por ejemplo, en un videojuego.

Esta definición de mundo transmedial fue formulada muy tempranamente, en 2004, pero las experiencias y observaciones a lo largo de los años, hicieron que en formulaciones posteriores las autoras destacaran la importancia de los personajes fundacionales que anteriormente se subsumían en la categoría de *mythos*. Como ya hemos comentado, la experiencia de la mundanidad de muchos mundos transmediales incluye el reconocimiento y la referencia a personajes muy concretos. En algunos casos, estos personajes casi parecen constituir un mundo en sí mismos, como es el caso de Sherlock Holmes.

Aplicando estas categorías en el diseño de un mundo transmedial del género de no ficción, el *Topos* (cronotopo) y la parte del *Ethos* correspondiente a las reglas del mundo serán isomorfas a las de nuestra realidad cotidiana, en tanto que podremos construir con más libertad los demás elementos.

Retomando lo planteado por Paul Feyerabend en su artículo, y aplicándolo al diseño del Mundo, debe-

mos poner el énfasis en construir un mundo que nos haga abandonar la intención de utilizar solamente criterios racionales, que permita y aliente proporcionar las manifestaciones materiales de la idea en acción a través de los personajes, de manera que obligue al usuario “a juzgar la razón antes que usarla como base para juzgar todo lo demás”.

3. Conclusiones

Feyerabend nos dice que para nuestro cometido debemos desembarazarnos de la restricción de las palabras y tratar de revitalizar las formas míticas de presentación, adaptándolas a las necesidades y recursos contemporáneos. Él sugería intentarlo con el cine. Cincuenta años después, es el turno de las narrativas transmedia.

Tal como vimos, este tipo de narrativas permiten abordar las temáticas desde multitud de enfoques, permitiendo además la segmentación de audiencias y el diseño de diversos trayectos narrativos por el mundo establecido, y así poder cumplir con las expectativas tanto del sector que difunde como el de los espectadores / usuarios, incluyendo la posibilidad de participación por parte de la comunidad. Las ventajas epistemológicas y educativas que ofrece son muchísimas.

Pero el desafío lanzado por el filósofo hace ya medio siglo sigue vigente: la necesidad de una generación de diseñadores de experiencias, productores y directores que piensen cómo brindar posibilidades de experimentar y reinventar nociones a los usuarios profundizando en los usos y estrategias que ofrecen estas narrativas. “Su aparición será el principio de las mitologías que continuarán la obra de los antiguos filósofos” (Feyerabend, 1975, p. 215).

4. Referencias bibliográficas

- Allen, W. (Director) (1983). *Zelig* [Film].
- Angulo Egea, M. (2017). *Inmersiones. Crónica de viajes y periodismo encubierto*. Universitat de Barcelona.
- Caparrós, M. (2015). *Lacrónica*. Planeta.
- Feyerabend, P. (1984). *Contra el método. Esquema de una teoría anarquista del conocimiento*. Ed. Orbis.
- Feyerabend, P. (1975). Hagamos más cine. En C. J. Bontempo y S. J. Odell (Compiladores), *La lechuza de Minerva*. Ediciones Cátedra.
- Freeman, M. y Rampazzo Gambarato, R. (Eds.) (2019). *The Routledge Companion to Transmedia Studies*. Routledge.
- Giovagnoli, M. (2011) *Transmedia storytelling. Imagery, shapes and techniques*. ETC Press.
- Heriot, D. (Director) (2006). *The Secret* [Film].
- Hitchcock, A. (Director) (1958). *Vertigo* [Film].
- Lacan, J. (1990). *El seminario Libro 7. La ética del psicoanálisis*. Paidós.
- Lorentz, P. (Director) (1936). *The Plow That Broke the Plains* [Film].
- Nuridsany, C. y Pérennou, M. (Directores) (1996). *Microcosmos: le peuple de l'herbe* [Film].
- Reig Valera, C. (Directora) (2018). *En la Brecha. Desigualdad de género en el trabajo*. [I-Doc].
- Romero, S. (2022). La crónica en los dominios de lo transmedia. Posibilidades y desafíos. En S. Romero (Ed.), *Narrar lo Real. Ensayos sobre no-ficción*. Blankspot.
- Sorin, C. (Director) (1986). *La era del Ñandú* [Telefilm].
- Tosca, S. y Klastrup, L. (2020). *Transmedial Worlds in Everyday Life*. Routledge.
- Wolodarsky, D. (2003). Reality Show. *Virtualia* #8 Junio- Julio 2003.