



Bergonce, Agustín Alejandro. "Historiografía de la Narrativa Transmedia (y por qué la Literatura Transmedia no figura en ella)". *Estudios de Teoría Literaria. Revista digital: artes, letras y humanidades*, noviembre de 2025, vol. 14, n° 35, pp. 11-26.

Historiografía de la Narrativa Transmedia (y por qué la Literatura Transmedia no figura en ella)

The Historiography of Transmedia Storytelling
(and why Transmedia Literature is not included)

Agustín Alejandro Bergonce¹
ORCID: 0009-0005-1612-0909

Recibido: 04/06/2025 || Aprobado: 30/09/2025 || Publicado: 25/11/2025
ARK CAICYT: <https://fh.mdip.edu.ar/revistas/index.php/etl/article/view/8927>

Resumen

El presente artículo explora la evolución del concepto "Narrativa Transmedia", tanto en el ámbito de los estudios narratológicos como en el campo de los estudios literarios. A través de dicho término, el escrito examina el recorrido del concepto popularizado por Henry Jenkins en 2003 durante las últimas décadas, así como la incidencia que el campo literario ha poseído en esta. A partir de un análisis historiográfico, el trabajo se propone reflexionar en torno a la Literatura Transmedia como una categoría diferenciada y necesaria para los estudios actuales. Al remarcar la importancia de preservar la especificidad de lo literario dentro de un ecosistema narrativo fragmentado, el artículo recorre la historia del *Transmedia Storytelling* con el objetivo de esbozar una serie de pautas para el abordaje de aquellas obras transmediáticas en las que la escritura sea el eje principal.

Palabras clave

Narrativa transmedia; literatura transmedia; historiografía; Henry Jenkins.

Abstract

This article explores the evolution of the concept "Transmedia Narrative" in both narratological and literary studies. Using this term, the article examines the journey that the concept, popularized by Henry Jenkins in 2003, has taken over recent decades, as well as the impact that the literary field has had on it. Based on a historiographical analysis, this article aims to reflect on Transmedia Literature as a distinct and necessary category for current studies. By highlighting the importance of preserving the specificity of the literary within a fragmented narrative ecosystem, the article traces the history of Transmedia Storytelling with the aim of outlining a series of guidelines for approaching transmedia works in which writing is the main focus.

Keywords

Transmedia narrative; transmedia literature; historiography; Henry Jenkins.

¹ Profesor en Letras graduado de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación (UNLP) y Adscripto Graduado de la asignatura Literatura Española II. Actualmente realiza investigaciones en el marco del proyecto "Lecturas transatlánticas. Intercambios, intervenciones y operaciones críticas sobre el diálogo cultural entre España y la Argentina (1975-2023)" en torno al impacto que las editoriales transnacionales poseen en la producción de sus obras. Contacto: agusbergonce10@hotmail.com



Introducción

En Berazategui, Provincia de Buenos Aires, un mural en particular destaca por sobre la tipografía propia del arte urbano pues, en él, un muchacho de pelo blanco y mirada desafiante conecta con los peatones del lugar (figura 1). Quien decida indagar en ello (los prosumidores con afinidad a la cultura japonesa podrán saltarse la investigación), concluirá que el mural es una representación de Monkey D. Luffy, protagonista del anime *One Piece*.²



Fig. 1. Mural de One Piece.

Fotografía tomada por el autor del artículo en la ciudad de Berazategui, Provincia de Buenos Aires. En ella es posible observar una tipografía propia del arte urbano, acompañada de Monkey D. Luffy en su transformación "Gear Five".

Sin embargo, dicho personaje pareciera no coincidir con su aspecto materializado, por ejemplo, en las figuras de colección que la franquicia ha lanzado en los últimos años. En este sentido, un espectador de su adaptación al anime podría concluir que la variante seleccionada para el mural es una transformación reciente del personaje. La conjetura se torna aseverativa cuando los *fanartsy fanfics* en torno a este nuevo aspecto complementan la indagación con vínculos y textos.³

Al observar su manga, es posible encontrar en el capítulo número 1044 titulado "el guerrero de la liberación", cuya publicación se produjo el 27 de marzo de 2022 en la revista japonesa *Weekly Shōnen jump*, las características de un nuevo Luffy que arrasaría con publicaciones en internet. Luego de varias capas mediáticas, lo literario se deja entrever y ofrece trasfondo a un personaje que, de forma apresurada, podría ser catalogado como grafiti sin más.

² Manga perteneciente al género demográfico *Shonen* (joven) creado por Eiichiro Oda el cual sigue a Monkey D. Luffy, un joven que busca el tesoro de un legendario pirata.

³ *Fanarts*: término utilizado para referirse a una obra visual creada por admiradores de alguna obra o franquicia. La idea de *fanart* puede incluir dibujos, pinturas digitales u otros formatos gráficos que reinterpreten elementos del material original referenciado. "La *fanfiction* consiste en la escritura no profesional de escritos ficcionales producida por fanáticos o fans, esto es, seguidores y seguidoras de una obra literaria, autor, género (literario, musical, cinematográfico)", cantante o grupo musical, serie televisiva, etc." (López Corral 4).

Pese a ello, el ejemplo introduce una posible hipótesis: hablar sobre lo transmedia pareciera, en principio, no requerir de la palabra “Literatura”.

Pese a que las historias rara vez se valen de un único medio, las discusiones de las últimas décadas en torno a la Narrativa Transmedia opacaron (o engulleron) aquellas obras cuya confección podría haber iniciado como “Literatura Transmedia”. Si bien la transdisciplinariedad del término no ignora la importancia de lo literario dentro de toda aquella historia en constante expansión, la pregunta por la relevancia de la literatura en la cronología del *Transmedia Storytelling* es meritoria pues la evolución de su semanticidad permite comprender el motivo por el cual la Literatura Transmedia permanece bajo el ala de su progenitor conceptual.

***Transmedia Storytelling*: inicios de un término acechado por falsos homónimos**

En enero del año 2003, Henry Jenkins (quien luego sería considerado como uno de los fundadores del término) publicó una breve nota en la revista *MIT Technology Review* titulada “Transmedia Storytelling”. Al partir del concepto “Transmedia” empleado por Marsha Kinder en 1991, el académico estadounidense reflexionaría sobre cómo algunas historias de su contemporaneidad sacaban provecho de la variedad de medios existentes, los cuales eran vistos como posibles puntos de entrada a una obra o franquicia:

In the ideal form of Transmedia Storytelling, each medium does what it does best—so that a story might be introduced in a film, expanded through television, novels, and comics, and its world might be explored and experienced through game play. Each franchise entry needs to be self-contained enough to enable autonomous consumption (s/p).

La premisa conceptual de la nota parte de un fenómeno concentrado en la expansión de una narrativa a través de varios medios con el objetivo de asegurar el éxito de una historia que, poco a poco, podría tornarse en una franquicia.

Cuatro meses después, Ivan Askwith analizaría el impacto mediático que la franquicia *Matrix* estaba cosechando no solo en el ámbito cinematográfico, sino también en el mercado del videojuegos y las series animadas. A través del término “Synergistic Storytelling”, Askwith desarrollaría una cronología en torno a los productos de la franquicia de las hermanas Wachowski, coincidiendo en varios puntos teóricos con Jenkins⁴ sin todavía conocer la existencia del concepto publicado hacía solo algunos meses atrás.⁵

En este sentido, varios teóricos detectaron el mismo fenómeno previo a la formalización del *Transmedia Storytelling*, ofreciendo sus conjeturas al respecto. Dos décadas antes de la publicación en la *MIT Technology Review*, Ithiel de Sola Pool sentaría las bases en la teoría de Jenkins mediante la publicación de su obra *Technologies of Freedom* (1983) al mencionar que “the new media are not only competing with the old media for attention, but are also changing the very system under which the old media operate” (22).

⁴ Pese a la simultaneidad con el artículo de Jenkins, Askwith y su artículo “A Matrix in every medium” planteaba la importancia de los medios frente a una historia (“In one recent interview Silver suggested that the triple-release of “Reloaded,” “Enter the Matrix” and “The Animatrix” represents “the first time anyone’s told a story in multiple mediums.” [s/p]), así como la necesidad de abrir discusiones sobre los límites y condiciones al momento de hablar en torno a una narración transmedia (“Not every critic agrees. A May 5 article in the San Jose Mercury News described the Wachowskis’ approach to cross-marketing as mere “expandability.” [s/p]).

⁵ “Lo que me pareció interesante en 2003, cuando estaba terminando la universidad, era que este experimento sin precedentes estaba sucediendo. Terminamos llamándolo “Transmedia”, pero para la mayoría aún no teníamos un nombre” (s/p)

Incluso antes de la llegada de Jenkins, el campo literario no se quedaría atrás ya que, en 1967, Marshal McLuhan y Quentin Fiore pondrían a prueba la importancia de la convergencia del medio con su obra *The medium is the message* (figura 2), libro que obtendría una profundización a través de un disco de vinilo y que, varias décadas después, sería reeditado en formato CD.

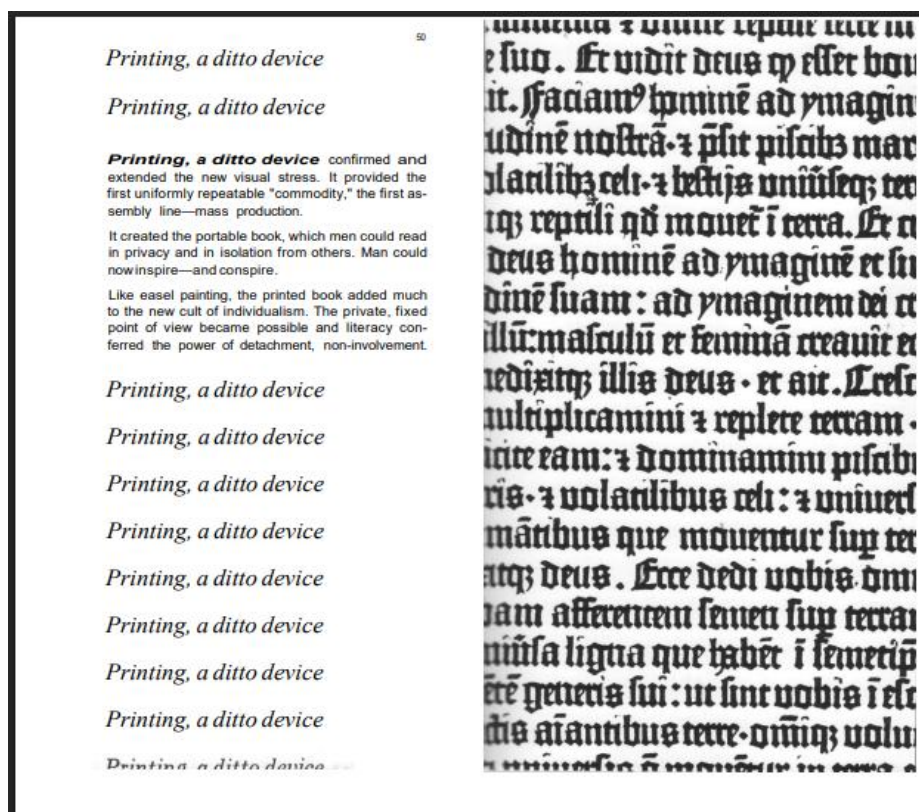


Fig. 2. Printing, a ditto device.

Captura digital de dos páginas pertenecientes a la obra *The medium is the message* que refleja su progresión rizomática y poco lineal, aspecto que se complementa con información proveniente de CDs y discos de vinilos.

A principios del año 2001, la pregunta por la presencia de nuevas narrativas debido a la emergencia de múltiples medios calaba en las discusiones propuestas en artículos y obras. Autoras como Marie-Laure Ryan optaban por reflexionar en torno a las consecuencias de lo (trans)mediático en los estudios estructuralistas de la narratología contemporánea: “The texts supported by digital media may satisfy to various degrees the universal cognitive model, or they may produce creative alternatives to a narrative experience, but they do not and cannot change the basic conditions of narrativity” (Ryan 354). Posteriormente, la autora retomaría la discusión junto con otros autores en su obra *Narrative across Media: The Languages of storytelling* (2004). Entre ellos, David Herman colocaría la literatura en el centro del debate a través de su artículo “Toward a Transmedial Narratology”, cuya hipótesis partía de una reinterpretación sobre las lógicas narrativas literarias:

In reiterate: in referring to story logic, I mean to suggest that stories do not merely have but also constitute a logic, narratives being not just semiotic structures but also strategies for structuring and thereby making sense of experience for problem solving in the broadcast sense (Herman 56).

El año 2004 suponía, entonces, un momento de intensa producción teórica en torno al *Transmedia Storytelling*. Junto con Herman, otros artículos tomaron protagonismo al emplear lo transmediático en sus investigaciones. Durante dicho período, Klasturp y Tosca abordarían la idea de “Transmedial Worlds” como una especie de “abstract content systems from which a repertoire of fictional stories and characters can be actualized or derived across a variety of media forms” (1). Tal concepto argumenta a favor de un mundo originario o primigenio que, con el paso del tiempo, podría ser indefinidamente expandido tanto por sus creadores como por la audiencia que lo contemplase.

En simultáneo, Boumans apunta a la innovación de plataformas en materia de conectividad a través un nuevo acercamiento al término *Cross-Media*, distinguiéndolo de falsos homónimos⁶ puesto que, acorde a la tesis doctoral de Hernández-Pérez, “pese a sus semejanzas, los términos no describen la misma situación sino fenómenos diferentes, por lo que deben de ser usados de forma complementaria” (141).

Pese a la galaxia semántica creada en torno a un fenómeno en común, 2006 marcaría un nuevo punto de inflexión en el estudio de las Narrativas Transmedia mediante un avance pionero por parte de Jenkins y su obra *Convergence Culture*.

Convergence Culture y la nueva etapa del Transmedia Storytelling

Si el artículo de Henry Jenkins publicado en 2003 supuso mover el avispero en torno a un fenómeno que estaba en boga dentro de múltiples áreas, su libro titulado *Convergence Culture* plantearía un nuevo norte en torno a los estudios transmedia, convirtiendo al teórico norteamericano en una meca de las investigaciones que sucederían luego de su publicación.

A través del término “convergencia”, Jenkins reuniría gran parte de los aportes recopilados para consolidar un punto terminológico en común dentro del abordaje de obras y franquicias:

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

Pese a no retomar su concepto fundador del 2003 como punto de partida, Jenkins dejaría madurar sus primeras reflexiones en torno a las nuevas franquicias de principio de siglo para avanzar hacia un término que involucrara un cambio cultural, en un proceso que ocurre tanto a nivel tecnológico como en las voluntades de los consumidores individuales. Ahora, el fenómeno de medios complementándose a favor de una única historia tomaría mayor relevancia en cuanto a sus características y principios:

Una historia transmediática se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas, y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad. En la forma ideal de la narración transmediática, cada medio hace lo que se le da mejor, de suerte que una historia puede presentarse en una película y difundirse a través de la televisión, las

⁶ Boumans introduce una serie de términos que, si bien su semántica pareciera acercarse al concepto de *Cross-media*, plantea usos distintos. En este sentido, logra diferenciar el término de ideas como *Multimedia*, *Interactive media*, *Multi-platform*, *integrated media* y *Hybrid media*, atribuyendo a cada uno de ellos diferentes significados y aplicaciones.

novelas y los cómics; su mundo puede explorarse en videojuegos o experimentarse en un parque de atracciones (Jenkins 101).

Sin embargo, Jenkins no agotaría su fórmula tras la publicación de su obra magna debido a que, un año después, decidiría continuar con sus avances a través de múltiples entradas en su blog. Es por ello que, en 2007, el académico norteamericano publicaría “Transmedia Storytelling 101”, un breve manifiesto a petición de sus estudiantes en donde detallaría algunos puntos importantes del término, tales como la importancia de la extensión de los universos transmedia, la relevancia de un rol activo por parte de los consumidores e incluso el atractivo que la pluralidad de personajes relacionados con múltiples tramas puede generar:

Most often, transmedia stories are based not on individual characters or specific plots but rather complex fictional worlds which can sustain multiple interrelated characters and their stories. This process of world-building encourages an encyclopedic impulse in both readers and writers. We are drawn to master what can be known about a world which always expands beyond our grasp. This is a very different pleasure than we associate with the closure found in most classically constructed narratives, where we expect to leave the theatre knowing everything that is required to make sense of a particular story (s/p).

Varios años después, Jenkins publicaría “Seven Myths About Transmedia Storytelling Debunked” con el objetivo de detallar algunas imprecisiones teóricas por parte de aquellos que suelen incursionar en el término. Entre ellas, el autor destaca la importancia de que cada medio ofrezca una ampliación narrativa en torno a una historia, descartando adaptaciones o novelizaciones como condición automática de una obra transmediática. A su vez, la entrada invita a tomar su concepto como una estrategia pertinente para franquicias con potencial de expansión, pues la riqueza de tales productos captura más la atención de los consumidores.

De esta manera, Jenkins continuará puliendo su término hasta la actualidad, transformando su blog en una de las principales fuentes de información en cuanto a lo que la idea de *Transmedia Storytelling* refiere. Sin embargo, la segunda etapa impulsada por Jenkins acarrearía una nueva generación de teóricos dispuestos a revisitar el término con el objetivo de indagar en aquellas zonas que, ya sea por el avance tecnológico o las nuevas dinámicas de marketing, todavía quedaban por ser descubiertas.

Desde “High Flyers” hasta Carlos Scolari: hacia una nueva resignificación de lo transmedia

Las continuas visitas hacia lo transmedia no harían más que ir en aumento, ya sea delimitando cada vez más el término o utilizándolo para abordar grandes obras del cine y la literatura.

Entre los principales avances teóricos, el proyecto “High Flyers”⁷ (equipo compuesto por múltiples profesionales en distintas áreas mediáticas) lanzaría en 2011 su portal llamado “Transmedia Manifest”. Dicha página tendría el objetivo de plantear un total de once máximas referidas a cómo detectar una obra transmediática, enfatizando en la importancia que los sujetos adquieren tras dejar su rol de espectador pasivo, así como las múltiples entradas que una franquicia debe de ofrecer la amplia gama de consumidores que plantea el mercado cultural.

Cada uno de los puntos del manifiesto buscaría cubrir algún aspecto en particular del término. Los mismos destacan: (1) la búsqueda de la máxima inmersión (*Claiming reality*); (2)

⁷ Grupo conformado por la profesora Dorothea Martin, el diseñador e ilustrador Gregor Sedlag, Katharina Kokoska (especializada en consultorías web), teóricos del cine y los videojuegos como Kristian Costa-Zahn y Maike Coelle, el especialista en *community managing* Patrick Möller y escritores como Maike Hank y Philipp Zimmermann.

la capacidad que una historia debe de tener para que, dependiendo del medio y del contexto de consumición, el espectador posea múltiples entradas a la historia narrada (*Rabbit holes*); (3) la presencia de varias historias secundarias que nutran la narrativa central (*Story universe*); (4) la interacción activa entre los consumidores de una misma franquicia (*Interactivity*); (5) la posibilidad de que el consumidor pueda contribuir creativamente a la expansión de un universo narrativo (*Usergenerated content*); (6) el aprovechamiento de las ventajas que puede ofrecer cada medio (*Transmediality*); (7) la importancia inmersiva que puede poseer las localizaciones geográficas de una narración (*Location based storytelling*); (8) la multiplicidad de sujetos que confluyen en torno a una misma franquicia (*Lean back, lean forward*); (9) la potencial infinidad de expansión que un universo narrativo puede poseer (*Infinitude*); (10) las inversiones monetarias de los consumidores (*Multipayment*) y (11) la colaboración entre los consumidores de una franquicia y sus respectivos productores (*Collaborative work*).

Tras partir de algunos puntos en común con respecto a “Transmedia Storytelling 101”, el grupo “High Flyers” desarrollaría nuevos aspectos en torno al término con el objetivo de “tell our vision as a Transmedial story and during our work on this proyect we did not only develop a completely new story(telling) universe but also the Transmedia Manifest” (s/p).

Tiempo después, autores como Rodríguez Ferrándiz destacarían algunas discusiones en torno a la idea de Narrativa Transmedia, tales como la supuesta novedad del término,⁸ la incapacidad de unificar la narrativa modal con la temática o las confusiones que se plantean en torno a la reproducción de una obra en otros medios.⁹

No obstante, en 2013 una nueva obra pionera para los estudios transmediáticos plantearía nuevos pilares en torno al término. El teórico de la comunicación Carlos Alberto Scolari seguiría de cerca la evolución del término para publicar *Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Scolari retoma el término propuesto por Jenkins desde una taxonomía refinada, reordenando varios de los términos recopilados con el propósito de complementar el concepto principal.

A su vez, Scolari establece puentes con ramas de la comunicación para expandir la Narrativa Transmedia más allá del aspecto narratológico. Consecuentemente, la transformación del consumidor hacia uno más activo (prosumidor), así como una redefinición del término, Scolari haría de las Narrativas Transmedia

Una forma particular que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.). Las NT no son simplemente una adaptación de un lenguaje a otro: la historia que cuenta el cómic no es la misma que aparece en la pantalla del cine o en la microsuperficie del dispositivo móvil (16).

Por otra parte, y pese a la constante actualización de su página web, el académico estadounidense no se quedaría de brazos cruzados en lo que a actualizaciones teóricas respecta, motivo por el cual “Transmedia 202: Reflexiones adicionales” saldría a la luz en 2014.

⁸ Si el fenómeno llamado NT viene de antes, se diría que la reflexión sobre el mismo también: en cierto modo, la teoría que vendría a ofrecer las reglas del juego sobre las que despliegan sus estrategias y sus tácticas las NT es la de la intertextualidad, que se remonta a las especulaciones de Kristeva y Barthes en los años sesenta, y que alcanzó un alto grado de formalización con la transtextualidad de Genette (1989) (Rodríguez Ferrándiz 28).

⁹ No nos cansaremos de repetir que la Narración Transmedia debe conjugar, y no solo yuxtaponer, ambas partes del sintagma y atender suficientemente al profijo trans: no se trata de narraciones enteras y verdaderas que son vertidas a otros medios [...] y tampoco son mensajes que, con independencia de su naturaleza [...] se reparten a lo largo de medios distintos (Rodríguez Ferrándiz 29).

Esta vez, una extensa entrada traducida por Miguel Bernardo Olmedo Morrell ofrecería un enfoque metodológico del término, haciendo de las Narrativas Transmedia una lógica de pensamiento, al igual que un enfoque cuya aplicación depende de una serie de condiciones tan concretas como contextuales. A su vez, la entrada serviría para introducir varios términos referidos a las lógicas internas del concepto, tales como la idea de serialidad (“la serialidad implicaría el desarrollo de una historia a través del tiempo, normalmente a través de un proceso de despedazamiento [...] y dispersión” [s/p]) o la importancia del foco en la multiplicidad de canales abiertos generados en una historia.¹⁰

Sin embargo, para el año 2016, la crítica reflexionaría en torno a la posible continuidad del término o, en su defecto, a su conclusión como término diferenciador. Cuestionamientos como estos darían pie a entradas como “*What’s Happened to Transmedia?*”, en donde se transforma la supuesta debilidad del término (su difusa delimitación en cuanto a cuándo hablar sobre casos que involucren el término) en su mayor baza para futuras investigaciones al concluir que

There are probably a dozen other things going on right now that I don’t even know about, because they’re taking place in communities and under names that aren’t “transmedia.” I am dead sure a new, vivid, incredible art scene is happening right now with a group of starry-eyed creators who just want to make amazing things. (s/p)

Punto en el que Jenkins coincidiría varios años después.¹¹ De este modo, los años transcurrirían y el término adquiriría nuevos enfoques y elementos complementarios, tales como los elementos extradiegéticos necesarios para un universo narrativo transmedia (Freire-Sánchez et al 2023) o la importancia de la experiencia que se construye a través de la pluralidad de medios, llegando a la normalización del término como causa de su desuso en un sentido diferenciador:

However, I suspect that the term ‘transmedia’ is losing its prominence, particularly within professional circles, due to the ubiquity of transmedia practices. When transmedia becomes the norm, the term ceases to serve as a distinguishing characteristic for businesses or professionals. In this sense, the descriptor ‘transmedia’ no longer carries differentiating power (Freeman & Gambarato 2)

En suma, el recorrido histórico del término cuyos inicios se remontan décadas atrás parecía presentar múltiples discusiones sobre su caducidad. Sin embargo, la ausencia de cierto sintagma en la cronología aquí esbozada presenta una nueva interrogante: ¿qué ocurre con la Literatura Transmedia?

Literatura Transmedia: inicios de un término necesario y contradictorio

Tras años de maduración y evolución conceptual, múltiples trabajos han optado por emplear la Narrativa Transmedia en diferentes campos, tales como el ámbito educativo (Odetti, 2018; Arias, 2023; Arias & Del Campo Saltos, 2024), el marketing (Atarama-Rojas et al, 2017) e incluso el área de la etnografía y los estudios culturales (Jaramillo Echeverría et al, 2021). Lo que es más, el término popularizado por Jenkins ha tenido explícitos acercamientos con la literatura, como lo fue la obra de Collin Harvey de 2015 titulada *Fantastic Transmedia*, en la

¹⁰ “Este centrado en la multiplicidad nos deja abierto un espacio para que veamos medios producidos por los fans como parte de un proceso transmediático mayor, incluso si entonces queremos intentar aclarar cómo diferentes elementos se marcan como canónicos o alternativas de los fans” (Jenkins s/p).

¹¹ “I don’t see those blurred lines as a cause for despair, but as an invitation” (s/p)

que realiza un profundo análisis de la obra magna de Tolkien titulada *The Lord of the Rings*, abarcando todo tipo de aporte textual a su proyecto.

En este sentido, Literatura y Narrativa Transmedia han interactuado desde los inicios del término hasta en los últimos años de su refinamiento conceptual, permitiendo relacionarlo con la creación de producciones literarias hecha por fans (Villagrán León, 2018), con novelas clásicas (Montoya, 2023), cómics (Baile López et al, 2015) y mangas (Vásquez Salazar, 2022; Romero-Varela, 2017). Producto de dichos entrecruzamientos, términos similares han esbozado certeras conjeturas en torno a una literatura que escapa de la hoja de papel:

La expresión literatura expandida, que no se usa de forma sistemática ni aun con estructura teórica sólida, se ha engendrado más recientemente y sobre todo en dos ámbitos específicos: las formas literarias que se expanden hacia la intermedialidad en el ámbito de la recepción, y en la relación entre las prácticas visuales y lo literario (Juanpere 108).

Pese a la propuesta, la pregunta terminológica por la Literatura Transmedia comienza a germinar en la obra *Bitácora a la deriva. Para una rebelión*, una novela voluntariamente transmediática que pretende “ensayar una nueva literatura para un nuevo tiempo que combina experimentación estilística y técnica con una mirada comprometida (*engagé*) ante las urgencias de una sociedad en descomposición en plena era *transmedia*” (Miñana 243). Con el pasar de los años, la pregunta aún parece vigente, pues pocas respuestas se han presentado luego de esta primera apuesta conceptual.

En concordancia con el prólogo realizado por Domingo Sánchez-Mesa, indagar conceptualmente en un término cuya discusión podría no traer nuevamente la Narrativa Transmedia a la mesa de debate, solo inflamaría aún más la “hipertrofia terminológica”.¹² Sin embargo, persistir en la Literatura Transmedia supone defender que lo literario aún tiene una especificidad única ante la lógica de fragmentación y expansión mediática, una esencia indisoluble incluso luego de su expansión.

¿Existen argumentos en contra del término? Uno de ellos radicaría en la contradicción que la Literatura Transmedia plantea. Al entender lo literario (y todas las aristas que lo conforman) como la posible entrada a un universo transmedia, ¿Cómo puede una obra permanecer bajo la etiqueta de “literatura” si su posterior expansión ocurre a través de otros códigos y signos como el cine o los videojuegos? ¿Acaso el término “Literatura Transmedia” no perdería especificidad?

Un segundo argumento en contra del concepto apostaría a la tradición literaria hipertextual ya existente. Sin una serie de criterios claros, ¿en qué se diferenciaría una obra literaria transmediática de un hipertexto o, en su defecto, de la teoría intertextual propuesta por Genette?

Finalmente, incluso si se partiese de una obra literaria transmediática, nada asegura que su desarrollo termine marginalizando el plano literario frente a otros soportes. En este sentido, llamar a todo su universo bajo la idea de Literatura Transmedia podría ofrecer una idea equivocada sobre cuál es el auténtico rol del texto escrito dentro del ecosistema narrativo de una obra.

Ahora bien, ¿dejar de hablar sobre lo literario en torno a lo transmediático no supondría una rendición pasiva de la literatura vista solamente como un medio más dentro de las posibles entradas narrativas de una franquicia? ¿Acaso las teorías previas, pioneras de las propuestas

¹² “La hipertrofia terminológica (remediación, hipermedia, intermedia, crossmedia, multimedia, multiplataforma, hipertexto, cibertexto...) puede derivar también en *buzzwords* como, en este caso, estaría sucediendo también con el sustantivo *transmedia*” (Miñana s/p)

actuales, podrían adaptarse en su totalidad a la volatilidad mediática actual? ¿Realmente no es posible plantear criterios de estudios que se estructuren en torno a la Literatura Transmedia?

Pese a las múltiples generaciones de teóricos (re)visitando el término popularizado por Jenkins, todos ellos coinciden en adjudicarle un rol complementario a las historias analizadas, considerándolas un engranaje dentro de la homogeneidad mediática que el término supone. En este sentido, hablar de Literatura Transmedia permite recuperar y defender la semántica literaria dentro de una ecología narrativa donde gran parte de sus elementos se ven subordinados ante lo audiovisual o lo lúdico.

Lo que es más, ¿cómo abordar aquellos proyectos transmedia cuyo punto de partida radica en una forma de leer o escribir que sigue siendo esencialmente literaria, independientemente de su posterior expansión por otros medios? La Literatura Transmedia, entonces, supondría una categoría útil para estudiar aquellas obras cuya escritura sigue siendo el eje estructurante, mientras lo audiovisual o interactivo la acompañan. A su vez, visibilizar el término bajo el foco de la crítica literaria podría estimular la creación de nuevos textos en clave transmedia, lo que desencadenaría una emergencia de nuevas prácticas y géneros en donde la Literatura Transmedia sería una herramienta heurística al pensar tales experimentaciones.

Aunque es innegable que la inflación terminológica en torno a lo transmediático siga en aumento, la Literatura Transmedia encuentra su razón de ser frente a un conjunto de prácticas donde lo literario no desaparece, sino que se expande y se reinventa. Por lo tanto, acorde a lo mencionado, es posible trazar algunas líneas introductorias sobre las características de un término que, aunque contradictorio, es necesario.

Hacia una Literatura Transmedia: algunos principios conceptuales

Es momento de volver, una vez más, al mural. Como fue mencionado en la introducción, la representación artística del personaje que figura en la imagen forma parte de una obra que, actualmente, posee más de mil capítulos en torno a una misma historia. En este sentido, *One Piece* supone un ejemplo propicio para sentar algunas bases con respecto a la Literatura Transmedia.

Desde 1997, el mundo dominado por la piratería de Eiichiro Oda no ha hecho más que expandirse, ofreciendo un carácter orgánico a los escenarios en donde transcurre la historia de Monkey D. Luffy. Al ser una obra cuya premisa parte de un joven que, junto a su tripulación pirata, recorren los mares en busca de un tesoro legendario, uno de los aspectos en los que el mangaka ha profundizado es en el entorno complejo que rodea la aventura. Cada isla que la tripulación visita cuenta con su propia cultura, sus comunidades y sistemas políticos que la rigen. Este dinamismo no solo permite que el mundo avance pese a que no se demuestre explícitamente en los paneles del manga, sino que también refuerza un concepto clave para el desarrollo de *One Piece*: la libertad.¹³

En este sentido, la construcción de un mundo orgánico (o *worldbuilding*) supone el punto de partida para cualquier obra literaria transmedial. Sin embargo, la diferencia con respecto los universos propios de una Narrativa Transmedia radica en el aporte que la obra literaria puede ofrecer. En este sentido, para que la Literatura Transmedia no recaiga en la idea de Kinder y Jenkins, la propuesta literaria debe ser superior a la suma del resto de sus medios,

¹³ Comúnmente, aquellas subtramas cuyo desarrollo no continúan debido a la decisión de priorizar la narrativa principal no avanzan hasta que se realiza una pausa en la trama para retomar aquellas historias discontinuadas. Sin embargo, el universo de *One Piece* aprovecha tanto sus recursos paratextuales (portadas de los capítulos) como los eventos comerciales (entrevistas del mangaka en foros con fans) para actualizar sobre lo sucedido en el mundo mientras la tripulación protagonista avanza junto a la trama principal, liberándose de la progresión lineal que condiciona a aquellas obras de un único medio.

demostrando una clara subordinación de estos (revistas complementarias, historias expandidas en videojuegos, cortos oficiales) al mundo literario planteado. *One Piece* posee tanto parques de atracciones como libros de arte conceptual dedicados exclusivamente al universo de Oda, pero sus aportes se perciben complementarios ante la vastedad que propone el manga oficial.

Al poseer un mundo narrativo amplio, este puede fragmentarse en múltiples subtramas que complejicen los hechos que en él ocurren. Este fenómeno propio de la Narrativa Transmedia denominado “serialidad” también se encuentra presente en la Literatura Transmedia, pero con algunas variantes. La historia de Luffy continúa en múltiples medios, pero será en el ámbito escrito donde más se ha expandido su narración ya que, sin contar el soporte manga, otros medios lo acompañan: *Artbooks*¹⁴ que ilustran zonas no exploradas de las islas que visitan, *Spin-offs*¹⁵ que le permiten trabajar con otros personajes, *One-Shots*¹⁶ a modo de precuela, revistas que profundizan en características no abordadas de los personajes, novelas protagonizadas por personajes secundarios, *fanfics* que dejan volar la imaginación de los prosumidores, entre otros. Por lo tanto, la serialidad de una obra literaria transmedia no ignora medios audiovisuales o de *merchandising* (pues muchas veces estos reaniman sus orígenes literarios),¹⁷ pero su recorte siempre tendrá como prioridad aquellos soportes cuyas características permitan ser estudiadas, a su vez, desde paradigmas literarios.

El mismo criterio tendrá vigencia en el principio de multiplicidad, el cual consiste en la posibilidad de variadas versiones que difieran de la propuesta canónica. Durante años, varios han sido los *fanarts* de estilo mangaesco que han sido publicados con el objetivo de proponer exóticas perspectivas de la tripulación Mugiwara.¹⁸ Lo que es más, el propio mangaka suele ofrecer bocetos de personajes en futuros alternativos (figura 3), hecho que amplía y enriquece las alternativas que la obra encierra.

¹⁴ Publicación encargada de recopilar bocetos y diseños conceptuales que sirvieron como inspiración para los resultados finales de la obra, así como material inédito no agregado en la versión oficial. La saga de libros *One Piece*, *Color Walk*, por ejemplo, añade mapas y coordenadas que sitúan con mayor precisión dónde ocurrieron gran parte de los sucesos iniciales del manga.

¹⁵ Obra que pretende alejarse de los sucesos principales de una historia para concentrarse en tramas secundarias o personajes poco recurrentes.

¹⁶ Obra de manga auto conclusiva cuya duración comprende una única entrega. A diferencia de un capítulo, los *One-Shots* suelen poseer una extensión superior, llegando a poseer hasta el doble o triple de hojas de un capítulo estándar.

¹⁷ Esto es algo que podemos comprobar en muchos de las producciones actuales, como es el caso, por ejemplo, de Juego de Tronos, donde la eclosión del universo transmedia parte no tanto del indudable éxito de la saga literaria, como del fenómeno creado en torno a su adaptación a serie televisiva por parte de la cadena/productora HBO (García Jiménez 298).

¹⁸ Apodo utilizado para referirse a Luffy y su tripulación, cuya traducción (paja de trigo) refiere al característico sombrero de paja de su protagonista.

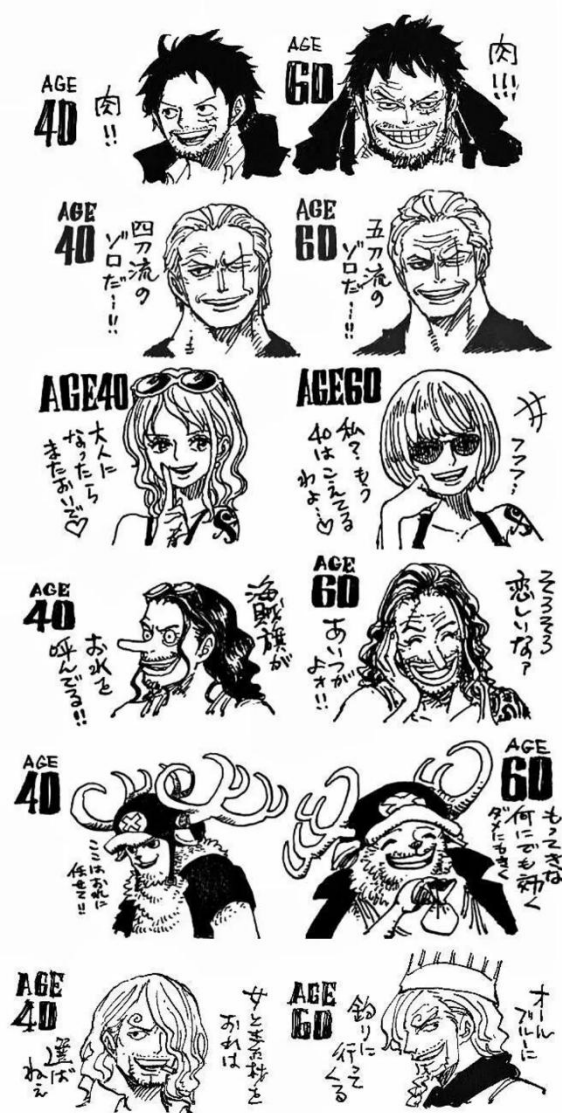


Fig. 3. Bocetos alternativos.

Boceto realizado por Eiichiro Oda utilizado para proponer versiones de los personajes de *One Piece* a sus cuarenta y sesenta años. En la misma, se encuentra bocetado a Luffy, Zoro, Nami, Usopp, Chopper y Sanji, respectivamente.

Por otro lado, la subjetividad supone un principio que no necesariamente se asocia a la cantidad de medios, sino de personajes. En este sentido, el principio de subjetividad refiere a la posibilidad de explorar toda la narrativa que una obra literaria transmedial ofrece a través de un amplio abanico de personajes. Acorde a la página *One-Piece.com*, actualmente la cantidad de personajes superan el millar. Desde una perspectiva analítica, más de mil pares de ojos preparados para vivir la historia de *One Piece* desde su propia perspectiva.

Finalmente, la performatividad concluye esta serie de principios introductorios en torno a la Literatura Transmedia. Ante la vastedad de un universo tan complejo como orgánico, cualquier construcción de mundo plantea (o crea accidentalmente) ciertos espacios en blanco en su historia. Similar a los *rabbit holes* propuestos por el grupo “High Flyers”, la performatividad supone un espacio en donde los fans, o el propio autor, permiten trabajar posibles líneas de fuga para complementar la narrativa principal. En el caso de *One Piece*, la presencia de ciertos “bachos” deliberados ha sido una fuente inagotable para redactar teorías y suposiciones de hacia dónde se dirigirá la historia en un futuro. La performatividad, así como

sus producciones consecuentes, plantean un principio que revitaliza constantemente una obra gracias al interés de quien la contempla.

En suma, el esbozo conceptual del término coincide en algunos puntos con la terminología de Jenkins (tales como la subjetividad o la performatividad, ambas características detalladas en *Transmedia Education: the 7 Principles Revisited*), mientras que en otros se alejan sutilmente de lo Transmedia para revalorizar la semántica literaria de una obra, como lo es la construcción del mundo, su serialidad y su potencial multiplicidad.

Reflexiones finales de un término inconcluso

Hace ya varias décadas que la discusión en torno a lo Transmedia comenzó y, pese a determinados momentos en donde las investigaciones anunciaron apresuradamente el ocaso del término, en muchos otros aspectos las reflexiones finales parecen alejarse a la misma velocidad a la que los medios y la tecnología evolucionan. El concepto de Narrativa Transmedia ha sido un aporte incuestionable en múltiples campos, destino que podría compartir con el de la Literatura Transmedia.

Plantear un término necesariamente contradictorio supone obstáculos que, en el presente artículo, apenas han logrado ser introducidos. Lograr equilibrar una semántica literaria sin recaer en formalismos junto a una mediática sin marginalizar o desplazar lo literario requiere de precisión conceptual y significados diferenciales. Las obras literarias actuales continuarán encontrando líneas de fuga, pues estas “se figura[n] como parte del mundo e inmiscuida en él y ya no como esfera independiente y autónoma” (Garramuño 103).

Conforme se delimite el término, nuevos murales aparecerán por la ciudad. Mientras nuevos principios fundamenten la Literatura Transmedia, las obras harán de los códigos QR y links un trampolín natural hacia nuevas historias. Finalmente, cuando el término encuentre su punto álgido, probablemente la literatura haya encontrado nuevos horizontes de expansión, logrando escapar una vez más del término.

Sin embargo, esta carrera indefinida por la taxonomía no tiene que ser vista como una constante derrota. La idea de una Literatura Transmedia, así como su elaboración terminológica, es procesual y dinámica. Al igual que aquellos autores que formaron parte de la historia Transmedia, los siguientes pasos serán asumidos por sus sucesores: aclarar aquellas líneas difusas que, aunque puedan causar desasosiego, no dejan de ser una invitación provocativa a dar el siguiente paso en la investigación.

Obras citadas

- Arias, Nancy. “Didáctica Transmedia: una oportunidad para diseñar experiencias de aprendizaje”. *Revista Latinoamericana en Comunicación, Educación e Historia*, vol. 5, núm. I, 2023, pp. 121–135.
- Arias, Oscar, y Guillermo Del Campo Saltos. “Narrativas transmedia como herramienta innovadora para el aprendizaje interactivo en entornos educativos digitales”. *Latam: revista latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, vol. 5, núm. 6, 2024, pp. 1–20.
- Askwith, Ivan. “A Matrix in Every Medium”. *Salon.com*, 12 de mayo de 2003, https://www.salon.com/2003/05/12/matrix_universe/.
- Atarama-Rojas, Tomás, et al. “Marketing transmedia: análisis del ecosistema narrativo de la campaña publicitaria Leyes de la amistad de Pilsen Callao”. *adComunica: revista científica de estrategias, tendencias e innovación en Comunicación*, núm. 14, 2017, pp. 75–96.

- Baile López, Eduard, et al. “Del cómic a la narración transmedia en la formación universitaria. Mapa transmedia de Los Vengadores”. *XIII Jornadas de Redes de Investigación en Docencia Universitaria*, editado por María Teresa Tortosa Ybáñez et al., Universidad de Alicante, 2015, pp. 501–513.
- Berger, John, et al. *The Medium is the Massage: An Inventory of Effects*. Penguin Classics, 2008.
- Boumans, Jak. “CrossMedia on the Advance”. *E-Content: Technologies and Perspectives for the European Market*, editado por Peter A. Bruck, Zeger Karssen, Andrea Buchholz, Ansgar Zerfass, Springer Science & Business Media, 2005, pp. 127–144.
- Colombia, Ministerio Tic. *Transmedia –Ivan Askwith– Lecciones de Una Carrera En Transmedia*. Youtube, https://www.youtube.com/watch?v=22y3lCQMt2U&ab_channel=MinisterioTICColombia.
- De Sola Pool, Ithiel. “Printing and the Evolution of a Free Press”. *Technologies of Freedom*, Harvard University Press, 2009 [1983], pp. 11–22.
- Ed Finn, Bob Beard, Joey Eschrich, Ruth Wylie. “Introduction to Imagining Transmedia”. *Imagining Transmedia*, editado por Ed Finn, Bob Beard, Joey Eschrich, Ruth Wylie, MIT Press, 2024, pp. 1–12.
- Finn, Ed. “It’s All Transmedia Now — Pop Junctions”. *Henry Jenkins*, el 22 de abril de 2024, <http://henryjenkins.org/blog/2024/4/17/its-all-transmedia-now>.
- Frade, Renata. “From Transmedia to Immersive Worlds: An Interview with Dr. Carlos A. Scolari on the Evolution of Media and the Future of Storytelling — Pop Junctions”. *Henry Jenkins*, el 3 de marzo de 2025, <https://henryjenkins.org/blog/2025/3/2/from-transmedia-to-immersive-worlds-an-interview-with-dr-carlos-a-scolari>.
- Freire-Sánchez, Alfonso, et al. “La revisión del universo narrativo transmedia desde la perspectiva de los elementos que lo integran: storyworlds, multiversos y narrativas mixtas”. *Austral comunicación*, vol. 12, núm. 01, 2023.
- Garramuño, Florencia. “La literatura en un campo expansivo y la indisciplina del comparatismo”. *Cadernos de Estudos Culturais*, vol. 1, núm. I, 2009, pp. 101–111.
- Gutiérrez, Fátima Martínez. “Diálogos interactivos: la evolución del ágora digital”. *Narrativas transmedia. Entre teorías y prácticas*, editado por Carolina Campalans et al., Editorial Universidad del Rosario, 2012, pp. 27–38.
- Harvey, C. *Fantastic Transmedia: Narrative, Play and Memory across Science Fiction and Fantasy Storyworlds*. Palgrave Macmillan, 2015.
- Herman, David. “Toward a Transmedial Narratology”. *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*, editado por Marie-Laure Ryan, University of Nebraska Press, 2004, pp. 47–75.
- Hernández Ruiz, Javier. “Bitácora a la deriva. Para una rebelión. Hacia una literatura transmedia comprometida con nuestro tiempo”. *adComunica. Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación*, núm. 12, 2016, pp. 241–244.
- Hernández-Pérez, Manuel. *La narrativa cross-media en el ámbito de la industria japonesa del entretenimiento estudio del manga, el anime y los videojuegos*. [Tesis de doctorado] Universidad de Murcia, 2013.
- Jaramillo Echeverría, Andrea Pamela, et al. *El cómic desde las narrativas transmedia, como herramienta de fortalecimiento de la identidad cultural e histórica en el municipio de Villa del Rosario*. Universidad Libre, 2021.
- Jenkins, Henry. “Transmedia Storytelling”. *Technology Review*, enero de 2003, <https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/>.

- Jenkins, Henry. “Adoración en el Altar de la Convergencia» y «En busca del unicornio de origami”. *Cultura de la convergencia: donde los medios antiguos y los nuevos chocan*, New York University Press, 2006, pp. 1–53; 93–130.
- Jenkins, Henry. “Transmedia Storytelling 101 — Pop Junctions”. *Henry Jenkins*, 21 de marzo de 2007, http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html.
- Jenkins, Henry. “Transmedia Education: The 7 Principles Revisited — Pop Junctions”. *Henry Jenkins*, 21 de junio de 2010, https://henryjenkins.org/blog/2010/06/transmedia_education_the_7_pri.html.
- Jenkins, Henry. “Seven Myths About Transmedia Storytelling Debunked”. *Fast company*, 8 de abril de 2011, <https://www.fastcompany.com/1745746/seven-myths-about-transmedia-storytelling-debunked>.
- Jenkins, Henry. “Transmedia 202: Reflexiones Adicionales — Pop Junctions”. *Henry Jenkins*, 8 de septiembre de 2014, <http://henryjenkins.org/blog/2014/09/transmedia-202-reflexiones-adicionales.html>.
- Jiménez, Antonio García. *Documental y narrativa transmedia: estrategias creativas y modelos de producción*. [Tesis de doctorado] Universidad de Sevilla, 2016.
- Juanpere, Paula. “Del arte expandido a la literatura expandida. Una aproximación a la posibilidad de la expansión de lo literario en las artes visuales contemporáneas”. 452ºF. *Revista De Teoría De La Literatura Y Literatura Comparada*, vol. 19, núm. I, 2018, pp. 102–113.
- Klastrup, L., y S. Tosca. “Transmedial Worlds - Rethinking Cyberworld Design”. *2004 International Conference on Cyberworlds*, IEEE, 2004.
- López Corral, Manuela. *Enseñanza de la literatura y fanfiction : Continuidades entre saberes escolares y consumos culturales juveniles*. [Tesis de grado] Universidad Nacional de La Plata, 2020.
- Miñana, Jaime. *Bitácora a la deriva: para una rebelión*. Esto no es Berlín, 2015.
- Miñana, Jaime. “Del Bushido en Celtiberia, entre el stilus y los códigos QR: el papel de la literatura en el mundo transmedial de Plot 28”. *Blogspot.com*, https://bitacoraaladeriva.blogspot.com/2016/07/del-bushido-en-celtiberia-entre-el_22.html.
- Montoya, Carla. “Diseño Transmedial: Cruces entre Cine, Comics y Novelas literarias”. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, núm. 187, 2023.
- Phillips, Andrea. “What’s Happened to Transmedia?” *Immerse*, 15 de noviembre de 2016, <https://immerse.news/whats-happened-to-transmedia-855f180980e3>.
- Rodríguez Ferrándiz, Raúl. “El relato por otros medios: ¿un giro transmediático?” *CIC Cuadernos de Información y Comunicación*, vol. 19, núm. 0, 2014.
- Romero-Varela, Victoria Amelia. “XXXHolic: un universo transmedia en constante expansión”. *Jangwa Pana*, vol. 17, núm. 1, 2017, p. 101.
- Ryan, Marie-Laure. “Will New Media Produce New Narratives?” *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*, editado por Marie-Laure Ryan, University of Nebraska Press, 2004 [2001], pp. 337–360.
- Scolari, Carlos Alberto. “¿Qué son las Narrativas Transmedia?” *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*, editado por Carlos Alberto Scolari, Grupo Planeta, 2013, pp. 1–58.
- “Transmedia Manifest”. *Transmedia-manifest.com*, <https://transmedia-manifest.com/>. Consultado el 25 de mayo de 2025.
- Vasquez Salazar, Rubi Berenice. *Análisis de la narrativa transmedia en el universo Shingeki no Kyojin*, Lima 2022. [Tesis de grado] Universidad César Vallejo, 2022.

Villagrán León, Noemí de Los Ángeles. *Las Narrativas Transmedia como medio de expansión del Fan Fiction en línea y sus derivados*. [Tesis de grado] Universidad Espíritu Santo, 2018.