

Las transformaciones de la ficción audiovisual a través de la red

Rafael Gómez Alonso – Universidad Rey Juan Carlos – rafael.gomez@urjc.es

Raquel Sardá Sánchez – Universidad Rey Juan Carlos – raquel.sarda@urjc.es

Ricardo Roncero Palomar – Universidad Rey Juan Carlos – ricardo.roncero@urjc.es

Resumen: Ante la creación de diferentes estrategias de creatividad ficcional en la red están surgiendo nuevas formas de percepción en los receptores. La decodificación de los mensajes atiende a diversos tipos de fragmentaciones que genera y posibilita modelos de recepción variables y abiertos. Dichas estrategias narrativas ejercen sobre la mirada y navegación de los receptores (prosumidores) una dimensión de microdiscurso entendida como parte, fragmento o unidad mínima de relato, con autonomía aparentemente independiente y, por tanto, con cualidad diferente de sus atributos narrativos particulares (la recepción de un fragmento de un texto nunca puede ser igual que la de una obra completa), y a su vez a una dimensión de macrodiscurso que se establece a través de su conexión de red de fragmentos o partes visionadas. Los usuarios construyen un discurso particular que obedece a una lógica basada en las condiciones de navegabilidad por redes y que varía continuamente en función de sus necesidades. El desarrollo de esta comunicación pretende analizar este tipo de manifestaciones creativas de ficción que atañen a las transformaciones generadas en los procesos de comunicación audiovisual, ejemplificando dichos modelos con casos de estudio específicos.

Palabras clave: Creatividad en Red, Ficción Audiovisual, Narrativa Transmedia, Intermedialidad.

La ficción y el hecho de narrar historias siempre ha sido un síntoma de evolución cultural. La necesidad de saber y conocer relatos se ha sustentado como materia creativa para describir e indagar en las posibilidades de la imaginación humana y ha supuesto una capacidad creativa no sólo en el hecho de contar o describir ideas sino en el de forjar destrezas que, posteriormente, han cultivado una serie de recursos prácticos para ejercer habilidades en diferentes trabajos y que, en momentos determinados, ha servido para suplantar realidades por ficciones, y viceversa, o en transformar viablemente las ficciones en ejecuciones posibles de aplicar a rutinas de la vida cotidiana. La necesidad de contar relatos ha pervivido desde las culturas orales (Walter Ong, entre otros, ha investigado los procesos de mutación entre soportes de transmisión oral y quirográfico, e incluso en algunas novelas como *El hablador* de Mario Vargas Llosa se exponen las cualidades de la transmisión de relatos de ficción y memoria colectiva en sociedades salvajes) hasta las culturas más adelantadas proliferando lo que se ha venido a llamar el *storytelling* o arte de contar historias, como elemento persuasivo y mediador dentro de una sociedad contemporánea que demanda todo tipo de emociones.

Exponer qué es y qué no es ficción es una ardua tarea de descifrar en una sociedad donde lo que imperan son los rasgos de simulacros de noticias, espacios, acontecimientos y todo tipo de discursos (el sociólogo Jean Baudrillard ha tratado estos temas en la mayor parte de sus libros) y dónde el receptor se encuentra impregnado de “un acoso de las fantasías” (Zizek, 2007) y de deseos que puede escenificar a través de su relación con los medios. Las ficciones, tal como apunta Isser (1997), son condiciones que hacen posible la producción de realidades inventadas que ejercen cierto tipo de satisfacción como extensión a nuestras acciones.

Jean-Marie Schaeffer (2002) reflexiona por qué existe interés por la ficción y cómo a lo largo de la evolución cultural la adquisición de conocimientos humanísticos ha estado supeditada a las labores de imitación y fingimiento así como a competencias lúdicas y de representación en el sentido de formas de experiencia vital. Estas ideas siguen manteniéndose y propiciándose a través de las disposiciones narrativas que se cobijan en el entramado de la era de los nativos digitales.

1. Las transformaciones comunicativas de la narrativa audiovisual

La era de los nativos digitales está sustentada en un nuevo proceso de comunicación en el que el receptor es también productor o “prosumidor”. La narración se observa como un texto en proceso que es presumible de modificarse, reconfigurarse y adaptarse a las necesidades y demandas de sus usuarios. La ficción, por tanto, se propugna en prototipo de texto abierto, tal como postulara Umberto Eco (1984), para referirse a que un texto está abierto a múltiples interpretaciones y reinterpretaciones, a la vez que el autor deja paso al lector, cuestión que directamente enlaza con el paradigma que expusiera Roland Barthes (1987) cuando hablaba de “la muerte del autor” para indicar que los textos dependían no de sus creadores sino de su lectura y por tanto pertenecían a la esfera de la recepción.

La narrativa audiovisual ha ido adecuándose al panorama que otorga la comunicación en la era de internet generando una serie de transformaciones condicionada por la utilización y disposición de los nuevos medios desde perspectivas tecnológicas, perceptivas, creativas e intermediales.

Transformaciones tecnológicas: los medios dejan de ser excluyentes y pasan a ser colaborativos, la era del acceso tiende a sustituir las clásicas vías de producción, programación y distribución en una única vía que aglutina todos esos procesos (Álvarez Monzoncillo, 2011) y que se basa más en la interconexión de flujos de circulación que sustenta un mutuo intercambio de

informaciones por la red. Los nuevos flujos de información se encuentran condicionados a variables temporales diversas. Los contenidos pueden ofrecerse a través de hipertextos que enlazan a contenidos encapsulados o a través de transmisiones en tiempo real o streaming, apropiándose en este caso de las particularidades de difusión en directo de la función programativa que ofrecen otros medios clásicos como la radio y la televisión.

La narrativa hipertextual audiovisual ha dado lugar a nuevas formas de producción audiovisual colaborativa. Este modelo de colaboración posee unos antecedentes lejanos, basados en la construcción de epopeyas clásicas a través de la conjunción de pequeñas obras anónimas, y más cercanos a través de los juegos participativos, especialmente en los de rol, porque poseen la capacidad de diseñar y extender destrezas entre sus jugadores, de tal forma que las cualidades de las nuevas formas de narración extendida basan su éxito en un modelo que combina la creatividad y la jugabilidad con las prácticas audiovisuales de formatos clásicos. Se construyen hiperficciones basadas en la improvisación, en interacciones e intercambio de contenidos inmediatos a modo de *brainstorming* o cadáveres exquisitos. De esta manera, se generan formatos de construcción colectiva en el que todo es apto de re-elaborarse, modificarse y “tagetizarse” en el sentido de que el gusto hacia algo conlleva cierta participación en la visibilidad hacia las nuevas propuestas constituidas. Es por ello que los foros de fans de series *on line* cada vez son más numerosos y poseen una capacidad más implicativa con los circuitos de producción y distribución de formatos en las vías tradicionales tanto para los formatos desarrollados para esos medios de difusión en televisión y cine como para los adaptados o realizados para internet y redes sociales. En este sentido Henry Jenkins lleva investigando el fenómeno de los fans desde su eclosión en el medio televisivo hasta las recientes bifurcaciones en las comunidades *on line*.

Transformaciones perceptivas: el lector tiende a convertirse en autor por la capacidad de interactuar y establecer sinergias con los textos difundidos por los dispositivos tecnológicos, ejerciendo la función de lectoautor o coproductor

de significados. En ese sentido se establece una función de autopercepción o una reformulación de los registros de atención basadas en constituciones de narcisismo (lo que me gusta a mí o mis gustos deben ser compartidos con el ideal de ser aceptados o visualizados por la comunidad para ejercer una mayor autonomía de mediación de autoría, si bien la marca de autor puede perderse por las disposiciones del procomún en el sentido de que toda la comunidad se considera autor en beneficio de la circulación de los textos).

El nativo digital receptor o prosumidor de la ficción en la red combina diferentes formas de lectura, dejando ventanas abiertas con relatos sin terminar, enlazando hipertextos o realizando multitareas como participar en chats o buscar informaciones que surjan mientras puede estar escuchando el relato que dejó sin culminar en otra ventana suplantada por la que está utilizando y volviendo a ver o percibir cuestiones de su interés. De tal modo que puede que el consumo de la ficción no sea lineal, que se manifieste una visualización pasiva o por el contrario que repita o incida en fracciones que le han gustado. Se genera de este modo una distribución cognitiva de la información fragmentada, como expansión de capacidades mentales (propia de las actividades de inteligencia colectiva), que fomenta la navegación transmediática con la habilidad de poder seguir diferentes y múltiples historias simultáneamente. Es decir, además de las nuevas narrativas que ofrece la red, como es el caso de la microficción, el receptor genera sus modalidades de acceso a las historias particularizando sus hábitos de lectura y participando en la contextualización de una macronarrativa en forma de obra abierta respecto al tiempo utilizado en la visualización de la ficción. Las lógicas de lectura en la percepción de los formatos de ficción en red obedecen a una demanda de querer sintetizar y diseminar la información que se ofrece en las historias así como a una necesidad de buscar múltiples perspectivas o alternativas hacia los gustos personalizados.

Transformaciones creativas: la reconfiguración, reasignación y adecuación de los textos ficcionales a las redes está demandando la posibilidad de ejercer

nuevas formas de creatividad generándose diferentes formatos basados en la referencia y citación a otros textos anclados en los discursos narrativos hegemónicos de ficción (películas cinematográficas, seriales televisivos, cómics, animaciones y todo tipo de formatos audiovisuales y escritos) junto a otros nuevos formatos que circulan por las redes. Este modelo de ejercicios metaficcionales, en el sentido que surgen de ficciones que hablan sobre otras ficciones o sobre sí mismos (condiciones autorreferenciales) y que constituyen nuevos planteamientos en la creación de narrativas, se basan en fórmulas basadas en aplicaciones crossmedia o co-participantes entre varios soportes o dispositivos tecnológicos y en la brevedad de sus contenidos, instaurándose unidades de narración basadas en lo “micro” y que toman como referencia las cualidades de los microrrelatos audiovisuales (Guarinos, 2010).

David Casacuberta (2002) indica cómo se ha establecido un cambio de paradigma en los procesos de creación colectiva tanto en el uso de las tecnologías de la comunicación y la información como en el acceso a la cultura. Los receptores o usuarios se forman siendo programadores de sus necesidades y proyectando sus demandas a través de otros colaboradores que van a participar en similares perspectivas. Este ideal de comunidad en continua colaboración es el que ha propiciado la expansión del uso de las nuevas tecnologías interactivas en entornos cotidianos y ha supuesto, especialmente, una continua renovación y revolución de las redes sociales a la hora de generar nuevos métodos de creatividad, entre los que se encuentran nuevas formas de ficción. En este sentido, el investigador Steven Johnson (2010) expone cómo las redes favorecen la aparición de nuevas ideas y vuelve más inteligente al receptor al estar conectado a una red, facilitando abrir un abanico de posibilidades ante el hallazgo de elementos inesperados o fortuitos; lo que ha propugnado el utilizarse el término literario de serendipia para referirse a este tipo de casualidades.

Transformaciones intermediales: la participación, el intercambio de ideas y mensajes, nutre y enriquece los textos audiovisuales y las continuas mezclas y

remezclas de contenido que dan lugar a la generación de nuevos textos o a la difusión de textos perdidos, olvidados o marginales. Las formas de narración están variando no sólo respecto a sus procedimientos textuales, anclados en las teorías transdiscursivas (propugnadas entre otros por Gerard Genette) sino también en la variación de legitimación de los textos; las cercanías entre textos asignados a lo que se había venido a denominar como alta cultura conviven con textos de la cultura popular y la cultura que hoy engloba lo denominado como universo mediático. De tal forma que las denominadas “reglas del arte” (Bordieu) ya no vienen marcadas por los principios sociológicos que marcan las distinciones sociales sino que van asociadas a las adecuaciones que promueven los nativos digitales.

Este tipo de transformaciones ha dado lugar a que se propicien desmesuradamente todo tipo de apropiaciones textuales generando una serie de problemas jurídicos de autoría aunque, contrariamente, suscitando nuevas formas de creatividad. Tal como expone el célebre escritor Mario Vargas Llosa (2008)

“inventar historias y contarlas a otros con tanta elocuencia como para que estos las hagan suyas, las incorporen a su memoria –y por lo tanto a sus vidas– es ante todo una manera discreta, en apariencia inofensiva, de insubordinarse contra la realidad real”.

La utilización de *podcast* o archivos descargables, a modo de palimpsestos narrativos, tienden a constituirse como apoyos a los relatos visuales constituyendo unidades programáticas (ya que han sido preparadas o han formado parte de una determinada rejilla de programación audiovisual) ofreciendo un nuevo sentido a los relatos susceptibles de recontextualizarse en otros contextos o formando parte de otros discursos ajenos a los establecidos en sus principios. De este modo, este tipo de anclajes para soportar informaciones pueden ser confeccionados como elementos que formen parte de otros discursos diferentes a sus registros establecidos (siguiendo unas directrices propias de los denominados *anarchivos*). A su vez las variables

temporales suponen nuevas formas de reconfigurar los procesos de recepción propiciando o pudiendo ocasionar lecturas de resistencia por cuestiones de distanciamiento de los discursos primarios o atemporales a los orígenes de su emisión.

2. Narraciones híbridas y transmediáticas

Las nuevas fórmulas de creación de contenido ficcional han dado lugar a hibridaciones entre televisión y red que están forjando nuevos formatos de ficción. El investigador Paul Levinson (1997) ha acuñado el término de “remediación” para exponer cómo las sociedades utilizan una determinada tecnología para reformar o mejorar otra anterior aclimatándose y adecuándose a sus necesidades. Los nativos digitales han propiciado la aplicación de una cultura remedial, en el sentido de remezclar y apropiarse de ficciones que circulan por su entorno mediático. Todo ello supone, en algunos casos, una revolución en los procesos de recolección y reconversión de contenidos en internet. De este modo, la denominada “cultura remix” que propugna el mestizaje e hibridación de formatos queda asentada en inspiraciones directas en otras producciones ajenas realizadas con anterioridad y difundiéndose como ejemplos creativos de apropiacionismo.

Los videoblogs comparten las cualidades de narración de los blogs que se generan a partir de narraciones que exponen los usuarios en la red pero estableciendo comentarios o sustentándose en imágenes estáticas (fotografías, carteles e ilustraciones) y dinámicas (videos originales confeccionados ex professo o apropiaciones de relatos o fragmentos de relatos ajenos) que configuran nuevas formas de establecer vínculos para crear narraciones y en las que los usuarios que visitan dichos blogs pueden establecer relaciones con los vínculos que se presentan en el trayecto de su lectura. Algunos escritores de las generaciones literarias y audiovisuales contemporáneas de España han experimentado estas nuevas formas de creación audiovisual como el caso de

Agustín Fernández Mallo con su blog “El hombre que salió de la tarta” (<http://blogs.alfaguara.com/fernandezmallo/>) o el caso de creativos audiovisuales como Raúl Minchinela con su videoblog “Reflexiones de Repronto” (<http://www.minchinela.com/repronto/>). A su vez, también comienzan a distribuirse lo que se ha venido a denominar como novelas colaborativas, como la propuesta diseñada a principios de 2011 por el escritor peruano Santiago Rocagliolo titulada *To be continued*, que posteriormente ha sido desarrollada y ampliada por otros célebres autores como Agustín Fernández Mallo, Cristina Fallarás o el ilustrador Fernando Vicente.

Por otro lado, algunos artistas elaboran proyectos de combinación de elementos en red que se van actualizando a medida que los receptores los perciben. Las obras de net art mutan y utilizan elementos narrativos generando mundos de ficción alternativos; es el caso de la obra de Grégory Chatonsky *L'Attente/ Waiting* (2007), una creación que presenta al espectador un flujo continuo de imágenes y textos extraídos de diversas fuentes en tiempo real. La idea que pretende transmitir Chatonsky está basada en el concepto de crear un efecto de comunidad silenciosa en red en el que sólo se perciben los murmullos interiores de la gente, tal como sucede en la película de Win Wenders *Cielo sobre Berlín* y que se describe con el concepto de “zeitgeist” transmutado en un “flubgeist” o espíritu de flujo. Para ello se genera una obra que simula un film subtítulo en el que los usuarios no interactúan sino que observan lo que ven en la pantalla, que son simplemente fragmentos de experiencias, vivencias y recuerdos a través de personas de diversos ámbitos multiculturales. Este tipo de proceso también puede articularse al modo de una “ficción líquida”, adaptando los postulados de Zigmunt Bauman en el sentido de que la cultura sólida se ha transformado en una cultura líquida donde todo fluye, y el mejor soporte para este tipo de modelos en continuo cambio son las redes sociales y espacios de comunidad virtual. En otra película del mismo autor titulada *Se toucher toi* (2004) se establece un ejercicio de interacción y dialogismo entre el contacto de las manos sobre un cristal de los personajes y el reflejo de la pantalla que percibe el espectador, de tal modo que se

establece una cierta interconexión de comunicación entre personajes y espectadores. Estos ejemplos suponen nuevas formas de experimentar la ficción frente a las propuestas clásicas de representación audiovisual.

Otros autores utilizan la red como plataforma para generar y atender a las ficciones como procesos de making off; tal es el caso de Carlos Lascano (www.carloslascano.com) a través de la combinación de una estética híbrida entre los videoclips, spots y trailer publicitarios. Muchas de las ideas de ficción publicitaria se originan en la red a través de la experimentación con videos y fotografías domésticas (<http://vimeo.com/frankbeltran>).

Las ficciones en la red tienden a constituirse mediante fragmentos de diversas fuentes. Se establece una equivalencia con las acciones artísticas efímeras en el sentido de que todo lo que se crea forma parte de un flujo que puede tender a desaparecer y que sólo puede llegar a grabarse, en algunos casos, como referencia de archivo; aunque existe una incapacidad de poder controlar la información por las cualidades entrópicas que fluyen por las redes y que repercuten en la incapacidad de los receptores de poder acceder a muchas ficciones por falta de conocimiento así como por las cualidades efímeras de la distribución de noticias al respecto. Todo este panorama que engloba la difusión y propagación de archivos de ficción tiende a adecuarse a lo que el pensador Jacques Derrida denominó bajo una experiencia psicoanalítica como “mal de archivo”.

Las nuevas formas de producción amateur suponen promover cierta fama o tendencia a ganar notoriedad entre los creativos audiovisuales y publicitarios. Algunas series de ficción alternativas en España como *Malviviendo* (www.malviviendo.com) o *Guris Guiris* (www.gurisquiris.com) han conseguido un notable éxito entre las propuestas realizadas por parte de los nativos digitales, consumidas especialmente también por este sector. Estas propuestas lejos de querer combatir con las series de ficción emitidas por medios convencionales como la televisión están promoviendo el concepto de cultura *mashup* o “hazlo tú mismo”, fomentando nuevas rutinas de creatividad

personalizada (tal es el caso de ficciones recreadas con juguetes animados de lego o playmóvil) así como generando tácticas de apropiación y deconstrucción de otros relatos con el ánimo de construir otros nuevos. De este modo, a su vez, se promueven todo tipo de parodias, ironías y críticas a textos convencionales (series de éxito como *Lost*, *House* o *CSI* o grandes éxitos de películas y *blockbuster* como *ET*, *La guerra de las galaxias* o *El sexto sentido* son títulos de los más utilizados en este tipo de recreaciones), con la contrapartida de propiciar conflictos éticos de difamación de personas públicas o jurídicos respecto a derechos de autor; si bien algunos de los fines de este tipo de creaciones sólo pretenden presentar ficciones domésticas que no tienen fin de comercialización sino de difundir humor entre usuarios.

La hibridación de formatos de ficción ha dado lugar a que se constituyan videojuegos híbridos en los que la ficción es una parte esencial para presentar y contextualizar al jugador hacia la historia con la que va a interactuar a través del juego. De igual modo la proliferación de *machinimas*, o creación de animaciones utilizando escenarios y secuencias de videojuegos para generar nuevos modos de ficción, han propiciado el desarrollo de nuevas formas de producción audiovisual a través de la combinación de elementos propios de los juegos (simulaciones virtuales) con elementos anclados en la narrativa cinematográfica dando lugar a la ideación de nuevos géneros y subgéneros audiovisuales dentro del cine de animación.

También los cómics comienzan a ser difundidos como formatos de animación pudiendo crearse relatos a modo de fotonovelas secuenciales. Algunos diarios como *El Mundo* utilizan este tipo de modelos de animación para promocionar o analizar cómics usando a su vez estrategias hipertextuales que permiten al receptor enlazar informaciones e imágenes. La cualidad narrativa que aparentemente se utiliza como aplicación de estudio de un cómic no deja de ser un posible formato de ficción animada con grandes probabilidades de aceptación para los nativos digitales.

Dentro del sector publicitario la ficción en la red propone nuevas estrategias para sus promociones. En este sentido, existen múltiples variedades de microrrelatos y *trailers* para promocionar películas, además de los desarrollados especialmente por fans y seguidores de varios de los géneros y tendencias ficcionales que circulan tanto por televisión, cine e internet (si bien es cierto, que también existen denostadores que se dedican a parodiar o criticar dichas series de ficción y películas a través de trailers amateurs, generando unas corrientes que engloban desde realizaciones precoces hasta habilidades de interesante creatividad, todas ellas con un tono de humor irónico, surrealista o descabellado).

En otros terrenos como el editorial las propuestas que ofrece la red como instrumento de marketing han favorecido que se creen nuevos formatos de lanzamiento y difusión de productos culturales apropiándose de las estrategias narrativas de la ficción. De esta manera, han surgido fenómenos como la promoción literaria *on line* a través de los denominados *booktrailers* basados en formatos, en algunos casos, muy similares al de los *trailers* cinematográficos; algunos de los cuales no han sido creados por las entidades editoriales sino por lectores amateurs. El formato del *booktrailer* diseñado con función publicitaria en internet ha supuesto una atracción interesante en los receptores que ha llevado a que numerosas editoriales incluyan dentro de los propios libros este tipo de anuncio digital adyacente o mediante un código Bidi, que permite ver videos por el móvil a través de la captura de los dígitos que incluye el libro (Carmen Mañana, 2011). También algunas novelas poseen la posibilidad de incrementar nuevos elementos de información (como el caso de geolocalización de espacios que describen las narraciones) así como continuar relatos que aparentemente aparecen como cerrados o concluidos en los textos impresos en papel.

Las narrativas literarias encuentran en la red nuevas formas de difusión utilizando animaciones y disposiciones lúdicas convirtiendo la lectura de los textos en navegaciones donde las bifurcaciones se transforman en juegos o

poseen la cualidad de transformarse a gusto de los lectores participantes. Un ejemplo de este tipo de propuesta se encuentra en la novela generada para internet, ideada y escrita por Jaime Alejandro Rodríguez titulada *Golpe de gracia* (<http://www.javeriana.edu.co/golpedegracia/>), que se plantea como un hipermedia interactivo que se articula a través de diferentes estrategias comunicativas y narrativas multiformes y participativas donde el sonido, la imagen, la ideación de espacios o la jugabilidad amplían el propio concepto literario de la obra; tal como habían planteado décadas atrás célebres escritores a través de novelas que reflejaban las cualidades de disposición narrativa rupturista con la linealidad establecida, como el caso del relato *El jardín de los senderos que se bifurcan* de Jorge Luis Borges o la novela *Rayuela* de Julio Cortázar.

Frente a la creación de nuevos formatos basados en la apropiación y remezcla, también existe una cualidad de propiciar el rescate de fragmentos históricos de archivos audiovisuales, de canales televisivos que han grabado usuarios coleccionistas a través de aparatos de captación videográfica, y que han sido posteriormente *ripeados* (transformados de analógico a digital) para difundirse por las redes sociales y blogs. Estos espacios de ficción, en algunos casos, habían sido eliminados o perdidos por las propias cadenas de televisión en otras épocas, y de este modo gracias a la colaboración y participación de los nativos digitales se está contribuyendo a ampliar el acceso al patrimonio cultural de ficción que de otro modo sería prácticamente imposible.

3. La red como extensión de las narrativas de ficción.

Las narrativas transmediáticas o crossmedia, paradigma del eje de la cultura de la convergencia, cada vez se encuentran más asentadas y en continua evolución permitiendo establecer nuevos procesos de comunicación intertextual, basados en la combinación e inclusión de unos textos en otros, y de comunicación hipertextual, apoyado, a su vez, en la relación y conexión de

textos de diferentes formatos que presuponen la condición de construcción de nuevos discursos.

Internet no sólo sirve como soporte para extender creaciones de ficción, en principio, de consumo televisivo sino para generar series adecuadas a la red (las denominadas series.com o *webseries*) de forma independiente o autónoma a los formatos difundidos por televisión o adscritos de forma paralela o complementaria a títulos de éxitos televisivos. Por ejemplo, los seguidores de la serie *True Blood* pueden ver las confesiones de un bebé vampiro a través de un videoblog, de igual modo la serie *Dexter* ha generado una serie de 12 websodios animados que se supone que contextualiza al protagonista de la serie en azañas anteriores a las de la ficción televisiva, también los fans de la serie *Lost* tuvieron la ocasión de poder ampliar la serie televisiva con una miniserie de 6 websodios (que provenían a su vez de 13 movisodios creados para teléfonos móviles), del mismo modo que ha ocurrido con la serie *24* proliferando su contenido a través de varios websodios y otros soportes narrativos como el caso de cómics. De tal forma que los relatos audiovisuales se presentan como una obra abierta y transmediática, no sólo en el sentido de sus procesos de recepción (multiplicidad de lecturas) sino en el sentido de su creación. Los relatos no tienen un final tradicional ya que en cualquier momento pueden ser susceptibles de continuar aunque tuvieran apariencia de culminar.

Las redes sociales también incrementan el consumo de ficción en los receptores. Así por ejemplo twitter fomenta los denominados “tittersodios” de determinadas series de éxito de televisión permitiendo seguir y ampliar contenidos o complementar tramas, resúmenes de lo acontecido o fragmentos de futuros episodios e incluso poder interactuar con otros usuarios y fans de la esas series.

El consumo fragmentado de imágenes se extiende por la red lo que supone que los nativos digitales no demandan relatos extensos sino sólo partes o secciones que les motiven a enlazar o buscar elementos similares a los gustos

establecidos por sus procesos de recepción. La producción de contenido microtextual se ve fagocitada por este tipo de formatos.

Además de la difusión de cortometrajes que, gracias a la red, han incrementado su visibilidad frente a las pantallas cinematográficas que lamentablemente estaban eliminando este tipo de formatos (tan sólo algunas pantallas que exhiben cine alternativo o festivales especializados han apoyado este tipo de películas de corta duración), aparecen nuevas dimensiones de difusión (desde nanometrajes o espacios de ficción de breves minutos a largometrajes fragmentados en estado puro o de forma alterada y parodiada como rescate de secuencias clave en la historia de la cinematografía).

Internet, a su vez, ha propiciado la difusión de las denominadas “narrativas de la movilidad”, es decir, formatos elaborados por dispositivos móviles como el caso de la realización de cortometrajes realizados con teléfonos móviles por cualquier usuario incrementando las posibilidades de creatividad narrativa. Del mismo modo se ha fomentado a través de la red la creación de nuevos foros y festivales para difundir este tipo de materiales, caso del festival Movil Film Fest (www.movilfilmfest.com).

La diseminación de discursos ficcionales, tal como indicaba Derrida (2007) se encuentra perfectamente establecida en las nuevas formas de consumo y recepción basada en técnicas de deconstrucción de mensajes y en la continua reelaboración o resituación de los mismos. El ejercicio textual que indicaba el escritor Jorge Luis Borges en su relato *Pierre Menard autor del Quijote*, y que responde adecuadamente a las cualidades de recepción de los efectos que ejerce un mismo texto en diferentes contextos, situaciones y a la voz narrativa utilizada para su difusión como cualidad de reinterpretación, es aplicable a la disposición de cualquier formato de ficción en la red.

4. Conclusiones

Los autores y receptores se encuentran más comprometidos con las fórmulas narrativas. Los usuarios ya no forman parte de una audiencia controlada sino de una audiencia activa y en continuo proceso que piensa más en de qué forma va a ser etiquetado o “tag-etizado” (Álvarez Monzoncillo, 2011). Se otorga mayor importancia a la creatividad personal a la vez que se propugna la egolatría.

La apropiación, la adaptación y la parodia se convierten en estrategias utilizadas en microformatos presentes en servicios de distribución de videos por internet a través de plataformas de visionado como vimeo o youtube. El juego, la performance y la simulación aparecen como elementos importantes dentro de las construcciones de la ficción, a la vez que se fagocita un consumo fragmentado e inacabado, con la capacidad de persuadir al receptor para adquirir la obra completa y con mejor calidad.

El incremento de nueva fórmulas de ficción que aparecen en la red obliga a repensar cómo debe articularse la recepción de este tipo de formatos que se difumina continuamente a través de la red, invisibilizando posibles rasgos de autor en beneficio de un consumidor colectivo presumible de reconocer el interés estético y narrativo de la creatividad de la obras, en detrimento de los criterios de calidad que se reconocen a través de otros medios de distribución clásico. En este sentido la ficción en la red presenta factores disímiles con los que afrontarse respecto a los agentes que crean, distribuyen, alteran, se apropian o adaptan textos audiovisuales, propiciando un debate sobre sus posibles reglas de articulación legal o ética difíciles de resolver por las cualidades de diseminación que conlleva internet y que atañe a diferentes dispositivos de poder, tal como propugnaba Foucault (1996).

5. Referencias bibliográficas

- Álvarez Monzoncillo, J. M. (2011): “Pantalla sobre pantalla”, en *El País*, 11-6-2011.
- Barthes, R. (1987): “La muerte del autor”. En *El susurro del lenguaje*. Barcelona: Paidós.
- Bordieu, P. (1996): *Las reglas del arte*. Barcelona: Anagrama.
- Borges, J. L. (2001): “Pierre Menard, autor del Quijote”. En Wallis, B. (ed.). *Arte después de la modernidad*. Madrid: Akal.
- Casacuberta, D. (2003): *Creación Colectiva*. Barcelona: Gedisa.
- Eco, U. (1984): *Obra abierta*. Madrid: Planeta.
- Foucault, M. (1996): *Tecnologías del yo y otros textos afines*. Barcelona: Paidós
- Derrida, J. (1977): *Mal de archivo. Una impresión freudiana*. Madrid: Trotta.
- Derrida, J. (2007): *La diseminación*. Madrid: Fundamentos.
- Gómez Alonso, R. (2009): “La era del contagio. La transfiguración de la estética audiovisual”. En *Actas del I Congreso Internacional Sociedad Digital*. Madrid: Icono14
- Gómez Alonso, R. (2011): “Narrativas transmediáticas en contextos artísticos y socioculturales”. En *Actas Innovación Didáctica en Narrativa Audiovisual*. Madrid: Icono14
- Guarinos, V.; Gordillo, I. (2010): “El microrrelato audiovisual como narrativa digital necesaria” en *Primer Simposio Iberoamericano en Visualización Digital: SVD 2010*:

http://www.iiis.org/CDs2010/CD2010CSC/SVD_2010/PapersPdf/OB090CP.pdf

Actas – VI Congreso Internacional Latina de Comunicación Social – VI CILCS – Universidad de La Laguna, diciembre 2014

- Isser, W. (1997): “La ficcionalización: dimensión antropológica de las ficciones literarias”. En Garrido Domínguez, A. (ed.), *Teorías de la ficción literaria*. Madrid: Arco Libros.
- Jenkins, H. (2008): *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Johnson, S. (2010): *Where Good Ideas Come From: The Natural History of Innovation*. New York: Riverhead Books.
- Levinson, P. (1997): *The Soft Age. A natural history ad future of the information revolution*. London: Routledge.
- Mañana, C. (2011): “El imprescindible escaparate digital”. En suplemento *Babelia, El País*, 3-9-2011.
- Ong, Walter J. (1997): *Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Schaeffer, J. (2002): *Por qué la ficción*. Madrid: Lengua de Trapo.
- Vargas Llosa, M. (1987): *El hablador*. Madrid: Alfaguara.
- Vargas Llosa, M. (2008): “El viaje a la ficción”. En *Letras Libres*, febrero de 2008. <http://www.lettraslibres.com>