

Narrativas transmedia y contenidos generados por los usuarios: el caso de los *crossovers*

Transmedia storytelling and user-generated content: A case study on crossovers

Narrativas transmídia e conteúdos gerados por usuários: o caso dos *crossovers*

MAR GUERRERO-PICO, Departamento de Comunicación, Universitat Pompeu Fabra, Barcelona, España
[mariadelmar.guerrero@upf.edu]

CARLOS A. SCOLARI, Departamento de Comunicación, Universitat Pompeu Fabra, Barcelona, España
[carlosalberto.scolari@upf.edu]

RESUMEN

El objetivo de este artículo es analizar un tipo especial de textualidad: los *crossovers*. El análisis se focalizará en los contenidos generados por los usuarios de las narrativas transmedia. Para ello, se toman como caso 25 producciones derivadas de dos series televisivas: *Lost* (ABC, 2004-2010) y *Fringe* (FOX, 2008-2013). Tras describir el contexto de estas producciones y mapear la etimología del concepto de *crossover*, se analizan algunas producciones realizadas por *fans*, aplicando un método basado en la semiótica narrativa y la narratología. Finalmente, se propone una taxonomía de estos formatos, articulada en cuatro ejes: medio, estilo, género y programa narrativo.

Palabras clave: *Crossover*, narrativa, transmedia, *mashup*, *fans*, *Lost*, *Fringe*.

ABSTRACT

The aim of this article is to analyze a special type of textuality: crossovers. The analysis focuses on user-generated content in the transmedia storytelling context. The study follows a series of 25 productions derivative of ABC's Lost (2004- 2010) and FOX's Fringe (2008-2013). After describing the scenario where these works were produced and mapping the etymology of the crossover concept, we analyzed some fan productions by applying a methodology based on narrative semiotics and narratology. Finally, we propose a taxonomy of these formats organized around four key points: media, style, genre and narrative program.

Keywords: *Crossover*, transmedia, storytelling, *mashup*, *fans*, *Lost*, *Fringe*.

RESUMO

O objetivo deste artigo é analisar um tipo especial de textualidade: os *crossovers*. A análise se centra nos conteúdos gerados pelos usuários de narrativas transmídia. Para isso, 25 produções derivadas das séries de televisão *Lost* (ABC, 2004-2010) e *Fringe* (FOX, 2008-2013) são utilizadas como estudo de caso. Após descrever sucintamente o contexto de tais produções e mapear a etimologia de *crossover*, o artigo analisa algumas produções realizadas por fãs, com base em uma metodologia baseada na semiótica narrativa e na narratologia. Para finalizar, o artigo propõe uma taxonomia desses formatos, articulada em 4 eixos: meio, estilo, gênero e programa narrativo.

Palavras-chave: *Crossover*, narrativa, transmídia, *mashup*, fãs, *Lost*, *Fringe*.

•Forma de citar:

Guerrero-Pico, M. y Scolari, C.A. (2016). Narrativas transmedia y contenidos generados por los usuarios: el caso de los *crossovers*. *Cuadernos.info*, (38), 183-200. doi: 10.7764/cdi.38.760

INTRODUCCIÓN

Los procesos de producción, circulación, traducción e interpretación textual se han acelerado de manera exponencial desde la difusión de las redes digitales. El texto digitalizado es mucho más fácil de distribuir, modificar, remixar y volver a poner en circulación, dando lugar a una eclosión de los contenidos generados por los usuarios que impregna el ecosistema mediático. En contraste con lo que sucedía antes de la popularización de los distintos tipos de *software* para la edición de texto, imagen y sonido, y la expansión de la World Wide Web durante los años noventa, hoy en día es muy sencillo encontrar producciones derivadas de productos culturales previos. Sin embargo, la hibridación e intertextualidad desbordantes de las que, en general, hacen gala estas producciones obligan a adaptar los planteamientos teóricos de las disciplinas consagradas al análisis de los diferentes textos.

Dentro de la variedad de formatos textuales que los usuarios pueden llegar a producir se encuentran los *crossovers*, un formato donde, a grandes rasgos, se cruzan dos o más referencias culturales en una misma pieza. El objetivo de este artículo es explorar la naturaleza del *crossover* a través del estudio de ejemplos creados por *fans* de las series de televisión *Lost* (ABC, 2004-2010) y *Fringe* (FOX, 2008-2013). Producidas por la factoría de J. J. Abrams, ambas ficciones cuentan con un extenso despliegue transmedia por diversas plataformas mediáticas y, durante su emisión, fueron paradigma de un seguimiento apasionado por parte de audiencias planetarias, que no dudaron en trasladar sus conversaciones a espacios *online* y reapropiarse de personajes y tramas para crear contenidos derivados. Si bien *Lost* y la intensa actividad de sus *fans* han sido objeto de numerosos trabajos académicos (Clarke, 2009; Graves, 2011; Mittell, 2015; Pearson, 2009, entre otros), *Fringe* no ha tenido la misma repercusión, salvo algunos enfoques procedentes de la literatura (Clarke Stuart, 2011), los estudios de narrativa televisiva (Álvarez Berciano, 2012) y de narrativa transmedia (Belsunces Gonçalves, 2011), además de la publicación de antologías de ensayos multidisciplinares (Grazier, 2011; Cochran, Ginn & Zinder, 2014) con muy escasas incursiones en la producción textual de sus *fans* (Guerrero-Pico, 2015). Por esta razón, y teniendo en cuenta los nexos de género (ciencia ficción y sobrenatural) y autoría (la figura de Abrams) que comparten estas dos ficciones, hemos considerado pertinente aunarlas en el estudio de una parte de la narrativa transmedia generada por los usuarios.

Así, partiendo de este contexto, describiremos el vínculo semántico del *crossover* con otras especies híbridas como el *mashup* y el *remix*, y propondremos una definición de este formato textual. Una vez definidas las coordenadas del concepto, nos adentraremos en el análisis de las muestras de *crossover* procedentes de *Lost* y *Fringe*, aplicando una metodología que combina aportes procedentes de la semiótica narrativa y la narratología. El análisis concluirá con una propuesta taxonómica de *crossovers* en la que se consideran variables como la plataforma mediática, el género, el estilo o los programas narrativos.

MARCO TEÓRICO

Este análisis de una tipología específica de contenidos generados por usuarios en el contexto de dos narrativas transmedia (*Lost* y *Fringe*) se basará en los aportes de la semiótica narrativa (Greimas, 1989 y la narratología (sobre todo los trabajos de Genette, 1989, 1997). En esta sección definiremos los principales conceptos sobre los cuales se funda el estudio (narrativa transmedia, contenido generado por el usuario, *crossover*) y los trabajos de corte teórico sobre los que se funda el análisis.

¿QUÉ ES UNA NARRATIVA TRANSMEDIA?

A la hora de definir las narrativas transmedia (*transmedia storytelling*), Jenkins (2003, 2006, 2009) propone tres elementos clave:

- Por un lado, la historia debe expandirse a través de varios medios; por ejemplo, el relato puede comenzar en la televisión bajo forma de serie, ampliarse en un cómic, incorporar algunos mobsodios o websodios y terminar contándose a través de novelas o un largometraje. Lo fundamental es que cada uno de estos textos cuente algo diferente y amplíe el mundo narrativo.
- Por otra parte, esta expansión gestionada desde arriba (*top-down*) por los productores se complementa con las expansiones desde abajo (*bottom-up*) realizadas por los usuarios y difundidas en plataformas colaborativas, como YouTube, Twitter, blogs, wikis o archivos de *fan fiction*. A estas producciones—que pueden ir desde expansiones respetuosas del mundo narrativo hasta desopilantes parodias o *mashups* de mundos narrativos— se las suele denominar *contenidos generados por los usuarios* (CGU).

- Una tercera característica (no siempre respetada por los productores) está dada por la capacidad del mundo narrativo de ser abordado a través de cualquiera de las unidades textuales que lo componen. O sea: en el mundo del *transmedia storytelling* es posible entrar en el universo de *Batman* a través de un largometraje, un cómic o un videojuego. Sin embargo, cada una de esas piezas textuales puede gozar de un grado de autonomía diferente, y a veces puede pasar que un texto (por ejemplo, un mobisodio) no se entienda a menos que conozcamos un texto mayor (la serie televisiva que lo generó)¹.

Los mundos narrativos transmedia constituyen un verdadero desafío para la narratología y la semiótica textual narrativa, todos ellos campos de estudio fuertemente monomedia –existe una semiótica del teatro, de la radio, del cine, etcétera, pero todavía no tenemos una semiótica del transmedia– y poco acostumbrados al análisis de narrativas multimodales de alta complejidad, caracterizadas por textualidades hiperfragmentadas, y decenas de personajes y programas narrativos.

CONTENIDOS GENERADOS POR LOS USUARIOS

¿Qué define a un CGU? Lo que determina a un CGU es evidentemente su enunciador: se trata de un texto producido por un “usuario”, o sea, un receptor mediático que decidió crear un contenido y compartirlo en la red. ¿Y qué es un “usuario”? Durante décadas los investigadores de la comunicación nos ocupamos de “audiencias” (un concepto desarrollado por la sociología de la comunicación), “consumidores” (economía política de la comunicación) o “receptores” (teoría de la información). En el contexto teórico semiótico-narrativo se hablaba de “enunciatorio”, entendido ya no como un sujeto real extratextual, sino como figura virtual inscrita en el texto. El concepto de “usuario”, por su parte, es extraño a las teorías de la comunicación de masas; la introducción del “usuario” en los estudios de comunicación –una categoría clave en las investigaciones de la *Human-Computer Interaction* y los estudios de usabilidad– es una consecuencia directa de la crisis del *broadcasting* y sus teorías. La ecología mediática está mutando, las audiencias ahora no se conforman con mirar la televisión o leer el diario en silencio, y el *feedback* de los teóricos de los sistemas de los años cincuenta se ha convertido en una actividad global gracias a las producciones de millones de usuarios de la red digital.

Si bien la producción de contenidos por parte de los consumidores nace con la misma industria cultural, los procesos de digitalización, la difusión de las interfaces gráficas –que facilitan la manipulación de todo tipo de textos– y la llegada de la World Wide Web cambiaron totalmente las reglas del juego. Al digitalizarse los textos escritos o audiovisuales, se vuelven maleables, recombinables y susceptibles de ser remixados con otros contenidos. La web –sobre todo las redes sociales y plataformas abiertas de contenidos como YouTube– permite que esos nuevos textos circulen de manera viral por todo el planeta en cuestión de segundos. Este es el caldo de cultivo de los contenidos generados por los usuarios.

La frontera entre un contenido generado por un usuario y la producción de la industria cultural es muy porosa. Contenidos que nacen con un espíritu marginal y artesanal pueden terminar absorbidos por los grandes sistemas de comunicación, de la misma manera que la industria de la cultura está muy atenta a las producciones de los prosumidores y no tiene temor en difundirlos e incluso lucrar con ellos. Por otra parte, existe una zona gris donde habitan formas textuales híbridas que combinan las estrategias clásicas del canon con las tácticas de las comunidad de *fans* o *fandom* (Scolari, 2014). Veamos un ejemplo. Una de las parodias más elaboradas de *Lost* es la colección de cómics *Pardillos*. Creada por un usuario –el español Carlos Azaustre– como un proyecto textual en la web, ha vendido miles de copias e incorpora un nivel de intertextualidad muy elevado que la colocan plenamente en la categoría de *crossover*. El cómic reproduce el relato original de *Lost*, pero mutando los nombres de los personajes, las condiciones del accidente –en *Pardillos* el avión de Naufragic Airlines sufre un accidente en el vuelo Ibiza-Cuenca...– e incorporando figuras de la cultura de masas, como Carmen Russo, la ganadora de la versión española de *Supervivientes*. El lector atento sabrá reconstruir y disfrutar con estas intertextualidades.

Desde que existe la cultura de masas, los lectores, oyentes y espectadores han producido paratextos de todo tipo nacidos al calor de una novela, un radioteatro o un largometraje. Estos paratextos realizados por los consumidores pueden adoptar las formas más variadas, desde una conversación en la peluquería donde se elaboran hipótesis sobre el próximo episodio de una telenovela hasta un falso tráiler en YouTube basado en un éxito de Hollywood. De la misma manera que no todos los paratextos forman parte de la narrativa transmedia, tampoco todos los paratextos realizados

por los prosumidores deben ser considerados parte integrante de un mundo transmedia. Una reseña de un cómic en un *fanzone* es una experiencia intertextual, pero tiene poco que ver con las narrativas transmedia. O sea: la producción textual de los prosumidores va mucho más allá del fenómeno de las narrativas transmedia. Es por esta razón que conviene hablar específicamente de contenidos *transmediáticos* generados por los usuarios (CTGU) (Guerrero, 2012, 2014) para describir aquellos contenidos que sí contribuyen a la expansión narrativa de relatos de ficción, y también de no ficción (Gifreu, 2013; Porto & Flores, 2012). En este artículo nos limitaremos a los contenidos *transmediáticos* generados por los usuarios que expanden la narrativa de mundos de ficción.

Antes de continuar, convendría aclarar que los mundos narrativos transmedia también pueden incluir textos comprimidos, como los llamados *recaps* (recapitulaciones que, por ejemplo, resumen una temporada o serie televisiva completa en pocos minutos) y los tráilers. En otras palabras: no debe confundirse la expansión transmedia (el relato se cuenta en diferentes medios y plataformas) con la expansión/compresión textual (ciertos textos agregan nuevos contenidos a la historia, mientras que otros tienden a resumirla). Un mundo narrativo incluye tanto textos expansivos como comprimidos (Scolari, 2012).

Describir y analizar todas las producciones a cargo de usuarios nacidas a partir de *Lost* o *Fringe* es sencillamente imposible. Al momento de ultimar este artículo (abril de 2016), solo en el portal *Fanfiction.net* existían más de 8400 historias sobre *Lost*² y 2900 inspiradas en *Fringe*³. A ellas debemos sumar los miles de relatos publicados en portales webs alrededor del mundo en diferentes idiomas. Por otra parte, no podemos limitar los CTGU a los textos escritos: miles de producciones audiovisuales y gráficas también forman parte de este mundo narrativo. En el presente artículo nos centraremos en las producciones más representativas o en aquellas que ponen a prueba las taxonomías textuales tradicionales.

NARRATIVAS TRANSMEDIA: UNA TEORÍA IN PROGRESS

La narrativa transmedia no es un fenómeno contemporáneo, pero los profundos cambios a los que se ha visto sujeta la ecología mediática en el último cuarto de siglo han puesto este modo particular de contar historias en el radar de investigadores y profesionales (Scolari, 2014). Este reconocimiento del carácter transmedia de la narrativa conlleva un proceso de

conceptualización en el que la propuesta de Jenkins, si bien es la más disruptiva por su acento en la contribución textual de los usuarios, es una más dentro de una amplia familia semántica donde figuran *cross-media* (Bechmann Petersen, 2006), *multimodalidad* (Kress & van Leuween, 2001), *mundos transmediales* (Klastrup & Tosca, 2004), *narrativas transmediales* (Ryan, 2004), *plataformas múltiples* (Jeffrey-Poulter, 2003) y *mercancía intertextual* (Marshall, 2004), entre otras.

Todas estas aproximaciones, procedentes de disciplinas como la ludología, la narratología y la economía de los medios, dan cuenta del vivo debate teórico surgido en los márgenes de la narrativa transmedia. Uno de los principales pulsos argumentales se centra en delimitar las fronteras del propio concepto de transmedia frente a otras prácticas de expansión multimedial como, por ejemplo, el citado *cross-media*. Aunque no es extraño encontrar autores que los consideren como sinónimos (Davidson, 2010; Hernández Pérez & Grandío Pérez, 2011), existen diferencias sutiles entre ambos basadas en el grado de independencia de los textos que desarrollan en el mundo narrativo. Así, en teoría, el *cross-media* exige al usuario recorrer todas las piezas textuales para comprender la totalidad del relato, mientras que el transmedia presenta diferentes puertas de entrada (Jenkins, 2003), por las que no es necesario acceder a todas para poder disfrutar de una experiencia cognitiva completa en cada una de ellas. No obstante, tal y como hemos mencionado más arriba, esta norma no siempre se cumple en la práctica, añadiendo una capa más de complejidad a los límites entre ambos conceptos.

Otro frente de discusión se encuentra en el terreno de las adaptaciones de una historia en otros medios: ¿se pueden considerar narrativa transmedia? El principio de unicidad/distinción es clave aquí. El contenido de los distintos elementos que componen el mundo narrativo transmedia no puede repetirse, por lo que, de acuerdo con esta lógica, las adaptaciones se encontrarían fuera de esta calificación (Jenkins, 2006; Long, 2007; Mora, 2014). Pero tal y como matiza Dena (2009), la adaptación “es un proceso en el que el adaptador toma decisiones significativas en el plano semiótico” y en donde “se sustraen, contraen y añaden elementos” (p. 152). Y añade: “Una adaptación raramente implica una correspondencia uno-a-uno con el original” (p. 152). Esta postura, refrendada por Scolari, Jiménez y Guerrero (2012) en su estudio de las cualidades compresivas de la narrativa transmedia, obliga a replantear la no inclusión de las adaptaciones o traducciones intersemióticas (Eco, 2003) en el desarrollo transmedia de una historia.

CROSSOVERS Y OTRAS ESPECIES HÍBRIDAS

El *crossover* puede concebirse como una manifestación más de la cultura entendida como *remix* (Lessig, 2008), es decir, el arte infinito de hibridar objetos culturales dando lugar a nuevos tipos de mezclas creativas (Knobel & Lankshear, 2008). Sin embargo, al igual que el propio concepto de narrativa transmedia, el *crossover* se encuentra dentro del mismo campo semántico que otros términos relacionados, como *mashup* o el propio *remix*.

Según el Oxford English Dictionary, *crossover* significa literalmente “un punto o lugar desde el que se cruza de un lugar a otro”. En música, el término se utiliza para describir desde fusiones de estilos a artistas presentes en listas de éxitos de más de un género musical⁴, mientras que en el ámbito de la ficción nombra a obras que muestran personajes procedentes de dos o más mundos narrativos en el contexto de una misma historia. Con antecedentes que se remontan a la antigua Grecia (Nevins, 2005), la práctica del *crossover* está presente en los ámbitos de la música, la literatura, el cine, el cómic, la televisión y los videojuegos, en cualquier medio que permita contar historias. Dentro del ámbito de la literatura, también se denomina *crossover* a novelas que logran trascender el público para el que inicialmente fueron concebidas, como, por ejemplo, títulos enfocados a jóvenes lectores con gran aceptación entre los lectores adultos, siendo la saga *Harry Potter* un caso paradigmático de este tipo de literatura (Beckett, 2008).

El término *remix* nació vinculado a la industria de la música:

Aunque se pueden encontrar antecedentes tempranos, fue la introducción de las mezcladoras multipistas lo que convirtió al *remix* en una práctica habitual. Con cada elemento de una canción –voces, batería, etc.– disponible para su manipulación por separado, era posible “re-mezclar” la canción: cambiar el volumen de algunas pistas o sustituir pistas nuevas por viejas. (Manovich, 2007, p. 1)

Una vez que el sonido digital se convirtió en la norma, se aplicaba toda clase de técnicas de mezcla o sampleo utilizando diferentes tipos de *hardware* o por medio de *software* en un ordenador. (Knobel & Lankshear, 2008, p. 22)

El impacto de las técnicas digitales en la música permitió que el *remix* se extendiera a otros contextos (como el audiovisual) también afectados por la digitalización, hasta que el término pasó a utilizarse para designar “cualquier reescritura de una obra cultural preexistente” (Manovich,

2007, p. 1). A pesar de la amplitud actual del concepto⁵, su vínculo con lo digital es evidente, ya que la popularización de *software* para manipular imagen, sonido y texto fue clave para el crecimiento de los contenidos generados por el usuario (Schäfer, 2011; Manovich, 2013; Jenkins, Ford & Green, 2013). En este sentido, además de su significación musical, *remix* hace principalmente referencia a remezclas en el ámbito de la creación y edición de vídeo, en las que se combina más de una fuente de imagen y sonido (Levin Russo & Coppa, 2012), y a remezclas visuales, que también hibridan diversos materiales preexistentes.

La combinación de fuentes ya dadas, como si se tratara de un constante copiar-pegar (Adami, 2012), es *conditio sine qua non* en los distintos significados de *mashup*⁶, un término afín a *remix*. La palabra designa, entre otras, desde el género musical que agrupa canciones compuestas por partes de otras canciones, pasando por aplicaciones web que usan datos y funciones de varias fuentes (Yu, Benatalla & Daniel, 2008), a vídeos formados por fragmentos de audio y vídeo ya existentes. Esta última acepción, como acabamos de ver, es sinónima de *remix*.

Una vez realizado este pequeño repaso etimológico, es preciso delimitar qué entendemos por *crossover* como manifestación de la narrativa transmedia de ficción generada por los usuarios. Tanto *mashup* como *remix* suponen nomenclaturas muy generales que no necesariamente hacen alusión al cruce de mundos de ficción, ya sea en sus elementos diegéticos o de estilo. Además, el término *crossover* implica concretamente una transformación de la diégesis al facilitar un diálogo entre personajes que no comparten el mismo mundo narrativo, algo que tampoco tiene por qué suceder en un *mashup* o un *remix*. Por esta razón, consideramos *crossover* una opción más adecuada para el objeto de estudio de este artículo, y que podemos definir como aquel formato transmedia donde se combinan los rasgos diegéticos y/o estilísticos procedentes de dos o más mundos de ficción, dando lugar a un nuevo producto cultural derivado.

MÉTODO

En esta sección se pasará revista al proceso analítico seguido y se describirán brevemente los mundos narrativos transmedia de matriz televisiva (*Lost* y *Fringe*) de los cuales se extrajeron los textos estudiados.

ENTRE LA SEMIÓTICA NARRATIVA Y LA NARRATOLOGÍA

La semiótica, ya sea de matriz interpretativa (Eco, 1979) o narrativa (Greimas, 1989), y la narratología

(Genette, 1989, 1997) nos brindan un potente instrumento para el análisis de los relatos y los textos que los componen. Si bien existe un amplio espectro de estudios textuales sobre obras que pertenecen al canon (literario, cinematográfico, televisivo, etcétera), las investigaciones sobre la producción narrativa de los *fans* desde esta perspectiva es mucho más limitada (Pugh, 2006; Thomas, 2011). Es una pequeña porción de ese universo textual (también llamado *fanon*) la que se analizará en este artículo.

El análisis de un corpus textual tan grande y en permanente estado de expansión genera no pocos problemas al investigador (véase epígrafe “El caso *Fringe*”). Al respecto, nos ceñiremos al estudio de 25 trabajos basados en *Lost* y *Fringe* pertenecientes a uno de los formatos textuales más representativos del proceso de apropiación y recreación que los *fans* realizan a partir del canon: el *crossover*. La recolección de textos se realizó durante los meses de mayo de 2010 en el caso de *Lost*, y enero de 2013 en el caso de *Fringe*. Una vez seleccionados los textos, se procedió a analizarlos desde una perspectiva semio-narrativa y narratológica, dando respuesta a las siguientes categorías y preguntas de investigación:

- Origen del *crossover*: ¿En qué medio se originaron los textos fuente (hipotextos) combinados en el *crossover*?
- Características formales del *crossover*: ¿En qué nivel, estilístico o narrativo, se produce la mezcla?, ¿cuál es el soporte mediático utilizado?
- Características narrativas del *crossover*: ¿En qué condiciones se establece la fusión de mundos narrativos?, ¿cómo se combinan los programas narrativos de los actantes?, ¿se transforman los roles actanciales?, ¿cuáles son las operaciones textuales que influyen en esta transformación?, ¿afecta el *crossover* a la catalogación genérica de los hipotextos?

Para responder a estas preguntas, se recurrió al modelo de prácticas hipertextuales de Genette (1989) (tabla 1) y, en menor medida, al modelo actancial de Greimas y Courtés (1982). Ambas propuestas trascienden el ámbito literario para el que fueron inicialmente concebidas y conforman instrumentos de análisis aptos para el estudio de textualidades en el contexto transmedia.

Conviene resaltar algunos límites que la taxonomía de transformaciones e imitaciones hipertextuales de Genette presenta a la hora de analizar los distintos

CTGU de ficción. Con respecto a las transformaciones e imitaciones no serias –es decir, que trivializan el hipotexto–, conviene considerar el comentario de Fernández Bueno (2002, p. 56) a la obra del narratólogo francés Christoph Hein, donde señala que el travestimiento ha pasado a considerarse en la actualidad sinónimo de parodia, cuya función o régimen original, siguiendo a Genette (1989), es lúdica, “de puro divertimento o ejercicio ameno, sin intención agresiva o burlona” (p. 40). Fernández Bueno también extrapola este cambio a la caricatura, que, si bien se trata de una imitación de estilo con finalidad satírica o burlesca, tiende a igualarse con las transformaciones por parodia o travestimiento, formando en la práctica un conjunto unificado de operaciones hipertextuales de naturaleza humorística donde la referencia al hipotexto del que parten siempre es clara.

En este punto, el pastiche, catalogado como una imitación de estilo con finalidad lúdica –diferenciada, por tanto, de la caricatura– y dependiente del hipotexto, puede, según el mismo Genette (1989, p. 150), servir como vehículo para la transformación estilística seria o no trivializante –*transestilización*–⁷. Por ejemplo, cuando se imitan los rasgos estilísticos de un hipotexto –o múltiples hipotextos– reconocible por el receptor para, a su vez, transformar el estilo de otro hipotexto. Como veremos, los pastiches transestilísticos son muy comunes en el ámbito del *crossover*.

Dado que la narrativa transmedia comporta relatos que se extienden a través de diferentes medios, soportes y lenguajes, sugerimos ampliar el concepto genettiano de transmodalización a operaciones que vayan más allá de los cambios entre el modo narrativo y dramático. Así, extenderemos el término transmodalización también a operaciones de transposición mediática donde las historias fluyen de un medio a otro –como puede ser el caso de las adaptaciones–.

Por último, Greimas y Courtés (1982) distinguen seis roles actanciales (Sujeto, Objeto, Destinator, Destinatario, Ayudante y Oponente). De acuerdo con este modelo, el Destinator encarga el cumplimiento de un objetivo (Objeto) a un Destinatario, siendo el Sujeto la figura sobre la que recae la responsabilidad de ejecutar todas las acciones necesarias para lograr el objetivo. En el transcurso de la misión, el Sujeto puede contar con la ayuda u oposición de otras figuras que desempeñan los roles de Ayudantes y Oponentes, respectivamente. Así, las diferentes acciones llevadas a cabo por los actantes y sus relaciones se engloban en una sucesión de programas narrativos

Tabla 1. Prácticas hipertextuales. Extracto adaptado a partir de Genette (1989)

IMITACIÓN			
Pastiche (imitación lúdica)	"Imitación de un estilo sin función satírica" (p. 38)		
Caricatura (imitación satírica)	"Imitación estilística con función crítica o ridiculizadora" (p. 31)		
Continuación (imitación seria)	"Cuando una obra queda inacabada por muerte de su autor o por cualquier otra causa de abandono definitivo, la continuación consiste en terminarla en su lugar, y eso solo puede hacerlo alguien que no es el autor" (p. 201)		
TRANSFORMACIÓN			
Parodia (transformación lúdica)	"Desviación" (pp. 37-39) de un hipotexto por medio de una transformación de carácter semántico, manteniendo el estilo del hipotexto.		
Travestimiento (transformación satírica)	Transformación estilística de un hipotexto "con función degradante" (p. 37).		
Transposición (transformación seria)	De carácter formal	Transposición cualitativa (*)	Transformación que afecta a las características más externas de un hipotexto, como el idioma (<i>traducción</i>), prosa o verso (<i>prosificación/versificación</i>), tipo de metro poético (<i>transmetrificación</i>), estilo de escritura (<i>transestilización</i>), modo narrativo o dramático (<i>transmodalización</i>)
	De carácter semántico o temático	Transposición diegética (<i>transdiegetización</i>)	Transformación que afecta a la diégesis – "el universo en el que ocurre la historia" (p. 376)– presentada en un hipotexto. Por tanto, pueden cambiar elementos de la misma, como el marco espacio-temporal, la nacionalidad de los personajes, su sexo u origen sociocultural. Al mismo tiempo, estas conversiones diegéticas pueden implicar cambios en la acción desarrollada en el hipotexto (p. 378).
		Transposición pragmática	Transformación que altera el curso de los acontecimientos y la acción de una historia original. Se trata de una "consecuencia inevitable de la transposición diegética", por lo que "su autonomía es mucho más reducida" que en el caso de la transdiegetización (p. 396).
		Transmotivación	Transformación que consiste en la sustitución de un motivo, ya sea añadiendo uno nuevo previamente inexistente en el hipotexto (<i>motivación</i>), o eliminando uno ya existente (<i>desmotivación</i>).
		Transvalorización	Transformación "de orden axiológico que afecta al valor explícita o implícitamente atribuido a una acción o a un conjunto de acciones (...) la serie de acciones, de actitudes y de sentimientos que caracteriza a un 'personaje'" (p. 432). Esto se puede realizar a través de dos operaciones: <i>revalorización</i> –hacer que un personaje sea más 'simpático' en el sistema de valores del hipertexto que en el del hipotexto, o simplemente aumentando su relevancia narrativa– y <i>desvalorización</i> , la operación contraria.
	Suplemento	"Transposición bajo forma de continuación" (p. 470).	

(*) No hemos incluido las transposiciones formales cuantitativas (amplificación, reducción) al enfocar este estudio del crossover al análisis general de sus cualidades estilísticas y narrativas.

Fuente: Elaboración propia.

individuales y colectivos cuyos cambios de estado reflejan la trama central y subtramas de una historia (véase epígrafe “[Crossovers] Basados en el programa narrativo [PN]”).

BREVE DESCRIPCIÓN DEL CORPUS TEXTUAL

El caso *Lost*

Lost fue emitida por primera vez el 22 de septiembre de 2004 por la cadena ABC. Creado por J. J. Abrams, Damon Lindelof y Jeffrey Lieber, este drama se centra en la vida de un grupo de supervivientes de un accidente aéreo en una misteriosa isla del Pacífico, que sirve de escenario para el desarrollo de una compleja trama con toques de ciencia-ficción, fantasía y suspense. La primera temporada constaba de 25 episodios, el primero de ellos doble. La cantidad de episodios fue disminuyendo con el correr de los años (24 en la segunda temporada, 23 en la tercera, 14 en la cuarta, 17 en la quinta y 18 en la sexta y última temporada). Podemos decir que este recorte en la cantidad de episodios fue recuperado con la creación de contenidos adicionales y experiencias de fruición en otros medios y plataformas (tabla 2).

El caso *Fringe*

Fringe se estrenó en la cadena FOX el 9 de septiembre de 2008 con un piloto doble cuyos costes de producción igualaron los 10 millones de dólares invertidos en el piloto de *Lost*. J.J. Abrams, Roberto Orci y Alex Kurtzman son los creadores de este drama de ciencia-ficción centrado en las investigaciones de sucesos extraordinarios de la División Fringe, y las consecuencias personales que los experimentos pasados del doctor Walter Bishop han tenido en su hijo Peter Bishop, en la agente Olivia Dunham y en las dos realidades alternativas donde se desarrolla la serie. Su primera temporada estuvo compuesta de 20 episodios a los que siguieron 23 en la segunda, 22 en la tercera y la cuarta, y finalmente 13 en la quinta y última temporada. A diferencia de *Lost*, el periplo de *Fringe* en los audímetros fue mucho más accidentado, empezando con una media de 10 millones de espectadores, que se desplomó a 6,25 millones en el segundo año para continuar cayendo a 5,85 en el tercero hasta situarse en los 4,2 millones de espectadores en las dos últimas temporadas⁸. La serie también contó con su propio despliegue transmedia que expandió el relato en otros medios y plataformas (tabla 3).

Tabla 2. El mundo narrativo transmedia oficial de *Lost*

LOST							
TV/DVD	Novelas	Videojuegos	Web (*)	Mobisodios	Juegos de realidad alternativa	Guías oficiales	Otros
Temporada 1 (2004-05)	Endangered Species (2005)	Lost: Via Domus (2008)	Oceanic Airlines	Lost: Missing Pieces	The Lost Experience (2006)	The Lost Encyclopedia (2010)	Colección de figuras de acción McFarlane
Temporada 2 (2005-06)	Secret Identity (2006)		Hanso Foundation		Find 815 (2007)		Colecciones de cromos (Season One, Season Two, Lost: Revelations)
Temporada 3 (2006-07)	Signs of Life (2006)		Dharma Initiative				Juegos de mesa
Temporada 4 (2007-08)	Bad Twin (2006)		Diario de Jannelle Granger				
Temporada 5 (2008-09)							
Temporada 6 (2009-10)							

(*) La mayoría de estas web fueron desactivadas y hoy reenvían directamente a la página oficial de la serie.

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 3. El mundo narrativo transmedia oficial de *Fringe*

FRINGE						
TV/DVD	Novelas	Cómics	Webs	Juegos de realidad alternativa	Guías oficiales	Otros
Temporada 1 (2008-09)	The Zodiac Paradox (2013)	Fringe (2008)	Massive Dynamics	Search for the Pattern (2008)	September's Notebook (2013)	Colección de figuras de acción Fewture
Temporada 2 (2009-10)	The Burning Man (2013)	Tales from the Fringe (2010)	Vídeo-cómic spin-off del episodio 'The Firefly' (3.10)	Imagine the Impossibilities (2008)		Apariciones del personaje El Observador en eventos deportivos y programas de FOX
Temporada 3 (2010-11)	Sins of the Father (2013)	Beyond the Fringe (2011)		There Is More (2009)		LP Seven Suns, de Violet Sedan Chair (banda ficticia)
Temporada 4 (2011-12)						
Temporada 5 (2012-13)				Reward Wire (2012)		

Fuente: Elaboración propia.

Si un universo narrativo transmedia se compone de un canon más un *fanon*, entonces a todas estas producciones que conforman el mundo oficial de *Lost* y *Fringe* se debe sumar un conjunto textual en permanente expansión de contenidos generados por los usuarios, desde parodias hasta universos y finales alternativos, pasando por *crossovers*, reconstrucciones con videojuegos (*machinima*) o figuras de acción, falsas introducciones, *recaps*, vídeos sincronizados (*synchros*), *fake trailers* (falsos tráilers) y una serie casi infinita de expansiones narrativas que cuentan nuevas aventuras de los personajes de ambas series (Scolari, 2012).

¿Es posible una tipología de los contenidos transmedia generados por los usuarios?

Elaborar una tipología general que aúne la totalidad de CTGU se antoja utópico debido a los múltiples productos mediáticos existentes en el mundo, fruto de contextos socioculturales específicos y, quizá lo más importante, las diferentes afiliaciones culturales y sociales de los usuarios que consumen y reinterpretan constantemente esos productos. Así, en función de factores geográficos, culturales y sociales, podemos encontrar varios términos para denominar clases de CTGU que, en esencia, implican un mismo uso del soporte mediá-

tico. Es el caso, por ejemplo, de *fancomic* y *doujinshi*, siendo el segundo una historia gráfica creada por un *otaku*, nombre específico que reciben los *fans* del manga y el anime japoneses; o de *fan vid* y *anime music video* (AMV), para las obras audiovisuales. Por ello, en lugar de hablar acerca de una tipología de CTGU, resulta más preciso hacerlo de tipologías de CTGU, según el entorno sociocultural en el que se generen.

En este artículo nos centraremos en manifestaciones de CTGU de ficción derivadas de la cultura de los medios de comunicación de masas de Occidente, principalmente Estados Unidos, lo que explica que la terminología esté determinada por este contexto. Al mismo tiempo, y a fin de concretar nuestro objeto de estudio, solo mostraremos ejemplos que correspondan a las siguientes cuatro modalidades de CTGU de ficción o *fanworks*:

- *Fan fiction* (también conocido como *fanfic* o *fic*): narraciones en formato texto.
- *Fan vid*: vídeos de corta duración y películas realizados a partir de imágenes, y música o sonidos procedentes de una tercera fuente o propia.
- *Fan art*: dibujo, pintura y arte gráfico.
- *Machinima*: vídeos o películas realizados manipulando el motor gráfico de un videojuego en 3D.

A la complejidad de catalogar los CTGU en ficción se suma la de identificar aquellas categorías específicas utilizadas por el *fandom* para clasificar sus producciones dentro de cada modalidad de CTGU, sobre todo en lo que respecta a las prácticas creativas. Por ejemplo, en el caso del *fan fiction*, la comunidad ha desarrollado una terminología de *géneros* o formatos diferenciada de otras prácticas, como el *fan vid* (Busse & Hellekson, 2006). Sin embargo, gran parte de las transformaciones textuales representadas por estos términos pueden encontrarse en otras modalidades creativas en diferentes soportes mediáticos, lo que insta a elaborar taxonomías de formatos textuales comunes de CTGU de ficción. Dado que se trata de una tarea que excede los límites de este trabajo, únicamente nos detendremos en el análisis del *crossover*, uno de los formatos más interesantes por el rico cruce de referencias intertextuales e intermediáticas que habilita.

RESULTADOS

HACIA UNA TAXONOMÍA DE LOS CROSSOVERS

A continuación presentamos un primer acercamiento taxonómico al mundo de los *crossovers*. En la medida de lo posible, ejemplificaremos con textos inspirados en *Lost* y *Fringe* y creados en una variedad de soportes mediáticos. Solo en casos excepcionales, cuando no se hayan identificado ciertas tipologías en esos mundos narrativos, se aportarán ejemplos con textos provenientes de otros relatos. Asimismo, es importante destacar que estamos ante una clasificación dinámica, donde un mismo *crossover* puede enmarcarse en más de una categoría en función de sus cualidades mediáticas, formales y narrativo-textuales.

BASADOS EN EL MEDIO

Los *crossovers intramediáticos* combinan personajes o situaciones del mismo procedentes del mismo medio mientras que los *crossovers intermediáticos* combinan personajes o situaciones provenientes de otros medios. Por ejemplo, los clásicos *crossovers* del mundo del cómic o de la animación –cuando *Batman* y *Superman* aparecen en *The Dark Knight Returns* (Miller, 1986), o la saga *The Avengers* de Marvel Comics– pertenecen al primer tipo. En el caso de *Lost* y *Fringe* se pueden encontrar numerosos *crossovers* con otras series televisivas, siendo también testimonios de cruces intramediáticos:

- *Lost – The Office*⁹
- *The Lost Files – 1 – Pilot*¹⁰
- *Time and Dimension II Doctor Who/Fringe Crossover*¹¹
- *Fringe/Battlestar Galactica Credit Sequence Mashup*¹²

Los *crossovers* entre *Lost* y *The Simpsons* también deberían considerarse dentro de la categoría intramediáticos. El proyecto *Springfield Punx* del artista Dean¹³ es un buen ejemplo de este tipo de reescritura en clave *fan art*, que se implementa por medio de un pastiche transestilístico donde todos los personajes de *Lost* son dibujados imitando el estilo clásico de *The Simpsons*¹⁴. *Fringe* también cuenta con *crossovers* por transestilización dentro del ámbito del *fan art*: un póster de la serie animada *My Little Pony: Friendship is Magic*¹⁵ imita el estilo de póster promocional de la cuarta temporada de *Fringe*.

Respecto a la segunda categoría, a medida que las narrativas transmedia se vuelven un fenómeno cada vez más extendido, puede decirse que cada vez más asistimos a la producción de *crossovers intermediáticos*. *Lost* y *Fringe* son productos de matriz televisiva, pero esto no impide que los *fans* produzcan falsos tráilers, con historias procedentes de largometrajes –cuyo relato, a su vez, puede originarse en otros soportes mediáticos–:

- *Lost Sin City*¹⁶
- *Shutter Island - Lost - Mashup*¹⁷
- *Fringe vs Girl with the Dragon Tattoo -Trailer Mashup*¹⁸
- *Fringe - GI Joe Mashup*¹⁹

O procedentes de los videojuegos:

- *Lost Season 7 (Zombie Season) Promo*²⁰

BASADOS EN EL ESTILO

Los pastiches transestilísticos exhibidos en *Springfield Punx* y los falsos tráilers de extracción cinéfila y ‘gamer’ nos ayudan a introducir una nueva categoría: *crossovers* que nacen de una mezcla en el nivel estético o formal. Quizá se trate de la categoría más general ya que, por una parte, todo *crossover* implica hasta cierto punto una transformación estilística; y, por otra, existen tantas combinaciones como estilos, dando lugar a cruces hipertextuales *ad infinitum* que desafían las competencias enciclopédicas del usuario, dependiendo de los hipotextos y de los elementos de estilo concretos que el autor haya decidido utilizar. Nos limitaremos, pues, a una revisión de ejemplos en los que las fuentes de transestilización son ampliamente reconocibles.

Las sincronizaciones son una subpráctica paratextual surgida al calor de *Lost*. La serie incluyó decenas de personajes y jugó permanente con los saltos temporales. Fue así que a lo largo de las primeras tres temporadas, los espectadores se enteraron de la vida anterior de los personajes, y fueron reconstruyendo mentalmente lo que hacía cada uno de ellos en determinados momentos (por ejemplo

antes, durante y después del accidente del Vuelo 815). En otro claro ejemplo de transestilización, algunas sincronizaciones 'lostianas' utilizan una estética multipantallas similar a la de la serie *24* para mostrar lo que vivían los diferentes personajes de manera simultánea. Este relato sincronizado que los espectadores construían mentalmente y a posteriori (*Lost* era una serie que funcionaba por agregación/acumulación: cada episodio sumaba una nueva capa informativa que respondía algunas preguntas, pero generaba otras) ahora se puede ver en YouTube gracias a la inquietud y las capacidades de algunos usuarios que dominan el lenguaje y la tecnología audiovisual:

- *Lost: Flight 815 Crash in Real Time*²¹

Podría decirse que en este tipo de *crossover*, una serie (*24*) ofrece la forma mientras que la otra (*Lost*) pone el contenido.

La apropiación estética es una práctica común en el entorno de los videojuegos, como, por ejemplo, en *The Sims*. Su interfaz personalizable y narrativa abierta al gusto del usuario es la plataforma perfecta para la creación de *machinima*, producciones en alza que convocan a los investigadores de los videojuegos y las nuevas formas de comunicación. En breve, podría decirse que todo videojuego es una potencial máquina para contar historias, lo cual convierte al usuario en un mini-director de cine capaz de manipular actores, escenografías y diálogos en la pantalla. *Lost* tampoco escapa de la transestilización 'sim', tal como se puede observar en este *machinima* de la escena inicial de la segunda temporada de la serie:

- *The Sims 3: Lost Season 2 Opening*²²

Los videoclips, elaborados a partir de la yuxtaposición de imágenes y música, son otra muestra de pasiches transestilísticos. En *Lost* encontramos cruces que pueden ir desde el *tecno house* del grupo Vinylshakerz y su éxito *One Night in Bangkok* –remezcla a su vez del tema homónimo de Murray Head– hasta la banda sonora de *Beetlejuice*. En este segundo caso, el videoclip se convierte prácticamente en un falso tráiler de las escenas iniciales de la sexta temporada:

- *Lost Tecno Dance*²³
- *Beetlejuice/Lost Mashup*²⁴

En ambos videoclips la transformación de estilo recontextualiza el hipotexto televisivo, dando como resultado un cambio en sus rasgos genéricos. Tal y como veremos a continuación, esta es otra de las posibles consecuencias del *crossover*.

BASADOS EN EL GÉNERO

En esta categoría debemos distinguir dos variables: género de los hipotextos combinados *pre-crossover* y su género *post-crossover*. Dentro de la primera se encuentran los *crossovers intragenéricos*, aquellos en los que los hipotextos pertenecen al mismo género; y *crossovers intergenéricos*, donde pertenecen a tradiciones distintas. En función de la segunda variable, destacamos los *crossovers homogénicos*, los que no se modifica el género de los textos fuente; y *crossovers heterogénicos*, donde la mezcla transforma la afiliación de uno de los hipotextos, o de todos ellos, produciendo un hipertexto de diferente género.

Entre los ejemplos de *crossovers intragenéricos* se encuentra *Ship's Business*²⁵, un *fan fiction* en el que la fan 'kerithwyn' realiza una transposición diegética de *Fringe* y *Star Trek*, presentando a los personajes de la serie de J. J. Abrams²⁶ como tripulantes de la nave *USS William Bell* de la Flota Estelar de la Federación Unida. El nombre de la nave que sustituye a la mítica Enterprise es una clara referencia a William Bell, el pérfido científico de *Fringe*. También se pueden incluir dentro de esta categoría otras transposiciones diegéticas en el ámbito del *fan vid*, como *Fringe DW mashup – I went somewhere*²⁷ o *Fringe DW mashup – She's trapped there*²⁸. En este caso, el secuestro de Olivia Dunham en el universo alternativo durante la tercera temporada de *Fringe* es aprovechado de forma orgánica para presentarnos un par de encuentros del personaje con la décima encarnación de El Doctor, el protagonista alienígena del clásico de la BBC, *Doctor Who*.

Todos estos trabajos pueden contarse al mismo tiempo como *crossovers homogénicos*, ya que la combinación de mundos narrativos no altera el género de los hipotextos que interactúan en el *crossover*. Sin embargo, la condición intragenérica de una mezcla no implica automáticamente que el hipertexto sea homogénico, tal y como se puede apreciar en el vídeo *Fringe/TSSC: A Short Story About Love*²⁹. La fan 'chaila' no solo se limita a la transposición diegética de *Fringe* y *The Sarah Connor Chronicles*, el spin-off televisivo de la saga *Terminator*, sino que las imágenes se disponen de tal manera que se introduce una motivación –o un nuevo programa narrativo individual– en los personajes de Olivia Dunham y Sarah Connor, al hacerse patente un interés romántico mutuo entre ambas. El vídeo se articula únicamente en torno a este motivo: de ahí que el hipertexto resultante se desprenda de sus raíces de ciencia-ficción y se traslade al género romántico. Estamos, por tanto, ante un *crossover* heterogénico.

Con respecto a los *crossovers intergenéricos*, a esta categoría pertenecen algunos vídeos que recontextualizan *Lost* –sobre todo la cabecera de sus episodios– por medio de un pastiche transestilístico, y la vuelven a proponer con la estética televisiva y cinematográfica de décadas pasadas. Estas recontextualizaciones operan sobre el eje temporal, por ejemplo, traduciendo la secuencia inicial en un estilo similar al que Saul Bass utilizaba en *Anatomía de un asesinato* de Otto Preminger, y yuxtaponiéndola con la banda sonora original de *Hawaii Five-0*, el clásico policíaco de la CBS:

- *Lost Intro 60s version*³⁰

Otra variante de la recontextualización se basa en la colocación del conjunto textual dentro de otros géneros, por ejemplo la *sitcom* o el musical. Algunas de estas producciones adoptan la forma de un falso tráiler que presenta una imaginaria versión alternativa de *Lost* imitando la estética de textos pertenecientes al género en cuestión, como puede ser *Cheers* para la *sitcom*, o *The Phantom of the Opera* para el musical:

- *Lost: The Sitcom*³¹
- *The Lost Musical*³²

BASADOS EN EL PROGRAMA NARRATIVO (PN)

Dentro de los *crossovers* por transposición diegética es posible profundizar en la configuración de estos cruces atendiendo a la interacción de los programas narrativos (PN) procedentes de los hipotextos. Entendemos por *crossovers simétricos* aquellos en que los mundos diegéticos son implementados en las mismas condiciones, de manera que entre ambos se construye

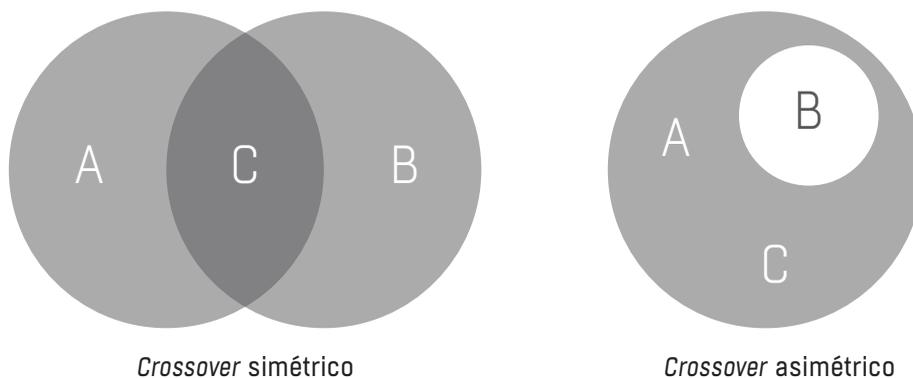
un PN compartido (C). Por el contrario, los *crossovers asimétricos* presentan una situación donde uno de los mundos diegéticos sirve de marco para la expansión de otro u otros: una diégesis B actúa como huésped de un PN colectivo ya establecido en la diégesis A (figura 1). En otras palabras, el PN colectivo para los actantes de la diégesis A se convierte en el PN colectivo para los actantes de la diégesis B, también (C).

Ilustremos ambos tipos de *crossover*. *Sims 2: FRINGE vs House MD Parody: Dr House treats Dr Walter Bishop (Dr vs Dr)* es un *machinima* creado por el fan ‘aldohyde’, en que se muestra una parodia de *Fringe* y del drama médico *House MD*. El programa narrativo se articula en torno a una sobredosis de sustancias sufrida por el doctor Bishop, lo que le lleva a él, Olivia y Peter a visitar el hospital donde trabaja el sarcástico doctor House y su equipo en busca de una solución. Los actantes comparten un programa narrativo totalmente inédito para ambas diégesis, dando a lugar a un *crossover simétrico*.

Otro ejemplo de cruces simétricos se encuentra en las disparatadas parodias de *Lost* realizadas por *The Fine Brothers*³³ a partir de muñecos plásticos. En estos breves vídeos –que ya han superado varios millones de visitas en la web– los personajes de *Lost* se mezclan con decenas de personajes de la cultura de masas global (Darth Vader, Indiana Jones, *Batman*, Mr. Spock, *Harry Potter*, etcétera). De forma similar al *machinima* de *Fringe* y *House*, los actantes estructuran programas narrativos originales plagados de referencias a los universos canónicos de los hipotextos implicados en el *crossover*.

En cuanto a los *crossovers asimétricos*, el *fanfic The Red Balloon*³⁴, escrito por el fan ‘syllogismos’, es un brillante exponente de esta mezcla hipertextual. El *fic* tiende un

Figura 1. *Crossovers* según el programa narrativo.



Fuente: Elaboración propia.

puente entre *Sherlock*, la serie moderna sobre Sherlock Holmes de la BBC, y *Fringe*, pero la ficción de FOX solo provee la infraestructura narrativa para la expansión de *Sherlock*, ya que el detective y John Watson se unen a la División Fringe en Nueva York para ayudarla a resolver el caso del episodio "Bad Dreams" (1.17). El autor presenta la trama de suicidio masivo desde un tejado neoyorquino como una analepsis provocada por los recuerdos de Watson durante su duelo por la muerte –fingida– de Holmes tras saltar del tejado del hospital londinense de San Bartolomé en el capítulo "The Reinchenbach Fall" (2.03) de *Sherlock*. Los fans de *Sherlock* son los claros lectores modelo de este *crossover*: la historia está narrada desde el punto de vista de Watson en primera persona, imitando el estilo de diario personal de las novelas de Conan Doyle y del propio blog personal que Watson escribe en la serie. El NP colectivo de *Fringe* no cambia, pero se nutre de nuevos ayudantes con Holmes y Watson, que, al mismo tiempo, son sujetos de su propio NP que toman prestado de *Fringe*.

Inmediatamente después del episodio final emitido el 23 de mayo 2010, comenzaron a aparecer en YouTube finales alternativos de *Lost*. Dentro de estos finales alternativos se encuentran *crossovers asimétricos*, como Final alternativo de *Perdidos/Lost*³⁵, una mezcla intermediática en la que Chuck Norris y otros iconos del cine de acción se convierten en ayudantes del NP colectivo imaginado por el fan 'luispunto' para la serie.

CONCLUSIONES

Como ya adelantamos al comienzo de este trabajo, los cambios en el ecosistema de medios tienen consecuencias teóricas en las disciplinas encargadas de analizar textos. Los métodos y taxonomías tradicionales fueron diseñados para un entorno textual mucho más estático y menos fluido que el actual. Al igual que en un ecosistema biológico, la existencia de numerosas 'especies textuales' que circulan de manera acelerada por la semiosfera favorece la aparición de nuevos formatos híbridos, como los *crossovers*, que ponen en jaque cualquier clasificación. Nuestra propuesta, centrada en el estudio de 25 *crossovers* inspirado por las series *Lost* y *Fringe*, ha dado como resultado una serie de categorías que nos permiten clasificar y definir este tipo de formato en el que se combinan los escenarios, discursos y estilos procedentes de dos o más mundos narra-

tivos. Así, distinguimos distintas clases de *crossovers* según el medio (intramediáticos e intermediáticos), el estilo, el género (intergenéricos/intragenéricos, heterogenéricos/homogenéricos) y el programa narrativo (simétricos/asimétricos), todas ellas susceptibles de ser detectadas en otros universos ficcionales transmedia que inspiren la creatividad del *fandom*, como puede ser el caso reciente de la serie española *El Ministerio del Tiempo* (RTVE, 2015-) (Establés Heras & Rivera Pinto, 2015; Meléndez Malavé & Sedano Amundarain, 2015).

Sin embargo, cabe reiterar que nos encontramos en un contexto que obliga a firmar un pacto de lectura donde cualquier tipología textual posee un carácter transitorio, por lo que quizá sea conveniente empezar a pensar en clave de taxonomías evolutivas o *in progress*. En este sentido, creemos que es posible identificar ciertas continuidades con las dinámicas textuales que han caracterizado desde siempre a la semiosfera. De ahí que nuestro enfoque metodológico, lejos de plantear una ruptura, se base en una revisión de los aportes de autores clásicos de la narratología y la semiótica narrativa, como Genette y Greimas. Es en esta tensión entre continuidad y renovación donde se sitúa el trabajo del analista de las nuevas formas textuales y narrativas.

La narratología y los enfoques semióticos textuales deben continuar, por tanto, trabajando en alumbrar taxonomías de los nuevos formatos, con especial atención a las textualidades breves, y profundizar en el estudio de las estrategias de expansión y compresión narrativa transmedia. Este artículo, al proponer una tipología de los *crossovers*, puede ser considerado un aporte en esa dirección. Seguramente el saber acumulado en el estudio de la literatura y el cine será de gran utilidad para comprender estas nuevas formas narrativas, a condición de que se dejen de lado ciertos prejuicios. A menudo la microficción solo se reconoce como objeto de estudio académico si está publicada en formato libro, y se desprecian los formatos breves audiovisuales o difundidos en entornos digitales como YouTube o Twitter, territorios ampliamente dominados por fans y usuarios situados al margen de los canales oficiales. En este panorama, los investigadores deben asumir que nos encontramos frente a fenómenos narrativos transmedia donde la construcción de sentido es un efecto integrado, que nace de la articulación de textos en diferentes lenguajes y soportes, con independencia de su duración, extensión o autoría.

NOTAS AL PIE

1. La serie televisiva 24 de la FOX (2001-2014) puede ser considerada un buen ejemplo de narrativa transmedia: este mundo narrativo comenzó siendo un producto televisivo, que terminó incluyendo mobsodios, websodios, videojuegos para consolas y móviles, cómics, novelas, juegos de mesa y una infinidad de webs tanto oficiales como de la comunidad de fans (Scolari, 2009).
2. En <http://www.fanfiction.net/tv/Lost/>. Recuperado 18 abril 2016.
3. En <http://www.fanfiction.net/tv/Fringe>. Recuperado 18 abril 2016.
4. http://en.wikipedia.org/wiki/Crossover_%28music%29. Recuperado 18 abril 2016.
5. En un sentido aún más global, Knobel y Lankshear (2008) argumentan: "El remix no ha emergido simplemente con la digitalización. Siempre ha formado parte del desarrollo cultural de cualquier sociedad (véase el análisis de Pettitt en la obra de Shakespeare, 2007)" (p. 22).
6. En <http://en.wikipedia.org/wiki/Mashup>. Recuperado 18 abril 2016.
7. "La actitud lúdica manifiesta de la parodia o del pastiche, por ejemplo, contamina las prácticas en principio menos puramente lúdicas del travestimiento, de la imitación satírica, de la imitación seria, de la transposición, y esta contaminación constituye una buena parte de su valor" (Genette, 1989, p. 496).
8. Las bajas audiencias no impidieron que Fringe agrupase una base de fans acérrimos que, por medio de campañas en redes sociales y un alto consumo de la serie en segundo y tercer pase por medio de Digital Video Recorder (DVR), consiguieron que la serie sobreviviera a la amenaza de la cancelación durante dos años consecutivos, hasta obtener un desenlace cerrado (Clarke Stuart, 2011; Belsunces Gonçalves, 2011).
9. En <https://www.youtube.com/watch?v=WxYmZSKc774>. Recuperado 18 abril 2016.
10. En <https://www.youtube.com/watch?v=UpPdGTTevmw>. Recuperado 18 abril 2016.
11. En https://www.youtube.com/watch?v=MQ0ei_OsnBw. Recuperado 18 abril 2016.
12. En <https://www.youtube.com/watch?v=3KEgGEPEQ0g>. Recuperado 18 abril 2016.
13. En <http://springfieldpunx.blogspot.com/>. Recuperado 18 abril 2016.
14. En <http://springfieldpunx.blogspot.com/search/label/LOST>. Recuperado 18 abril 2016.
15. En <http://www.deviantart.com/art/Fringe-448581093>. Recuperado 18 abril 2016.
16. En <https://www.youtube.com/watch?v=pkbBQyUEw8o>. Recuperado 18 abril 2016.
17. En <https://www.youtube.com/watch?v=hDNLd1f2vGA>. Recuperado 18 abril 2016.
18. En <https://www.youtube.com/watch?v=8O7achjXnZ4>. Recuperado 18 abril 2016.
19. En <https://www.youtube.com/watch?v=5MNN4PHgHcQ>. Recuperado 18 abril 2016.
20. En https://www.youtube.com/watch?v=d_uaroraLoY. Recuperado 18 abril 2016.
21. En <https://www.youtube.com/watch?v=MKcKtjrL5bc>. Recuperado 18 abril 2016.
22. En https://www.youtube.com/watch?v=jgocvy5Ae_M. Recuperado 18 abril 2016.
23. En <https://www.youtube.com/watch?v=4xPDXSfPQGE>. Recuperado 18 abril 2016.
24. En <https://www.youtube.com/watch?v=DxA1Bzb-JMU>. Recuperado 18 abril 2016.
25. En <https://www.fanfiction.net/s/9265479/1/Ship-s-Business>. Recuperado 18 abril 2016.
26. En una explosión de referencias intertextuales, cabe recordar que J. J. Abrams es el director de la nueva versión cinematográfica del universo Star Trek.
27. En <https://www.youtube.com/watch?v=pPRJNQKsp8E>. Recuperado 18 abril 2016.
28. En <https://www.youtube.com/watch?v=1MVEijCVtuY>. Recuperado 18 abril 2016.
29. En <https://www.youtube.com/watch?v=JpMtmWzivoE>. Recuperado 18 abril 2016.
30. En <https://www.youtube.com/watch?v=Vr-r8sXy5Kg>. Recuperado 18 abril 2016.
31. En <https://www.youtube.com/watch?v=mYv0Haigvgs>. Recuperado 18 abril 2016.
32. En https://www.youtube.com/watch?v=ZZ46YnFJw_g. Recuperado 18 abril 2016.
33. En <http://www.thefinebrothers.com/?Show=LOST-Parodies>
34. En <http://archiveofourown.org/works/808562>. Recuperado 18 abril 2016.
35. En <https://www.youtube.com/watch?v=E5PMZ-Xdse0>. Recuperado 18 abril 2016.

REFERENCIAS

- Adami, E. (2012). The rhetoric of the implicit and the politics of representation in the age of copy-and-paste. *Learning, Media and Technology*, 37(2), 131-144. doi: <http://dx.doi.org/10.1080/17439884.2011.641567>
- Álvarez Berciano, R. (2012). Tensiones de la narrativa serial en el nuevo sistema mediático [Tensions of serial narrative in the new media system]. *Anàlisi Monogràfic: Audiovisual 2.0*, 33-47. Retrieved from <http://www.raco.cat/index.php/Analisi/article/view/252603>
- Bechmann Petersen, A. (2006). Internet and cross media productions: Case studies in two major Danish media organizations. *Australian Journal of Emerging Technologies and Society*, 4(2), 94-107.
- Beckett, S. L. (2008). *Crossover Fiction. Global and Historical Perspectives*. New York: Routledge.
- Belsunces Gonçalves, A. (2011). *Producción, consumo y prácticas culturales en torno a los nuevos media en la cultura de convergencia: el caso de Fringe como narración transmedia y lúdica* [Production, consumption and cultural practices around new media in the convergence era: Fringe as a case of transmedia and playful storytelling]. Master's thesis, Universitat Oberta de Catalunya, Spain.
- Bertetti, P. (2014). Toward a typology of transmedia characters. *International Journal of Communication*, 8, 2344-2361. Retrieved from <http://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/2597/1201>
- Busse, K. & Hellekson, K. (2006). Introduction. In K. Hellekson & K. Busse (Eds.), *Fan fiction and fan communities in the age of the Internet: New essays* (pp. 5-32). Jefferson, NC: McFarland.
- Chatman, S. (1990). *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y el cine* [Story and discourse: Narrative structure in fiction and film]. Madrid: Taurus.
- Clarke, M. J. (2009). Lost and mastermind narration. *Television and New Media*, 11(2), 123-142. doi: 10.1177/1527476409344435
- Clarke Stuart, S. (2011). *Into the looking glass: Exploring the worlds of Fringe*. Toronto: ECW Press.
- Cochran, T. R., Ginn, S. & Zinder, P. (2014). *The multiple worlds of Fringe: Essays on the J. J. Abrams science fiction series*. Jefferson, NC: McFarland.
- Davidson, D. (2010). *Cross-media communications: An introduction to the art of creating integrated media experiences*. Pittsburgh, PA: ECT Press. Retrieved from <http://repository.cmu.edu/etcpress/6>
- Dena, C. (2009). *Transmedia practice: Theorising the practice of expressing a fictional world across distinct media and environments*. Doctoral dissertation. University of Sydney, Australia. Retrieved from http://ciret-transdisciplinarity.org/biblio/biblio_pdf/Christy_DeanTransm.pdf
- Eco, U. (1979). *Lector in Fabula. La coperazione interpretativa nei testi narrativi* [The role of the reader. Explorations in texts semiotics]. Milan: Bompiani.
- Eco, U. (2003). *Dire quasi la stessa cosa. Esperienze di traduzione* [Saying almost the same thing. Experiences in translation]. Milan: Bompiani.
- Establés Heras, M. J. & Rivera Pinto, D. (2015). "Ministéricos" en Twitter y Whatsapp, o cómo el poder de los fans puede mover montañas ["Ministéricos" on Twitter and Whatsapp, or how the power of fans can move mountains]. In C. Cascajosa Virino (Ed.), *Dentro de El Ministerio del Tiempo* [Inside the ministry of time] (pp. 211-218). Madrid: Léeme Editores.
- Fernández Bueno, M. (2002). *El pasado literario en la obra de Christoph Hein* [The literary past in the work of Christoph Hein]. Doctoral dissertation, Universidad Complutense de Madrid.
- Genette, G. (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado* [Palimpsests: Literature in the second degree]. Madrid: Taurus.
- Genette, G. (1997). *Paratexts: Thresholds of interpretation*. New York: Cambridge University Press.
- Gifreu, A. (2013). *El Documental interactiu com a nou gènere audiovisual : estudi de l'aparició del nou gènere, aproximació a la seva definició i proposta de taxonomia i d'un model d'anàlisi a efectes d'avaluació, disseny i producció* [Interactive documentary as a new audiovisual genre: A study on the new genre emergence, an approach to its definition and a proposal of a taxonomy and analysis model for assessment, design and production]. Doctoral dissertation, Universitat Pompeu Fabra, Spain. Retrieved from <http://>

repositori.upf.edu/handle/10230/20939

- Graves, M. (2011). *Lost in a transmedia storytelling franchise: Rethinking transmedia engagement*. Doctoral dissertation, University of Kansas, USA.
- Gray, J. (2009). *Show sold separately: Promos, spoilers, and other media paratexts*. New York: New York University Press.
- Grazier, K. R. (2011). *Fringe science: Parallel universes, white tulips and mad scientists*. Dallas, TX: Smart Pop/Ben/Bella Books.
- Greimas, A. J. (1989). *Del sentido II. Ensayos semióticos* [On Meaning II. Semiotic essays]. Madrid: Gredos. Retrieved from <http://revistas.javeriana.edu.co/index.php/signoypensamiento/article/view/4410/3325>
- Greimas, A. J. & Courtés, J. (1982). *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*, Vol. 1 [Semiotics and language: An analytical dictionary, Vol. I]. Madrid: Gredos.
- Guerrero, M. (2012). La red enmarañada: narrativa transmedia en ficción femenina. El caso de *Infidels* y *Mistresses* [The tangled web: Transmedia storytelling in female fiction. The case of *Infidels* and *Mistresses*]. *Signo y Pensamiento*, 31(61), 74-90. Retrieved from <http://revistas.javeriana.edu.co/index.php/signoypensamiento/article/view/4410/3325>
- Guerrero, M. (2014). Webs televisivas y sus usuarios: un lugar para la narrativa transmedia. Los casos de *Águila Roja* y *Juego de Tronos* en España [TV websites and their users: A place for transmedia storytelling. Case studies of *Águila Roja* and *Game of Thrones*]. *Comunicación y Sociedad*, 21, 239-267. Retrieved from http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0188-252X2014000100010&script=sci_arttext&tlng=pt
- Guerrero-Pico, M. (2015). Producción y lectura de *fan fiction* en la comunidad online de *Fringe*: transmedialidad, competencia y alfabetización mediática [Production and reading of fan fiction in the *Fringe* online community: transmediality, competition and media literacy]. *Palabra Clave*, 18(3), 722-745. doi: <http://dx.doi.org/10.5294/pacla.2015.18.3.5>
- Hernández Pérez, M. & Grandío Pérez, M. M. (2011). Narrativa *crossmedia* en el discurso televisivo de Ciencia Ficción. Estudio de *Battlestar Galactica* (2003-2010) [Crossmedia narratives in the science-fiction television discourse. The case of *Battlestar Galactica* (2003-2010)]. *Revista Área Abierta*, 28. Retrieved from <http://revistas.ucm.es/index.php/ARAB/article/view/ARAB1111130004A>
- Jeffery-Poulter, S. (2003). Creating and producing digital content across multiple platforms. *Journal of Media Practice*, 3(3), 155-164. doi: 10.1386/jmpr.3.3.155
- Jenkins, H. (2003). Transmedia storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling. *Technology Review*. Retrieved from <http://www.technologyreview.com/biotech/13052/>
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: New York University Press.
- Jenkins, H. (2009). The revenge of the origami unicorn: Seven principles of transmedia storytelling. *Confessions of an Aca-Fan: The official blog of Henry Jenkins*. Retrieved from http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html y http://henryjenkins.org/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html
- Jenkins, H., Ford, S. & Green, J. (2013). *Spreadable media: Creating value and meaning in a networked culture*. New York and London: New York University Press.
- Klastrup, L. & Tosca, S. (2004). *Transmedial worlds: Rethinking cyberworld design. Proceedings of the International Conference on Cyberworlds 2004*. Los Alamitos, CA: IEEE Computer Society. Retrieved from http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca_transworlds.pdf
- Knobel, M. & Lankshear, C. (2008). Remix: The art and craft of endless hybridization. *Journal of Adolescent and Adult Literacy*, 52(1), 22-33. doi: <http://dx.doi.org/10.1598/JAAL.52.1.3>
- Kress, G. & van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal discourse: The modes and media of contemporary communication*. London: Arnold.
- Lessig, L. (2008). *Remix. Making art and commerce thrive in the hybrid economy*. New York: The Penguin Press.

- Levin Russo, J. & Coppa, F. (2012). Fan/Remix video (A remix). *Transformative Works and Cultures* 9. doi: <http://dx.doi.org/10.3983/twc.2012.0431>
- Long, J. (2007). *Transmedia storytelling. Business, aesthetics and production at the Jim Henson Company*. Master's thesis, Massachusetts Institute of Technology, USA. Retrieved from <http://cms.mit.edu/research/theses/GeoffreyLong2007.pdf>
- Manovich, L. (2007). What comes after Remix? *Manovich.net*. Retrieved from <http://manovich.net/index.php/projects/what-comes-after-remix>
- Manovich, L. (2013). *Software takes command* (Open Access Edition). New York: Bloomsbury Publishing. Retrieved from http://issuu.com/bloomsburypublishing/docs/9781623566722_web
- Marshall, D. (2004). *New media cultures*. London: Arnold Publishers.
- Meléndez Malavé, N. & Sedano Amundarain, J. A. (2015). Los administradores del tiempo. Un análisis de los grupos de fans de Facebook [Time managers. An analysis on Facebook fan groups]. In C. Cascajosa Virino (Ed.), *Dentro de El Ministerio del Tiempo* [Inside the ministry of time] (pp. 219-226). Madrid: Léeme Editores.
- Mittell, J. (2015). *Complex TV. The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York: New York University Press.
- Mora, V. L. (2014). Acercamiento al problema terminológico de la narratividad transmedia [Approach to the terminological problem of transmedia narrativity]. *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 3(1), 11-40. Retrieved from <http://revistacaracteres.net/wp-content/uploads/2014/05/Caracteresvol3n1mayo2014-problema-terminologico-transmedia.pdf>
- Nevins, J. (2005). On crossovers. *Howling Curmudgeons*. Retrieved from <http://www.whiterose.org/howlingcurmudgeons/archives/008910.html>
- Pearson, R. (2009). *Reading Lost. Perspectives on a hit television show*. London: I. B. Tauris.
- Porto, D. & Flores, J. (2012). *Periodismo transmedia. Reflexiones y técnicas para el ciberperiodista desde los laboratorios de medios interactivos* [Transmedia journalism. Reflections and techniques for cyberjournalists from Interactive media labs]. Madrid: Editorial Fragua.
- Pugh, S. (2005). *The democratic genre. Fan fiction in a literary context*. Glasgow: Seren.
- Ryan, M. L. (Ed.). (2004). *Narrative across media. The languages of storytelling*. Lincoln, NE: University of Nebraska Press.
- Schäfer, M.T. (2011). *Bastard culture! How user participation transforms cultural production*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Scolari, C. A. (2009). Transmedia storytelling: Implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production. *International Journal of Communication*, 3, 586-606. Retrieved from <http://ijoc.org/ojs/index.php/ijoc/article/viewFile/477/336>
- Scolari, C. A. (2012). El texto DIY (Do It Yourself) [The DIY (Do It Yourself) text]. In M. Carlón & C. A. Scolari (Eds.), *Colabor_arte. Medios y artes en la era de la producción colaborativa* (pp. 41-42). Buenos Aires: La Crujía.
- Scolari, C. A. (2014). Don Quixote of La Mancha: Transmedia storytelling in the grey zone. *International Journal of Communication*, 8, 2382-2405. Retrieved from <http://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/2576>
- Scolari, C. A., Jiménez, M. & Guerrero, M. (2012). Narrativas transmediáticas en España: cuatro ficciones en busca de un destino cross-media [Transmedia storytelling in Spain: Four fictions searching for their cross-media destiny]. *Communication & Society*, 25(1), 137-164. Retrieved from http://www.unav.es/fcom/communication-society/es/articulo.php?art_id=409
- Thomas, B. (2011). What is fanfiction and why are people saying such nice things about it? *StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies*, 3, 1-24. doi: 10.5250/storyworlds.3.2011.0001
- Yu, J., Benatalla, B., Casati, F. & Daniel, F. (2008). Understanding mashup development. *IEEE Internet Computing*, 12(5), 44-52. doi: <http://dx.doi.org/10.1109/MIC.2008.114>

SOBRE LOS AUTORES

Mar Guerrero-Pico, Doctora en Comunicación Social por la Universitat Pompeu Fabra. Ayudante de investigación en el Departamento de Comunicación de Universitat Pompeu Fabra. Sus líneas de trabajo se centran en cultura fan, narratología del transmedia y los contenidos generados por los usuarios, ficción televisiva y redes sociales.

Carlos A. Scolari, Doctor en Lingüística Aplicada y Lenguajes de la Comunicación por la Universidad Católica de Milán. Profesor titular del Departamento de Comunicación de la Universitat Pompeu Fabra y docente en diversos programas de posgrado en América Latina y Europa. Investigador especializado en narrativas transmedia, cultura colaborativa, contenidos generados por los usuarios, narratología y semiótica de los nuevos medios.