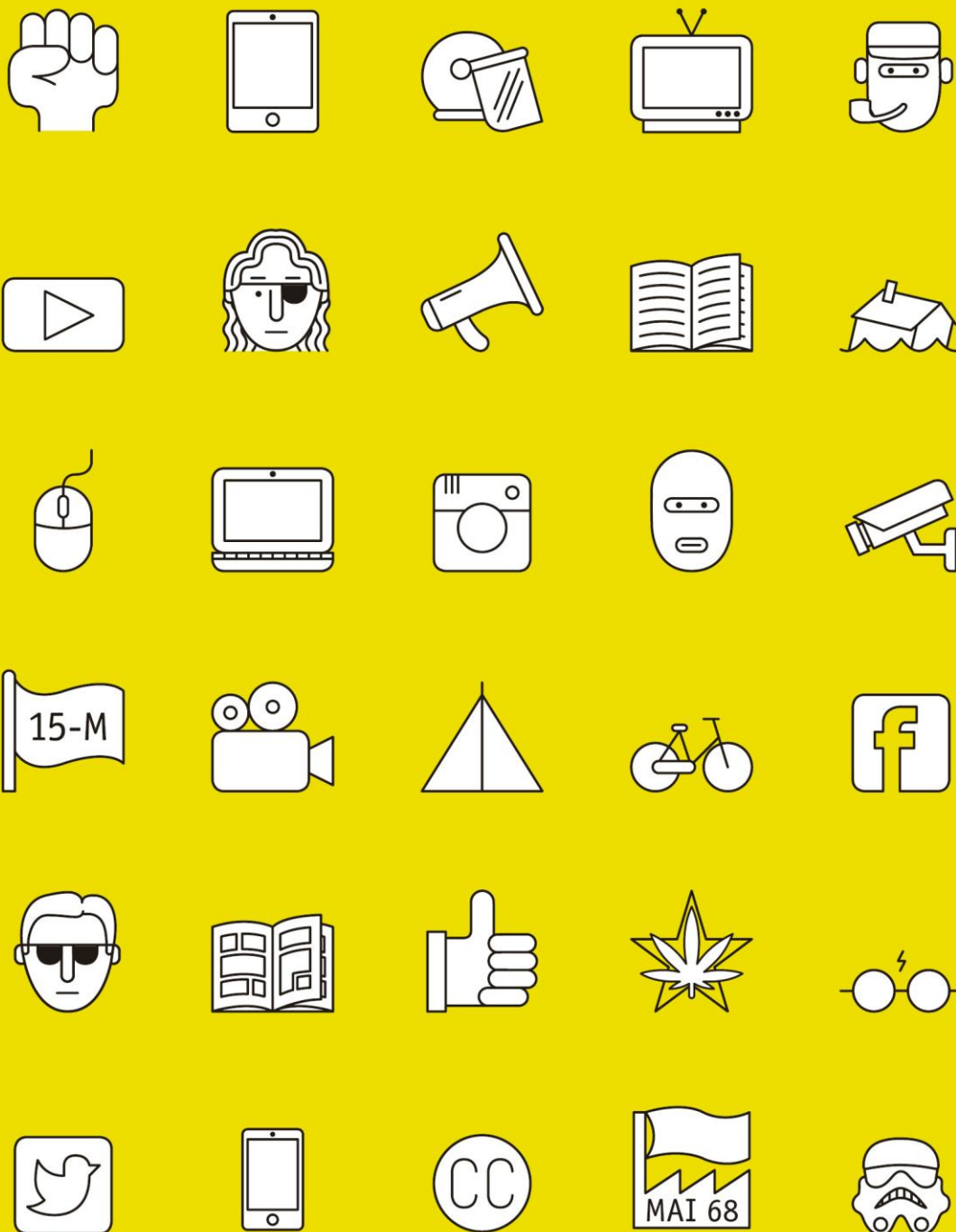


DEVENIR TRANSMEDIA

Narrativas contemporáneas de lo político



Iker Fidalgo Alday - Julio 2017
Directora: Marina Pastor Aguilar



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

Devenir transmedia

Narrativas contemporáneas de lo político



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

Doctorado en Arte: Producción e Investigación

Doctorando: Iker Fidalgo Alday

Directora: Marina Pastor Aguilar

Valencia 2017

(Ilustraciones: Daniel Urraca)

- A Pili. Por su cariño, paciencia, templanza y aguante. Por ser puerto de salida y punto de llegada. Por levantarme sin dejarme caer y confiar en mí más que yo mismo.
- A mis padres, Adolfo y Maite. Por las oportunidades, las esperanzas y sus intentos de comprender cada uno de mis pasos.
- A mi hermano Urko. Por ser siempre hermano mayor, faro y abrazo. Y por el verano de 2016 que es sin duda el reflote de todo esto.
- A Hernán mi hermano argentino. Compadre, compañero de sueños, bastón irrompible y punto de apoyo.
- A Ander. Por las jornadas de biblioteca, cigarros y cariño en la recta final.
- A mi gente cercana, por sus ánimos y su apoyo en cada momento, sin juicio ni duda (Iñigo, Sard, Miren).
- A mi siempre eterna compañera Frida, por tumbarse en silencio a mis pies y a mi compañero Mimo, por agitar mi mirada a base de caricias en la cara.
- A todxs mis compañerxs del LCI, oportunidad, despertar, disfrute y crecimiento. Y a José Juan, Dani y Ximo por ser además cómplices y amigos.
- A Iran, Rober y Amets por ser familia una vez más.
- A Carlos Jiménez por dar siempre con la palabra necesaria y envolverla de optimismo.
- A Fito por su ánimo imprescindible y sus consejos.
- A las Berriaks por aparecer en el momento justo.
- A Olar y Pablo, por ser carnales y compañeros de ruta.
- A Marina, por ser mecha y combustible. Responsable directa de este rumbo de mi vida.

Resúmenes

[CASTELLANO] La presente Tesis Doctoral estudia y desgrana la teoría transmediática como una narrativa contemporánea inmersa en las nuevas formas de activismo político. Para ello, realiza un análisis del contexto actual desde las formas de relación y las tipologías de convergencia comunicativa.

Este planteamiento pretende examinar los escenarios surgidos desde la era de la información en la que la figura del consumidor se revela como un nuevo papel protagonista en la producción de contenido.

A partir de ahí, la hipótesis de esta investigación plantea una variación de las nociones de colectividad/individualidad así como una fragmentación de las narraciones a través de la hiperconectividad inserta en la cotidianeidad.

Por último, el movimiento 15M y sus consecuencias, es el terreno desde el que demostrar la potencia de dicha narrativa (habitualmente ligada al consumo) como una estrategia comunicativa capaz de aunar la esfera del mass media, la organización activista y la contribución amateur, enarbolando un estudio de casos que permita definir los postulados teóricos surgidos del estudio.

[VALENCIÀ] La present Tesi Doctoral estudia i analitza la teoria transmediàtica com a una narrativa contemporània immersa en les noves formes d'activisme polític. Per això, realitza una anàlisi del context actual des de les formes de relació i les tipologies de convergència comunicativa.

Aquest plantejament pretén examinar els escenaris sorgits des de l'era de la informació en la qual la figura del consumidor es revela com un nou paper protagonista en la producció de contingut.

A partir d'ací, la hipòtesi d'aquesta recerca planteja una variació de les nocions de col·lectivitat/individualitat així com una fragmentació de les narracions a través de la hiperconnectivitat inserida en la quotidianitat.

Finalment, el moviment 15M i les seues conseqüències, és el terreny des del qual demostrar la potència d'aquesta narrativa (habitualment lligada al consum) com una estratègia comunicativa capaç de conjuminar l'esfera dels mass media, l'organització activista i la contribució amateur, enarborant un estudi de casos que permeta definir els postulats teòrics sorgits de l'estudi.

[ENGLISH] This doctoral thesis was commissioned to examine and shed light on the transmedia theory as a contemporary narrative, immersed in the new forms of political activism. Therefore, it analyzes the current context from the forms of relationship and the typologies of communication convergence.

This approach intends to analyze the scenarios which have arisen from "The Information Age", where the consumer has emerged as the new, leading protagonist in the production of content.

On this basis, the hypothesis of this research proposes a variation of the notions of collectivity / individuality as well as a fragmentation of the narratives through the hyperconnectivity inserted in the everyday life.

Finally, the 15M movement and its consequences is the cornerstone from which it demonstrates the power of this narrative (usually linked to consumption) as a communicative strategy, capable of combining the sphere of mass media, activist organization and amateur contribution, elaborating a study of different cases that allow the definition of theoretical postulates arisen from the study.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PARTE 0 Introducción y objetivos. Pág. 9

PARTE I Una aproximación al tiempo del transmedia. Pág. 22

- 1.1 El lugar del transmedia. Pág. 27
 - 1.1.1 Primer choque. Lo físico (no lo real) y lo virtual. Pág. 31
 - 1.1.2 Segundo choque. Espacio de tensión (dos esferas). Pág. 36
 - 1.1.3 El espacio híbrido, lo intermedio como campo de acción. Pág. 41

- 1.2 La base de la teoría transmedia. Pág. 42
 - 1.2.1 Convergencia mediática, cultura participativa e inteligencia colectiva. Pág.43
 - 1.2.2 Dimensiones de la convergencia. Pág.45
 - 1.2.3 El lugar de la convergencia. Pág.49
 - 1.2.4 La contradicción. Pág.51

- 1.3 Acotar el campo de acción. Pág.53
 - 1.3.1 Espacios para el ejercicio de poder/contrapoder. Pág.56
 - 1.3.2 Mirada y latido. Pág.59
 - 1.3.3 La mirada omnipresente. Pág.62
 - 1.3.4 Imagen libre, despedazada y recompuesta Pág.64
 - 1.3.5 El concepto *prosumer*: entre la autoexplotación y la nueva potencia política. Pág. 65
 - 1.3.6 Tecropolítica. Pág.70

- 1.4 Conclusiones de la parte I. Pág.73

PARTE II El transmedia como narración. Pág.74

- 2.1 Acotar el espacio Pág.75

- 2.2 Nuevas narrativas y propagación del contenido. Pág.76
 - 2.2.1 ¿Qué define una narración?. Pág.77
 - 2.2.2 El relato. Pág.78
 - 2.2.3 División. Pág.79
 - 2.2.4 El dispositivo manda. Pág.80

- 2.3 Definir el transmedia; abarcar un todo Pág.84
 - 2.3.1 Los principios del transmedia; Jenkins, Gómez y Pratten. Pág.90
 - 2.3.1.1 Los 7 principios del transmedia según Henry Jenkins Pág.91
 - 2.3.1.2 Los 8 principios del transmedia según Jeff Gómez .Pág.94
 - 2.3.1.3 Los 7 principios de la narración transmedia según Robert Pratten. Pág.98

2.3.1.4 Buscar la definición. *Pág.101*

2.4 Conclusiones a las parte II. *Pág.104*

PARTE III El marco teórico del transmedia. Público y contenido. *Pág. 106*

3.1 Contexto cultural. *Pág.107*

3.1.1 El punto de partida: La cultura visual. *Pág.107*

3.1.2 El anhelo de empoderamiento. *Pág.110*

3.1.3 Caer en la trampa. *Pág.115*

3.2 El papel del público en las narrativas transmedia. *Pág.117*

3.2.1 El cambio de rol. *Pág.117*

3.2.2 Compromiso de participación. *Pág.119*

3.2.3 Creación de contenido. *Pág.122*

3.2.4 Nuevos y viejos consumidores. *Pág.126*

3.3 Propagar el contenido. *Pág.131*

3.3.1 Campos de acción. *Pág.132*

3.3.2 Estrategias de propagabilidad y tipos de contenidos propagables. *Pág.134*

3.3.3 Conclusiones sobre la propagabilidad. *Pág.139*

3.3.4 La propagación del microrrelato. . *Pág.140*

3.4 Conclusiones a la parte III. *Pág.144*

PARTE IV Construcción de mundos. El espacio de la narración. *Pág.146*

4.1 Desbordar lo lineal. *Pág.147*

4.2 Construcción de mundos. *Pág.148*

4.2.1 De nuevo, el público. *Pág.149*

4.2.2 Desarrollo del mundo narrativo. *Pág.151*

4.2.3 Motivación y recompensa. *Pág.154*

4.2.4 Creación de comunidades. *Pág.155*

4.2.5 Conclusiones para la creación de mundos. *Pág.156*

4.3 El lugar para lo político. *Pág. 158*

4.3.1 Espacio de relaciones. *Pág.158*

4.3.2 Desgranar el escenario. *Pág.160*

4.3.3 La creación del vínculo. *Pág.163*

4.3.4 Implicaciones de la red. *Pág.166*

4.3.5 El objetivo y el camino. *Pág.167*

4.4 La lógica transmedia (elementos extrapolables). *Pág.169*

4.5 Conclusiones a la parte IV. *Pág.172*

PARTE V. Acotar la identidad. Buscar lo común. Pág.174

- 5.1 Convivencia de marcos. *Pág.175*
- 5.2 Ficción política e interioridad común. *Pág.184*
- 5.3 Identidad compartida (2011-2014) . *Pág.186*
 - 5.3.1 Ejes. *Pág.187*
- 5.4 Encontrar el rol. Usuario participante. *Pág.192*
 - 5.4.1 Grados de compromiso desde la lógica transmedia. *Pág.194*
 - 5.4.2 Revisar los conceptos. *Pág.195*
 - 5.4.2.1 Ciberactivismo. *Pág.195*
 - 5.4.2.2 Hacktivismo. *Pág.196*
 - 5.4.2.3 Periodismo participativo. *Pág.197*
 - 5.4.2.4 Audiencia creativa. *Pág.199*
 - 5.4.2.5 El peligro de la red. *Pág.199*
 - 5.4.3 Usuario participante o el compromiso de nivel bajo. *Pág.201*
 - 5.4.4 Nuevos sentimientos colectivos. *Pág.206*
- 5.5 Conclusiones a la parte V. *Pág.208*

PARTE VI. El 15M como mundo narrativo. El transmedia en el movimiento y el caso Ester Quintana. Pág.210

- 6.1 Introducción y justificación del estudio de casos. *Pág.211*
 - 6.1.1 Perspectiva de análisis. *Pág.213*
 - 6.1.2 Antecedentes, herencia política y producción visual. *Pág.217*
 - 6.1.2.1 Introducción. *Pág.217*
 - 6.1.2.2 Encontrar la herencia. *Pág.220*
 - 6.1.2.3 Vestigios del siglo XX. *Pág.221*
 - 6.1.2.4 Yippies, Provos y Kommune 1. *Pág.230*
 - 6.1.2.5 La entrada de la red. *Pág.238*
 - 6.1.2.6 Antecedentes en España. *Pág.241*
- 6.2 El 15M como mundo narrativo. *Pág.247*
 - 6.2.1 El caldo de cultivo. La fuerza del movimiento. *Pág.249*
 - 6.2.2 Infraestructuras comunicativas autogestionadas . *Pág.256*
 - 6.2.2.1 Comisiones relacionadas. La inteligencia colectiva. *Pág.257*
 - 6.2.2.2 Red n-1. *Pág.258*
 - 6.2.2.3 Renovar los medios tradicionales. *Pág.259*
 - 6.2.2.4 Conquistar el audiovisual. *Pág.260*
 - 6.2.2.5 El *streaming* como arma. *Pág.262*
 - 6.2.3 Casos transmedia alrededor del movimiento 15M . *Pág.264*
 - 6.2.3.1 El proyecto Bookcamping. *Pág.264*
 - 6.2.3.2 15mCC. *Pág.265*
- 6.3 El caso Ester Quintana en el 14N. Cronología de un trabajo colectivo. *Pág.267*
 - 6.3.1 Perder un ojo. *Pág.268*

- 6.3.2 Desmentir la mentira. *Pág.270*
- 6.3.3 Apoyo social. *Pág.271*
- 6.3.4 La campaña #ojocontuajo. *Pág.273*
- 6.3.5 Avances y resolución del caso. *Pág.277*
- 6.3.6 Contaminar todos los espacios. *Pág.280*

6.4 Aplicar el transmedia. *Pág.282*

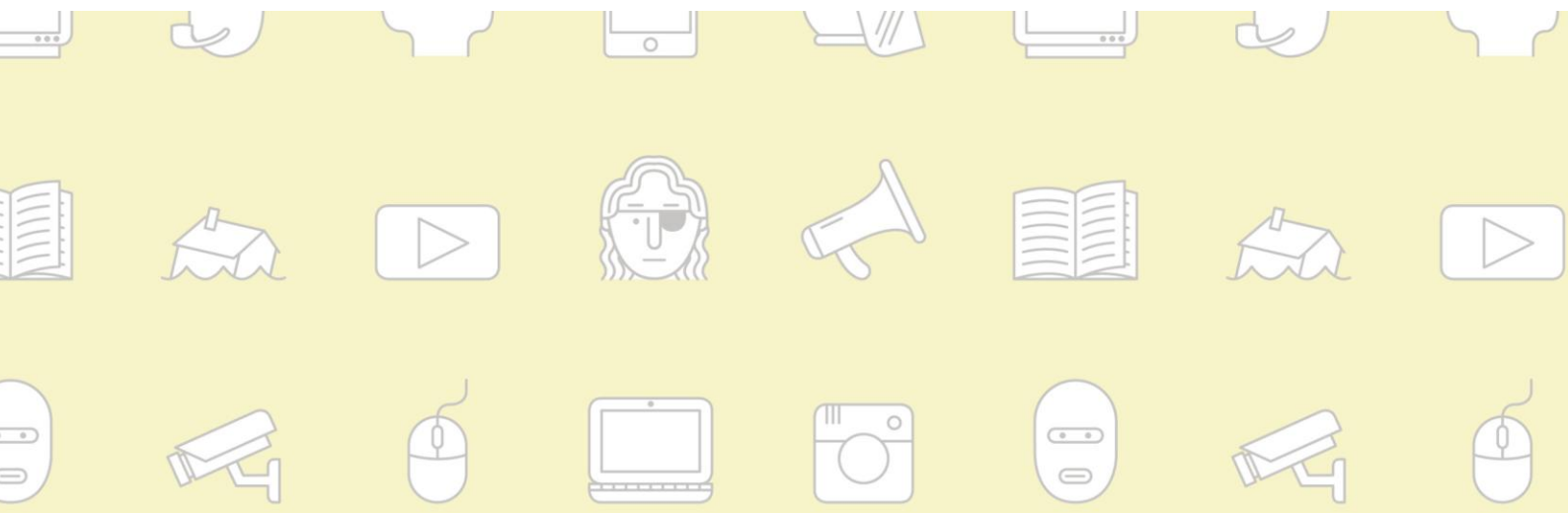
- 6.4.1 Puntos de entrada. *Pág.283*
- 6.4.2 El papel de cada medio. *Pág.285*
- 6.4.3 El mundo narrativo. *Pág.287*
- 6.4.4 El devenir transmedia. Entre el diseño previo y el desarrollo orgánico. *Pág.289*

PARTE VII. Conclusiones. *Pág.295*

PARTE VIII .Bibliografía. *Pág.302*

- 8.1 Libros, artículos en revistas científicas y Tesis Doctorales. *Pág.303*
- 8.2 Páginas web, entradas en blogs, artículos de prensa y canales de vídeo. *Pág.312*

PARTE IX. Índice de imágenes. *Pág.327*



La presente Tesis Doctoral titulada “Devenir transmedia. Narrativas contemporáneas de lo político”, se inscribe en el Programa de Doctorado en Arte: Producción e Investigación, de la Facultad de Bellas Artes de San Carlos, Universitat Politècnica de Valencia (UPV).

La motivación principal que conlleva el compromiso con esta investigación, viene precedida de las relaciones que el proyecto Nuevas Realidades Video Políticas propició. Esta experiencia, surgió del interés por el papel de la producción visual durante el movimiento 15M, y acabó por convertirse en una plataforma de investigación que suscitó relaciones con otros contextos, agentes, colectivos y movimientos afines. Sin duda el sustento que el Laboratorio de Creaciones Intermedia del Departamento de Escultura de la Facultad de Bellas Artes San Carlos de la UPV proporcionó a la coordinación compartida junto con el Dr. Hernán Enrique Bula, fue un punto de partida inmejorable para la implicación en un proyecto que bebía tanto de la inmersión militante como de la distancia analítica académica.

Entendido a la vez como un campo de estudio, pero también como un compromiso, la materialización del proyecto en forma de festival, taller, jornadas, charlas, artículos científicos y publicación, permitió crear los primeros mimbres de esta Tesis Doctoral.

Tras la experiencia del proyecto, surgieron varios campos de interés en torno a la creación visual que el propio movimiento provocó. La formación de un espacio común en el que el amateurismo, la individualidad de los dispositivos de producción y registro (smartphones y tablets) así como la autoorganización de las plazas y las comisiones que lo conformaban fueron creando una personalidad propia de un suceso en cuya génesis existía, de inicio, una intención clara de ser dueños de la imagen que trascendía a la opinión pública. Las estrategias, las evoluciones y la concepción de un movimiento inclusivo, permitió la entrada de diferentes formas de acción y gestión, situando al 15M como un movimiento de repercusión mundial en torno a un contexto compartido con movimientos semejantes, casi hermanados.

A nivel generacional, supuso una reactivación política de la opinión pública. Si bien tanto en los años 90 como en la primera década del S.XXI el activismo en España nunca fue indolente, la implicación de diferentes capas sociales como una gran presencia en calles y plazas había estado reservada para momentos concretos y sin duda con una durabilidad mucho menor que la acaecida durante el 15M cuya acampada fue el símbolo de una conquista simbólica del espacio público materializada a través de la creación de una comunidad lo que habitaba.

Atravesando todo este contexto, las formas comunicativas que subyacían del propio movimiento, se embarraban en terrenos difusos a medio camino entre la implicación política, la observación pasiva desde lo virtual y el desarrollo de múltiples grados de compromiso.

Para ser capaces de comprender este nuevo escenario proponemos como hipótesis la aplicación de la teoría transmediática como un estudio de las narrativas que componen el relato del movimiento político. La asunción de estos postulados requiere de un aporte teórico que permita realizar un trasvase de estos principios tan arraigados en la cultura del ocio y del consumo. Dicha hipótesis se inserta en la capacidad de los movimientos sociales de asumir las condiciones de la narrativa transmedia como un escenario narrativo en el que desarrollar su lucha política a través de diferentes medios y escenarios, permitiendo un compendio de roles (en cuanto a compromiso se refiere) de diferente índole, así como una cantidad de relatos que lo atraviesan y lo conforman.

Más adelante, estudiaremos cómo el espacio existente entre las esferas macro y micropolíticas entendidas ambas como campos de acción y metodologías de activación del activismo, es enmarcado por el uso de las redes sociales e internet y propone en el juego de dos componentes un tercer elemento al que llamaremos tensión, entendida como la constante relación de ambas. Esta relación surge del contacto entre ambos elementos, sus contextos y sus

espacios de retroalimentación. Aunque diferenciadas, se combinan en un espacio híbrido algo difuso en donde se entrelazan y relacionan. Es en este espacio en el que se desenvuelven las prácticas activistas, a través de las nuevas tecnologías y sus potenciales recursos en el espacio real (tecnopolítica), creando a su vez una tipología de usuario en fase de redefinición según su nivel de implicación con el mundo narrativo.

Con todo esto, los movimientos sociales, asumen el aprendizaje de sus predecesores (las vanguardias artísticas y políticas del S.XX) en cuanto al trabajo del activismo simbólico y su aporte estético, y se abren nuevas vías de desarrollo y conexión con movimientos y organizaciones globales, así como con los mass media y la opinión pública desde lógicas afines al entretenimiento más arraigado en la cultura visual cercana a la industria.

El transmedia es entonces el espacio desde el que definimos estas nuevas maneras de narrar y expandir la narración de lo político. Los aportes de Costanza-Chock (2012, 2014) nos permitirán matizar las teorías transmediáticas en espacios cercanos al activismo y la organización de movimientos sociales, creando un espacio de discusión en torno a las teorías que defienden el control sobre el proyecto transmedia y las maneras de desarrollo orgánico de los movimientos sociales. Aunque existen muchos precedentes de narraciones transmediáticas (habitualmente de no ficción) que han versado sobre conflictos sociales y han sido emitidos desde interlocutores ajenos al mundo empresarial, como el famoso documental Kony 2012 creado por Invisible Children (Russel 2012), no deja de ser un diseño narrativo similar al de las producciones habituales más allá de la obvia diferencia que los separa. En nuestro caso aplicamos el transmedia no a la creación de un producto final, sino como un devenir orgánico en el que los movimientos sociales de forma no profesional y descentralizada acaban organizando el relato de su propia lucha.

Nuestra hipótesis pretende anunciar un espacio híbrido en el que las luchas políticas se desarrollan con la capacidad de convertirse en una narración transmediática, dentro del cual la interacción entre los mass media, las

audiencias creativas y las estrategias activistas son capaces de articular universos narrativos que expanden su crecimiento a través de diferentes medios, espacios y producción visual.

El devenir transmedia es entonces la capacidad potencial de los movimientos de regirse bajo unas premisas transmediáticas y las formas en las que estas se hacen presentes. Este concepto posibilita la creación de un espacio híbrido resultado de la relación del espacio propio de los mass media, las estrategias activistas y el desarrollo orgánico del movimiento. Para aplicar este postulado, introduciremos el 15M como mundo narrativo que responde a las exigencias que estos requieren en la teoría transmediática, entendiéndolo como un espacio de narrativas múltiples en la que diferentes grados de implicación y compromiso interactúan y lo enriquecen. De esta premisa extraeremos un acercamiento a las infraestructuras autogestionadas de información creadas por el propio movimiento.

Para mostrar la aplicabilidad de la hipótesis que hemos enunciado, analizaremos varios casos transmediáticos que forman parte del propio mundo narrativo del 15M con especial incidencia el caso de Ester Quintana, por tratarse de un suceso desarrollado en sí mismo de forma transmediática. Una ciudadana cuyo ojo izquierdo fue mutilado por un proyectil disparado por las fuerzas de seguridad catalanas durante la huelga general del 14 de noviembre del 2012 en Barcelona (España). Un caso que supuso la interacción de diferentes niveles de compromiso entre grupos activistas, usuarios y opinión pública en un resultado final que asume las bases del transmedia desde una óptica desjerarquizada en cuanto a control de contenidos.

En relación al contexto en el que se desarrollan las actuaciones referidas queremos describir el clima de emancipación política que supuso el 15 de mayo del 2011 en España y la base social que sustentó varios sucesos posteriores en lo que definiremos como imaginario 15M, que atiende al compendio de base social y afectiva que desata una serie de modos de hacer reconocibles. Desde este punto desarrollaremos las estrategias del movimiento para gestionar su propio discurso, controlando su propia emisión de

información y las plataformas que se encargaron (y encargan) de construir el relato.

Un estudio de casos nos abrirá las puertas para un punto donde confrontar las teorías transmediáticas con la sucesión de acontecimientos y maneras de participación, extrayendo las conclusiones que sustenten nuestra hipótesis y por supuesto, incidiendo particularmente en la producción visual de las narrativas que arman esta entrada en el universo 15M, situando los antecedentes de la creación artística como herramienta política.

Por tanto, esta investigación se rige en base a una serie de objetivos capaces de articular el trabajo que sustenta nuestra hipótesis. Para ello, hemos identificado dos tipologías:

Objetivos generales:

-Comprender las construcciones narrativas que articulan los movimientos sociales insertos en las peculiaridades de nuestro presente así como las capacidades de las diferentes tipologías de emisores de contenido.

-Indagar sobre la relación con la teoría transmediática como un espacio desde el que definir los roles, espacios y maneras de creación de estos relatos.

Objetivos específicos:

-Recabar las especificidades contextuales donde se da el 15M así como las posibilidades y características que las nuevas formas de creación y distribución permiten.

-Definir y desgranar la teoría transmediática y los elementos que la componen desde sus principales autores, para extraer la lógica aplicable a nuestra Tesis Doctoral.

-Investigar y aplicar el análisis de los postulados transmediáticos como un espacio desde el que estudiar las relaciones entre los diferentes grados de compromiso político y la forma de contribución al relato principal.

-Revisar las nociones de individualidad y colectividad en base a las maneras de compromiso político en torno al eje temporal 2011-2014 y en los movimientos sociales

-Proponer espacios de análisis desde los que entender el escenario actual que las nuevas maneras de activismo político construyen y las redefiniciones que esto supone de los conceptos tradicionales del activismo político.

-Describir y analizar los casos de estudio que aglutina el proceso de investigación en base a su desarrollo transmediático a través de parte de su producción visual, gestión contrainformativa y maneras de participación.

En lo que respecta a la metodología, podemos describir dos etapas diferenciadas. Una **primera fase** que comprende la investigación bibliográfica de diversas fuentes y documentos del ámbito de la comunicación, el arte, el activismo o la sociología a través de un compendio de recursos que abarcan diferentes perspectivas de análisis:

-Material bibliográfico

-Revistas especializadas

-Bases de datos como Jstor, SciELO, Wilson Humanities, RACO, e-Revistas

-Blogs de autores y perfiles de redes sociales

-Canales de Youtube, webs y archivos de prensa

Esta investigación teórica y bibliográfica de la primera fase nos acerca a analizar y extraer categorías que nos sirven para investigar desde las bases de la teoría transmediática los casos de estudio que articula así la hipótesis que defendemos en base a la relación de estos postulados con el desarrollo orgánico de los relatos que funcionan como base del movimiento político. La multitud de fuentes revisadas provoca que en un intento de enriquecer el

desarrollo y la comprensión del escrito, hayamos tenido que realizar nuestras propias traducciones por no existir una edición oficial.

El estudio sobre la era de la convergencia a cargo de Jenkins (Jenkins, 2008) asume ingredientes de la teoría transmediática mientras que abre las necesidades de investigación hacia la profundización de la comunicación y su relación con el poder (Castells, 2009). Esto dispara por su parte una ramificación en torno al ejercicio del mismo en nuestra contemporaneidad y a las maneras contemporáneas de relación con el contenido.

Desde los paradigmas teóricos podemos entonces extraer definiciones y categorías analíticas que nos permiten enfrentarnos a una **segunda etapa**, en la que aplicamos la base de la teoría transmediática a nuestro estudio de casos, tomando como referencia el 15M y como objetivo la demostración de la hipótesis en torno a la cual se estructura nuestro texto. Sin duda, su condición como movimiento apoyado por una generación con gran presencia en las redes sociales y en las formas de comunicación que permite la conectividad, reclama un terreno específico para el análisis de sus características.

Esta cuestión propicia un espacio en el que conviven activistas, ciudadanos y observadores no implicados a través de prensa y redes sociales. Precisamente estos diferentes niveles de compromiso son los que acaban amalgamando una masa ciudadana lo suficientemente amplia y potente. Aquí es donde se vislumbra uno de los puntos principales de esta investigación, cómo las diferentes capas de compromiso son capaces de crear diferentes narraciones que acaban por conformar los relatos que dotan de identidad al movimiento, cada una desde un espacio propio y atendiendo a una parte concreta del relato principal al igual que se estructuran las narraciones transmediáticas. Para esto se valen de dispositivos y redes de intercambio de contenido amateur en el que convive con la producción visual "oficial" del movimiento.

El transmedia atraviesa todo el análisis para acabar siendo desglosada como principios aplicables al 15M, extrayendo la lógica de su teoría desde el punto de vista de la narración como estructura de un movimiento social, lo que nos

llevará a presentar el propio 15M como un mundo narrativo coherente y con varios puntos de entrada por los que acceder.

Todo este planteamiento da lugar a un proceso analítico desde el que desgranar las formas de relación narrativa del 15M. La metodología analítica permite por otro lado iniciar un proceso de estudio de todos los elementos que lo componen como una profundización en el contexto que vertebrará nuestros casos concretos.

Por tanto, podemos describir un avance paralelo (aunque coincidente en muchas ocasiones) de la investigación bibliográfica dentro de tres áreas que aparecen reflejadas en el texto. El análisis contemporáneo de las nuevas formas de comunicación que suscita el paradigma actual de las nuevas formas de producción y relación a través del binomio físico virtual, los límites de la teoría transmediática y su ligazón con esta contemporaneidad y el 15M como un movimiento social afín a un presente propio pero vinculado a una serie de formas de funcionar que encuentran puntos de partida en contextos previos.

Finalmente, este compendio nos permite extraer una serie de conclusiones que se aplican a los casos de estudio como una validación de la hipótesis planteada. Para ello, iniciamos el análisis contextualizando las maneras de gestación a través de las convocatorias de manifestaciones en respuesta a los periodos de austeridad. Un recorrido temporal por los sucesos que vertebran esta gestación, nos permiten llegar a analizar la construcción del propio movimiento a través de las acampadas y sus estructuras internas. Estas formas de funcionamiento desarrollan varias herramientas que responden a la lógica transmediática y que analizamos aplicando las herramientas adquiridas durante el desarrollo teórico previo como una demostración de la óptica analítica que aplicamos al 15M.

Teniendo en cuenta la transformación del movimiento apenas meses después, el texto nos obliga a incidir en esta aplicación recogiendo el caso concreto de Ester Quintana como una de las consecuencias directas del tejido social creado

por el 15M. Para esto, realizamos una búsqueda a través de las hemerotecas de los principales medios de prensa del país (El País, El mundo, Antena 3, Bbc), así como de plataformas contrainformativas que asumieron un protagonismo crucial en el desarrollo de los hechos. De forma simultánea, la cuenta de Youtube y Twitter de la plataforma de la comisión audiovisual de la acampada de Barcelona 15MBcn.tv, sirve como un registro de los sucesos (debido a que las fechas que aparecen en Youtube no pueden ser alteradas después de haber publicado el contenido) y las informaciones que se vertieron durante el caso, apoyándolo con los archivos correspondientes a Sicom TV y Stopbalasdegoma.org entre otras.

Estos diferentes puntos de partida, nos llevan a estructurar una cronología de los hechos en la que contrastamos versiones oficiales con el trabajo activista que desarrollaba campañas para desmentir y aportar luz sobre el propio caso.

Las estrategias utilizadas, los llamamientos, las campañas y los recursos gráficos conforman el análisis que de nuevo desde una óptica transmedia, realizamos como sustento de la hipótesis planteada.

Para conseguir alcanzar estas premisas, la Tesis Doctoral se divide en 6 partes diferenciadas que dividen el texto. En las siguientes líneas, explicaremos el contenido de cada parte, marcando las razones que vinculan unos con otros así como las causas que responden a las necesidades de esta división. Durante el desarrollo de la Tesis Doctoral, cada capítulo aporta conclusiones parciales que ayudan a la interrelación entre los ámbitos de estudio.

Nuestro trabajo de investigación inicia con un primer capítulo en el que describiremos la contemporaneidad en la que se desarrolla el Transmedia, acotando la hibridación de espacios y los escenarios para la relación de lo político entre lo real y lo virtual. La introducción al concepto de convergencia será básico para después analizar la evolución de la imagen y los nuevos roles entre creación y consumo. Este concepto admite varias dimensiones que marcan su propio espacio en la cuestión tecnológica, mediática, empresarial y

de contenidos y sirven para localizar el campo de acción política que describimos en la tercera parte del capítulo.

En esta, analizaremos las formas "pobres" con las que imagen se reproduce y se comparte en detrimento de cuestiones de calidad dentro de un mundo ocularcentrista que basa su desarrollo en lo visual, introduciendo la tipología de prosumer como la potencia política que sustentará desde un grado de compromiso bajo, la militancia propuesta por las teorías tecnopolíticas capaz de relacionar las interacciones políticas virtuales y sus consecuencias en el espacio físico.

Esta participación activa del prosumer, necesitará que abordemos en el segundo capítulo las maneras de narrar que asume como protagonista de su tiempo. Partiendo de una introducción a las teorías narrativas profundizaremos en la creación del relato bajo el análisis de figuras como el hipertexto o el microrrelato, para después introducir las principales definiciones que enarbolan los ejes del transmedia. Esta cuestión aparece como imprescindible cuando en nuestra hipótesis analizamos las narraciones que constituyen el relato principal de un movimiento social. Por tanto, a través de este capítulo y una vez situado el tiempo en el que se desarrolla con el capítulo anterior, describiremos y desarrollaremos las características narrativas que conlleva así como las pautas que la teoría transmediática marca como propias de su propio espacio teórico.

En el tercer capítulo, nos basamos en las tipologías de público iniciadas en las dos partes anteriores para introducir teóricamente los principios de la cultura visual como un espacio analítico que se desvincula de la historia del arte y da entrada a áreas visuales fuera del mundo experto. Esta postura nos permite poder analizar dos de las cuestiones principales que atraviesan el transmedia, como son el público (y su redefinición como consumidor participante, prosumer) y el contenido. Tras eso, será imprescindible entender las estrategias de propagación del mismo como una redefinición contemporánea de las prácticas del público usuario tras el estallido de la web 1.0 y la web 2.0, así como las

características que conllevan la expansión de los microrrelatos en este paradigma.

El desarrollo de las formas narrativas transmediáticas nos lleva a implicarnos en uno de los espacios más complejos de su estudio, que junto con las tipologías de público y las estrategias de propagación y difusión se erige como uno de los pilares básicos de sus postulados. En el cuarto capítulo la creación de mundos narrativos como característica básica de esta forma narrativa, propone un espacio narrativo expandido frente a la narrativa lineal. En esta figura analizaremos los componentes que lo conforman desgranando una aproximación al trabajo de lo político desde estas perspectivas en torno a la creación de comunidades o las nociones de vínculo y motivación. Al final de esta parte, estaremos en posición de extraer la lógica transmedia que podremos aplicar a nuestro estudio de casos para sustentar la base de nuestra hipótesis.

Tras esto, la articulación entre la individualidad del usuario conectado y la potencia del colectivo político o el movimiento social, necesita de líneas que tracen las nuevas relaciones que el transmedia lanza entre ambos lugares. En la penúltima parte que comprende el quinto capítulo, introduciremos los términos marco individual y marco de acción colectiva como conceptos en donde se activan las diferentes identidades que son capaces de articular el paradigma de la soledad tan ligado al imaginario de lo virtual, junto con la colectividad de la lucha política a pie de calle. Presentaremos una acotación temporal con lo sucedido entre el 2011 y el 2014 en donde aplicaremos tales indicaciones para después visitar desde la óptica transmedia algunos de los roles más relevantes en torno al activismo e internet y valorar el papel de estos en el desarrollo de nuestro texto.

Todo el trabajo teórico previo que ha servido para identificar el tiempo del transmedia nos ayuda a asumirlo como una narrativa contemporánea capaz de articular y aunar el relato desfragmentado fruto de la celeridad y la limitación de las redes sociales. Estas se integran en la producción de la cultura visual promoviendo la creación de mundos narrativos coherentes en los que la

individualidad y la colectividad encuentran nuevos espacios de relación política. Este desarrollo es volcado y demostrado a través del estudio de casos en la última parte de la Tesis Doctoral.

En el sexto capítulo, el entramado previo nos permite entender el movimiento 15M como un mundo narrativo coherente al que le podemos aplicar la lógica transmediática extraída a lo largo de toda la investigación, incidiendo en el estudio de varios casos internos que se estructuran bajo estas premisas y profundizando en el de Ester Quintana como demostración de nuestra hipótesis. Para esto, analizamos brevemente los antecedentes de producción visual más reseñables en las vanguardias y el activismo del S.XX, asumiendo los primeros usos de la red en el ámbito activista, así como las estructuras activistas desarrolladas en España previas al movimiento 15M que sirvieron como sustento a la eclosión.

Los propios casos presentarán las características que convierten al 15M en un espacio transmediático y la incidencia en ellos así como el análisis exhaustivo del caso de Ester Quintana permitirán aplicar las principales exigencias del transmedia para ubicar un espacio intermedio que denominamos devenir transmedia en nuestra hipótesis: la capacidad de relación entre el mass media, la estrategia activista y el desarrollo orgánico de participantes de perfil bajo como mecanismos del desarrollo de una lógica transmediática en la evolución del movimiento.

Este escenario tiene como objetivo ideal el contribuir a la comprensión de las formas de relación política en nuestro presente. Aportar frente al discurso que niega las capacidades de la nueva era de la hiperconectividad, una cantidad de matices que abren campos de investigación, formas de interacción y capacidades de acción. En definitiva, un intento de comprender y analizar desde un pasado reciente, modos de hacer actuales que siguen desarrollando maneras de asumir su propio protagonismo social para la construcción de un mundo mejor.

La velocidad asume en el presente que vivimos un papel determinante en nuestras vidas. Entendida en la mayoría de sus acepciones como un avance del progreso, de la tecnología y de los ritmos de vida, este concepto aparece de forma clara con el inicio del *fordismo* en la alteración de los ritmos de producción y ganancia y su influencia en las organizaciones de las jornadas laborales, superado tras la crisis del petróleo de 1973 por el modelo del *toyotismo* y la integración de las tecnologías de la información y la globalización de los mercados financieros.

Pero la velocidad aparece siempre de la mano de otro gran concepto de nuestra era, el tiempo. La relatividad de este último ha alcanzado niveles de tal complejidad que en la época de internet, redes sociales y comunicación adquiere unas connotaciones en constante cambio y actualización.

De esta combinación extraemos en una mirada rápida una realidad social regida por la posibilidad de comunicarse en espacios temporales muy reducidos a una gran velocidad. Los dispositivos de creación y distribución así como la posibilidad de internet de crear un espacio alternativo y complementario al espacio físico suscita un contexto maleable y en pleno proceso de crecimiento.

Dentro de este escenario se suceden prácticas políticas fieles al contexto actual y con ellas nuevas o renovadas formas de comunicarlas, de contarlas, a fin de cuentas, de narrarlas.

La articulación de estas nuevas narrativas en el momento político y social actual marcarán el carácter de la creación visual afín y regirán el desarrollo de los movimientos sociales actuales, conviviendo a la vez con herencias recibidas y nuevas propuestas de creación política.

Debemos asumir las dificultades de plantear una Tesis Doctoral bajo una mirada que parte del presente, y más teniendo en cuenta lo convulso del mismo. Cada poco tiempo se desarrollan líneas de trabajo que podrían servirnos para organizar un entendimiento de nuestro tiempo, pero las posibilidades infinitas nos harían entrar en una caótica espiral sin salida que nos atraparía en su mareante giro. Por tanto, partiremos de la base de que el presente, es el ámbito temporal al que nos llevará esta Tesis Doctoral, el final

del viaje, y que para ello, necesitaremos establecer una serie de parámetros que concatenen los campos analíticos y la distancia necesaria para conseguirlo.

Es un periodo histórico caracterizado por una revolución tecnológica centrada en las tecnologías digitales de información y comunicación, concomitante, pero no causante, con la emergencia de una estructura social en red, en todos los ámbitos de la actividad humana, y con la interdependencia global de dicha actividad. Es un proceso de transformación multidimensional que es a la vez incluyente y excluyente en función de los valores e intereses dominantes en cada proceso, en cada país y en cada organización social. Como todo proceso de transformación histórica, la era de la información no determina un curso único de la historia humana. Sus consecuencias, sus características dependen del poder de quienes se benefician en cada una de las múltiples opciones que se presentan a la voluntad humana (Castells Citado en Kohl, 2005, p. 410).

En la tarea de ubicar nuestro presente, Manuel Castells convoca a las tecnologías digitales de información y comunicación a asumir un papel crucial en el proceso de cambio. La multidimensionalidad del proceso influye sobre prácticamente todos los aspectos de nuestra vida, condicionando y moldeando las relaciones sociales, políticas, económicas, etc., dando pie a formas de vida cambiantes.

La velocidad y el tiempo con sus múltiples versiones que permiten alterar las relaciones de comunicación antes condicionadas por cuestiones espaciales como la distancia geográfica, proponen ahora una capacidad de continua actividad sin precedentes. Esta multifuncionalidad se presenta como una ventaja convertida incluso en valor comercial, pero a la vez se erige como una constante dispersión y un escenario de saturación de contenido.

Por eso Virilio (1997) cuando nos habla de la ausencia de tiempo y la negación del "aquí" en favor del "ahora" se refiere a una forma de advertir de la pérdida de la referencia de la frontera básica que es el cuerpo. La deslocalización del

tiempo y el espacio conllevan una uniformidad, la pérdida del paisaje del camino por el final del viaje.

La afectividad y los lazos emocionales se adhieren entonces a estas dinámicas de velocidad y deslocalización donde Rendueles (2013) no duda en incidir sobre los peligros de la creación de proyectos políticos y sociales basados en el ciberutopismo y la cómoda pero peligrosa relación en la creación de comunidades que permiten a su vez una ausencia de esfuerzo o compromiso. "El ciberfetichismo nos habla de comunidades digitales y de conexiones ampliadas, pero es profundamente incompatible con el cuidado mutuo, la base material de nuestros lazos sociales empíricos" (Rendueles, 2013, p. 76).

Por su parte la innegable accesibilidad actual a los dispositivos de creación y redes de comunicación, propician un flujo constante de intercambio de información que circula entre servidores de distintas redes, proveedores de servicios de correo electrónico y empresas de comunicación que manejan amplios sectores de los mercados más potentes.

Por un lado y a pesar de lo que veremos en torno a los movimientos de la década de los años 90, internet no es un escenario de libertad, en esencia, internet puede ser usado de forma mucho más efectiva para realizar labores de control social y gubernamental que para la creación de movimientos políticos interconectados. Morozov (2011) aplicará un severo correctivo a las tendencias *ciberutopistas* negando la capacidad emancipadora de internet y las redes sociales. De hecho cuando hablamos de control social, no lo aplicaremos únicamente a las fuerzas de inteligencia de los gobiernos si no que deberíamos incluir a internet como el principal depósito de contenido de ocio mundial, en el que divagar de forma prácticamente gratuita entre infinitos vídeos de caídas, gatitos y de pornografía, así como contenido infinito que proporciona horas de soledad conectada.

Pero aún y todo, la inseparable relación entre los pequeños dispositivos (móviles y *tablets*) y sus primos cercanos (ordenadores portátiles) para crear contenido y la red para conformarse como la autopista de desplazamiento del

mismo conlleva a su vez que, a pesar de lo que Morozov demuestra, el trabajo político a través de internet ha introducido una capa de desarrollo más a los movimientos sociales que tiene que ver con la participación política activa a través de la distancia de lo virtual y la creación de nuevas figuras en cuanto a implicación política se refiere.

La prótesis en la que se han convertido los dispositivos portátiles ha creado una nueva forma de ver y compartir la realidad, el registro constante vía vídeo o fotografía, y la derivación de matices de la subjetividad e intimidad alterando la relación íntimo/privado. De esta manera, son posibles una serie de narrativas marcadas por la rapidez de transmisión y los condicionantes que ello supone, tales como la duración de los contenidos o la alteración de la capacidad de atención, en definitiva de los niveles de profundidad del relato.

Aludiendo a la noción de dispositivo de Agamben (2006), será imposible desvincular el objeto de las relaciones que el propio gesto de fotografiar o grabar acarrea en cuanto a las posibles formas de difusión del contenido. Igual que la cámara de seguridad de un banco nos posiciona en una situación concreta en la que establecemos un juego de relaciones que se componen tras de ella (cámara-vigilante-sospecha-autoridad-control-autocontrol), la cámara de un smartphone compone a su vez una serie de opciones que se construyen bajo el imaginario de internet y sus infinitas opciones de compartir, descargar, alterar, difundir...

Estas posibilidades son las que a Castells (2009) le permitirán hablar del fenómeno de autocomunicación de masas, que unida a la comunicación interpersonal y la comunicación de masas enmarcará el paradigma comunicativo actual. Paradigma que se articula en base a dos conceptos básicos, la multimodalidad y el multicanal. "La comunicación en el nuevo marco tecnológico es multimodal y multicanal. La multimodalidad se refiere a diversas tecnologías de comunicación. Multicanal se refiere a la disposición organizativa de las fuentes de comunicación" (Castells, 2009, p. 176).

Con todo, las diferentes dermis que plantea Castells propondrán la revisión del esquema comunicativo planteado por Umberto Eco, añadiendo un grado de complejidad en el que la figura del receptor se verá alterada hasta convertirse en emisor-receptor, conformando la Audiencia Creativa y la cuna de la cultura remix.

1.1 El lugar del transmedia

Si el punto de partida de esta Tesis Doctoral, es el análisis del movimiento 15M como un mundo narrativo transmediático cuyas narrativas responden a los principios de esta teoría, pero desde un punto de vista no profesionalizado sino orgánico, debemos establecer el lugar que el transmedia asume en nuestro presente. Cuando hablamos del concepto orgánico, nos referimos a la capacidad del propio movimiento de evolucionar organizativamente con los recursos que tiene a su alcance. Hablaremos del concepto "devenir transmedia" como esta capacidad potencial de virar hacia una construcción transmediática, aplicando para eso el análisis de un punto de entrada concreto en nuestro caso de estudio.

El transmedia se presenta como una era narrativa de nuestro presente en constante evolución en cuanto a prácticas y teorías. Como se apuntaba ya en el marco teórico de la primera parte del texto, las teorías transmediáticas se encuentran en un momento de constante definición. A pesar de unas referencias claras y unos textos básicos que serán utilizados en este apartado a la hora de plantear el transmedia y analizar sus virtudes y condicionantes, existen una gran cantidad de aportaciones que amplían la base teórica de la misma y que responden a diferentes áreas profesionales y campos de interés. Por tanto la narrativa transmediática o *transmedia storytelling*, va conformando sus matices a medida que sus posibilidades van siendo exploradas y legitimadas desde ámbitos científicos, creativos o comerciales en un desarrollo cada vez más expansivo de las opciones que plantea. En esta expansión de la

teoría, nuestra Tesis Doctoral como ya hemos advertido, incidirá en la narración transmediática como desarrollo orgánico de los relatos que articulan el 15M, entendiéndolo como un mundo narrativo coherente al que aplicar los postulados transmediáticos.

Para conseguir un acercamiento fiel a la misma, debemos desgranar en las siguientes líneas las ramas básicas que configuran el sustento de la teoría, partiendo de los posicionamientos más básicos hasta la exploración de sus posibilidades en el marco de acción planteado.

Teniendo en cuenta que el Transmedia se teoriza y compone en la gran mayoría de los textos existentes desde una lógica de la industria del entretenimiento, en el que las necesidades mercantiles han ido fraguando una serie de perfiles que actúan dentro de la misma, será necesario extraer de este enfangado contexto en el que la actividad de la imagen en internet vaga a golpe de click entre lo social, el ocio, las relaciones y la autoinformación, una serie de hilos que hilvanen el recorrido de nuestro planteamiento y que consigan extraer las susceptibles esencias que los universos narrativos transmediáticos, habitualmente cercanos a videojuegos, series de televisión o películas, puedan aportar al entendimiento y comprensión del papel de la imagen en los movimientos sociales actuales.

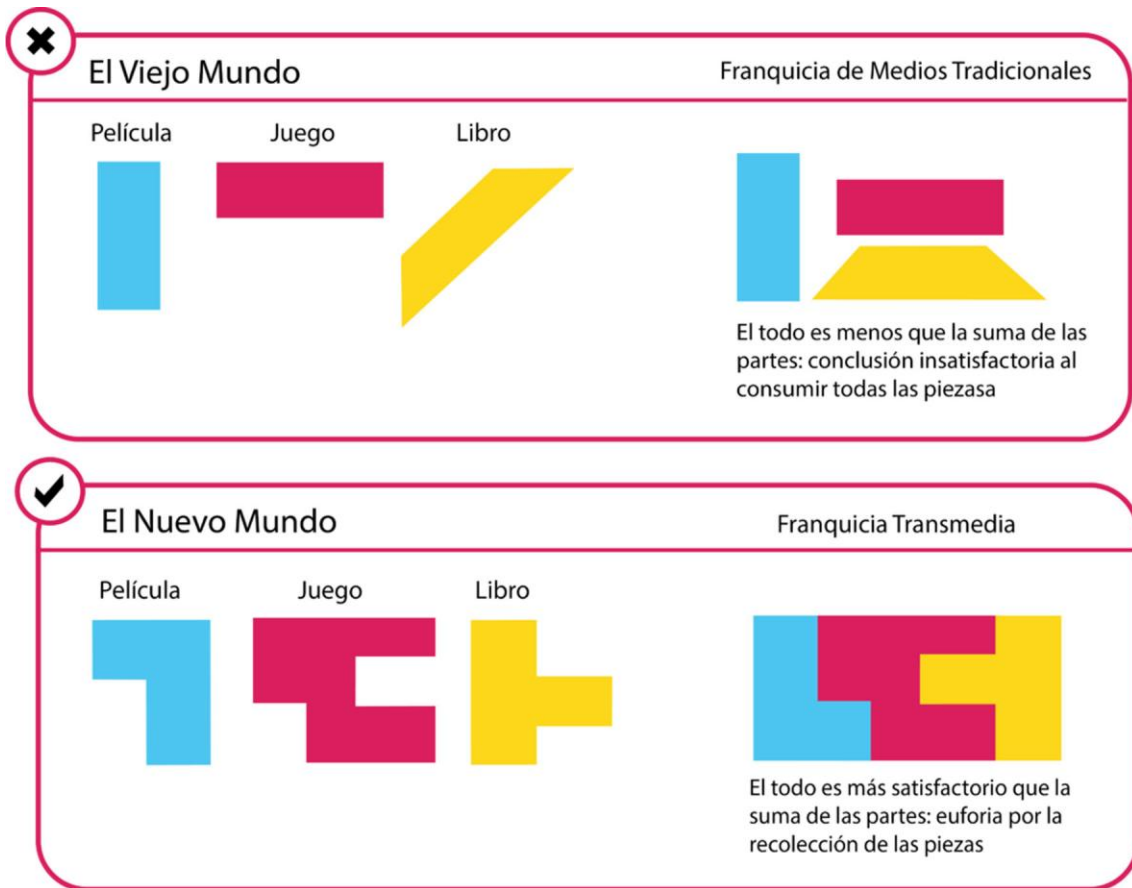


Figura 1. Esquema realizado por Robert Pratten (2011)

Tal y como indicábamos en la introducción al texto, el desarrollo de nuestra hipótesis se basará en estudiar las posibilidades de la narración transmediática en el terreno de lo político. Para tal empresa, será indispensable que realicemos una valoración y acercamiento a varias cuestiones que atraviesan nuestra contemporaneidad, con el fin de cumplir con una metodología analítica suficientemente rica como para obtener una visión completa del campo en el que nos movemos.

Por eso, iniciaremos esta parte con un diagnóstico que creemos indispensable y un acercamiento a los postulados del transmedia, valorando los espacios híbridos que propone la conectividad, así como los lugares donde se dan las maneras relaciones actuales.

Si la revolución tecnológica ha alterado los grandes conceptos como velocidad, tiempo y espacio, conviene incidir en revisar la relación entre el espacio físico y el virtual para difuminar la delimitación del concepto y entender un espacio intermedio entre ambos que se antoja difuso, embarrado pero existente así como en la noción de "tiempo real" y sus variaciones entre la deslocalización y la inmediatez.

Al igual que el punto de partida de nuestro escenario era el espacio de tensión entre la esfera macropolítica y micropolítica la tensión existente entre el espacio físico y el espacio virtual se antoja como una línea hermanada y que a su vez acota las prácticas políticas objetos del análisis de estudio en la tesis doctoral.

Por ello y siguiendo el planteamiento que el grupo @Datanalysis ha realizado de los movimientos sociales surgidos desde el 2010 hasta ahora (México, España, Turquía, Tokyo, Egipto, Tunes, Wall Street, etc.) basaremos la relación entre ambos espacios desde el concepto de Tecnopolítica, atravesando para ello los términos de sistema red y multitud conectada. "La tecnopolítica es una capacidad colectiva de utilización de la red para inventar formas de acción que pueden darse o partir en la red pero que no acaban en ella."(Javier Toret Medina Coord, 2013, p. 21)

Con esto resituamos la acción política dentro de los parámetros comunicativos que proponía Castells e inscritos en la relación macropolítica y micropolítica, escenario resultante de la potencia de la red en la alteración de los principios de velocidad, tiempo y espacio, y asumiendo en nuestro análisis los riesgos planteados por Rendueles, Morozov o Virilio entre otros.

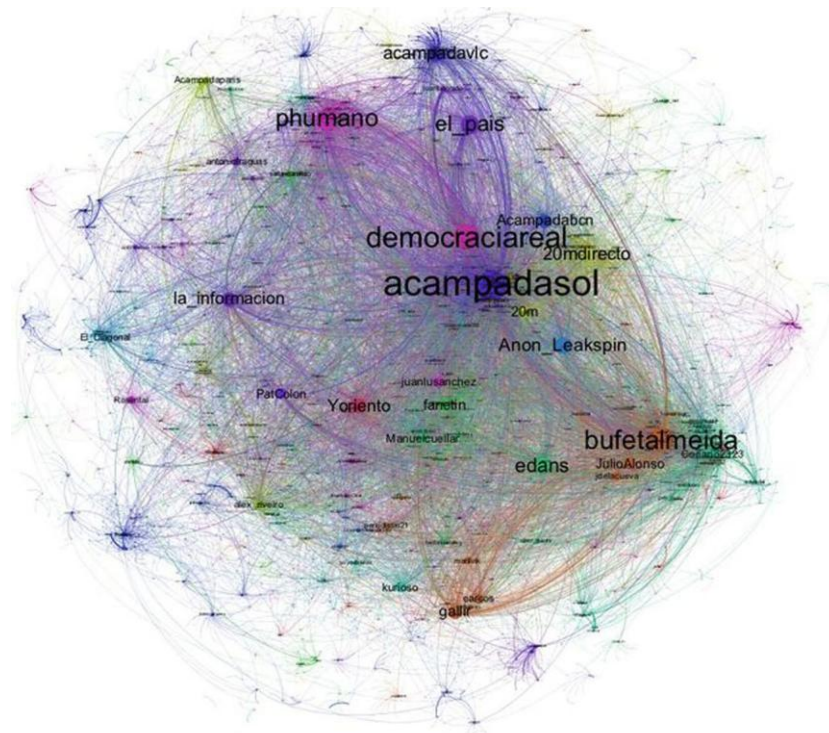


Figura 2. Red de difusión de la fase de explosión.
Realizado por Pablo Aragón

1.1.1 primer choque. Lo físico (no lo real) y lo virtual

Somos nosotros y nuestros cuerpos. Ellos (que somos nosotros) soportan el relato de lo contemporáneo como barrera diferencial entre un exterior y un interior, lo íntimo y lo agresivo. La presencia de la violencia es constante en el espectro de relaciones al que nos enfrentamos. La práctica de la misma es la que establece las situaciones de poder y dominación, dirigiendo comportamientos y modos de vida.

Desde el ámbito político, son varias las maneras de ejercer la dominación hegemónica. La represión (como las torturas en periodos dictatoriales), la estructura laboral, la medicina y la cultura de masas, el cuerpo (en su concepción más amplia), aparece como objetivo principal, pues responde como centro vulnerable y forma de control más efectiva. Y aunque los cuerpos se relacionan y se retroalimentan de otros cuerpos, sufren la herencia de la

historia y la cultura que deposita sobre ellos la carga de la dominación. La construcción política se proyecta y moldea cada centímetro como una disciplina inserta en los entresijos del funcionamiento social. El cuerpo físico, lo tangible, la carne y el músculo, son el terreno de juego donde la violencia afecta y crea la diferenciación. El concepto de disciplina foucaultiano nos sirve para articular este control social que trasciende más allá de las sociedades de encierro o el castigo. El control de los espacios y la ordenación de los movimientos permite el gobierno sobre los cuerpos y sirve para la modificación de los comportamientos y las conductas. Por tanto, el poder no es un elemento centralizado, sino una relación de fuerzas que se manifiestan a través de diferentes espacios de construcción.

La potencia de los cuerpos como objeto y objetivo ha sido uno de los estandartes más importantes en la activación de las luchas por nuevas formas de entender y conquistar terrenos controlados por la dictadura de lo impuesto. Las opciones emancipadoras de los cuerpos, pasan entonces por el autogobierno de los mismos, o al menos por la intención de hacerlo. La toma de conciencia de nuestros poros y arrugas ayudarán a asumir nuestras partes más permeables y más débiles para fortalecer los parapetos que permitan protegernos y activar la lucha como algo más que mera una resistencia.

La convivencia con nuestro entorno ha variado a lo largo del tiempo. Nuestra relación con la tecnología como facilitadora de la vida y propiciadora de la adaptación a diferentes escenarios, responde a la evolución social que Deleuze describe como el paso de las sociedades disciplinarias a las sociedades de control. A pesar de que las primeras se ven representadas con resquicios que aún serán duraderos, en la apuesta deleuziana el control se instala como estructura inserta en nuestra cotidianeidad. Los espacios disciplinarios y la gobernanza de los cuerpos dejan paso a una manera de comportamiento condicionado por mecanismos integrados en nuestra relación diaria. El autor hace una analogía entre la fábrica (lugar de encierro) y el trabajo desde casa (sin necesidad de jefes o vigilancia pero igual de efectivo). "Los encierros son moldes, módulos distintos, pero los controles son modulaciones, como un molde autodeformante que cambiaría continuamente, de un momento al otro, o

como un tamiz cuya malla cambiaría de un punto al otro" (Deleuze, 1995, p. 281).



Figura 3. Frame de la conocida conferencia de Deleuze en 1987

Dentro de este paradigma, en la actualidad, nuestras formas de comunicación interpersonal y la relación con el mundo, se basan en la utilización de dispositivos tecnológicos desde una relación de dependencia tan acusada que alcanzan incluso el papel de apéndices-relacionales. Esto es, partes inseparables de nuestro modo de vida que ayuda a expandir las capacidades de intercambio así como paliar las carencias propias de cada quién.

...las sociedades de control operan sobre máquinas de tercer tipo, máquinas informáticas y ordenadores cuyo peligro pasivo es el ruido y el activo la piratería o la introducción de virus. Es una evolución tecnológica pero, más profundamente aún, una mutación del capitalismo (Deleuze, 1995, p. 282)

Sin duda la convivencia actual con dispositivos que propician la *hiperconectividad* aúnan estas condiciones, creando maneras de

comportamiento, espacios de desarrollo comunitario (con características específicas) y además con una presencia objetual que se ha integrado en nuestro paisaje diario como elementos imprescindibles en nuestro día a día (smartphones, ordenadores, televisiones, módems). "El ciborg es una especie de yo personal, postmoderno y colectivo, desmontado y vuelto a montar. Es el yo que las feministas deben codificar. Las tecnologías de las comunicaciones y las biotecnologías son las herramientas decisivas para darle nuevas utilidades a nuestros cuerpos" (Haraway, 1995b, p. 20).

Por otro lado la metáfora de Haraway desde una óptica feminista y postmoderna, alude a la convivencia y naturalización de nuestra forma de vida hipercomunicada como parte de nuestros propios cuerpos. No somos elementos separados que gobernamos a la tecnología, sino que la hacemos parte de nuestra propia vivencia apropiándonos de ella para trabajar nuevas formas de uso.

Javier Toret y José Pérez Lama, explican en su texto "Devenir cyborg" diferentes acepciones del término, vinculándolo a la relación con la máquina y a los vínculos que se crean. La barrera que separa cuerpo-máquina no esta tan clara. Se apoyan en las teorías de William J. Mitchell que anuncia la dificultad para delimitar la máquina de lo humano, como un espacio que se difumina. Para Mitchell los primeros años de la existencia de la red se servía de la separación "real/virtual" como forma de descripción de lo simulado. Hoy en día es un binomio caduco.

Lo digital constituye una nueva modalidad de lo real. Habitamos las redes. En la sociedad red, informacional y global, las redes en las que se hibridan átomos y bits, - espacios físicos, cuerpos móviles y flujos de datos -, constituyen la fábrica de la nueva ciudad y los nuevos territorios. (Jose Pérez de Lama Halcón, 2004, pag 162)

Por tanto, podría hablarse de lo físico y lo virtual, lo tangible y lo inmaterial, el cuerpo y su relación. Todas estas parejas proponen un vínculo que el texto conduce a través de la conjunción copulativa "Y". Es ese espacio intersticial en el que sucede el choque que pretendemos acotar. Cuando el cuerpo se entrega

a la relación con la máquina y al espacio virtual, la acción se expande, y la limitación no existe, es un mismo espacio, es físico/virtual, tangible/inmaterial y es cuerpo/relación. "Y las pantallas como nodo material del ciberespacio, vinculado biopolíticamente al cuerpo...aportan una nueva complejidad al propiciar la producción de identidades escindidas del cuerpo, aplazado, y habitualmente escondido en nuestras relaciones interpersonales online" (Zafra, 2015, p. 52).

Pero el control sobre esta relación no surge de una forma inocente. La cultura *massmedia* propone modelos "infantilizados" (Toret, De Lama 2012), que delimitan las opciones de empoderamiento a través del concepto cuerpo/máquina, físico/virtual. Conviene contraponer a esta forma de orientar y domesticar la subjetividad a través de la alienación, el horizonte que Guattari abre con la posibilidad del terreno *postmediático*. Desarrollado paralelamente a la cultura de los medios de masas, el postmedia es la opción de la utilización de la tecnología como salvoconducto para la afirmación de diversas subjetividades obviadas por la imposición homogeneizadora. Serán los grupos, colectivos y cuerpos los encargados de crear estas posibilidades. No es sino una noción de responsabilidad con las opciones que nos brindan y la necesidad de ejercer nuestra propia potencia política. "Podemos ser responsables de las máquinas, ellas no nos dominan, no nos amenazan. Somos responsables de los límites, somos ellas" (Haraway, 1995, p. 309).



Figura 4. Neil Harbisson es artista y el primer ciborg legalmente reconocido.

1.1.2 segundo choque. Espacio de tensión (dos esferas)

Tras lo desarrollado en la parte anterior, estas formas de interacción *hipercomunicada* trascienden la idea espacial proponiendo nuevos límites. La capacidad de hiperconexión propone nuevas fronteras. Si el tecleo de un *smartphone* en la soledad de una habitación nos contacta en tiempo real de forma activa con otros espacios y situaciones al otro lado del mundo, la presencia y capacidad de relación de ese cuerpo propone entonces una noción diferente de espacio y de tiempo.

El mundo entra en una nueva forma de asumir el tiempo. La conexión permanente provoca una falta de localización temporal, es decir, los ritmos vitales se alteran en función de las necesidades hasta convertirse en cuerpos sin tiempo (Virilio, 1997). Esta negación del aquí por el ahora, provoca una deslocalización y falta de referencia espacial y por su parte, consigue un "ahora continuo" que gobierna sobre las formas de vivir el presente. "La cuestión de la telepresencia deslocaliza la posición, la situación del cuerpo. Todo el problema

de la realidad virtual es, esencialmente, negar el *hic et nunc*, negar el «aquí » en beneficio del «ahora»" (Virilio, 1997, p. 46).

Por tanto, si en el anterior choque se creaba un nuevo espacio que alteraba los límites de lo físico y lo virtual creando un territorio híbrido en el que se presentan y actúan de forma conjunta, esta deslocalización temporal y las nuevas formas de entendimiento de lo espacial dominadas por la hiperconexión darán lugar a espacios intermedios entre lo local y lo global.

"Appadurai nota una constante tensión entre lo local y lo global...El resultado es que ya no tiene sentido localizar la actividad cultural únicamente en los límites nacionales o geográficos" (Nicholas Mirzoeff, 2003, p. 54). Con todo y según la afirmación que realiza Mirzoeff en torno a la cultura visual, esta tensión será el escenario donde suceden manifestaciones culturales, deslocalizadas y susceptibles de ser asumidas y reinterpretadas. Podríamos arriesgarnos a asumir que al igual que real o virtual dejaba de ser válido como concepto descriptivo de la relación con la red, la división local, global, merece la pena ser reconsiderada también como un espacio intermedio.

Si para García Canclini, la globalización es un nuevo régimen de producción del espacio y del tiempo (García Canclini, 1999) propondrá también que la identificación de lo local y lo global se convierte cada vez en una tarea más compleja. A pesar de que los principales orígenes de las teorías de la globalización se centran en los aspectos económicos, obviamente la relación con lo político, lo cultural o lo comunicacional se desarrolla de forma pareja y la búsqueda de la frontera entre ellos aparece cada vez más difusa. Sin embargo, las teorías del mundo interconectado se remontan en ocasiones incluso hasta las primeras aperturas de occidente a oriente y América Latina.

Durante la época del imperialismo, se podría experimentar el síndrome de David frente a Goliat, pero se sabía que el Goliat político estaba en Londres, o el Goliat comunicacional en Hollywood, y así con los otros. Hoy cada uno se disemina en treinta escenarios, con ágil ductilidad para deslizarse de un país a otros, de una cultura a muchas, entre las redes de un mercado polimorfo (García Canclini, 1999, p. 27)

Por tanto, los procesos de globalización avanzan más allá del mero intercambio económico transnacional, los movimientos de migración y la integración cultural en contextos diferentes crean mezcolanzas que de nuevo hacen tambalear la identificación de ambos términos. Es la globalización cultural la que permite que potencias tan grandes como MTV incluyan en cada país códigos propios de cada contexto (en cuanto a lenguajes, estética) o que McDonalds incluya gazpacho en su menú en España.

Hay que elaborar construcciones lógicamente consistentes, que puedan contrastarse con las maneras en que lo global "se estaciona" en cada cultura y los modos en que lo local se reestructura para sobrevivir, y quizás obtener algunas ventajas en los intercambios que se globalizan.(García Canclini, 1999, p. 36)

En este terreno intersticial la cuestión de la identidad aparece con fuerza en los procesos de desplazamiento geográfico. La fuerza de trabajo (García Canclini, 1999) o desde una manera más amplia, el *ethnoscape* (Appadurai, 1990) que incluye la inmigración, el turismo, exiliados o refugiados, propone nuevos paisajes en los que la búsqueda de una certeza identitaria se establece sobre un espacio de tensión entre la adaptación y el arraigo de las diferentes generaciones.

Por tanto, aquella tensión entre la homogeneización y la heterogeneización de la cultura (Appadurai, 1990) da lugar a identidades globalizadas flexibles (Rolnik, 1997) en las que la identidad se hibrida para crear nuevos espacios inestables. Pero es también en otro tipo de desplazamiento (el de la información) en el que se producen las contaminaciones constantes a través de las construcciones culturales. No hay espacios estancos, en el tiempo de la instantaneidad y la idolatría de lo inmediato, los avances tecnológicos aproximan intercambios y universos de toda clase (Rolnik, 1997) y la autocomunicación de masas (Castells, 2009) aparece como vehículo de su propia era. Pero si la globalización presenta un panorama de hibridación

constante en el que los equilibrios entre lo propio y lo ajeno se difuminan, los escenarios para la convivencia adquieren nuevas dimensiones.

Las identidades locales fijas desaparecen para dar lugar a identidades globalizadas flexibles que cambian al compás de los movimientos del mercado y con igual velocidad. Sin embargo, esta nueva situación no forzosamente implica el abandono de la referencia identitaria (Rolnik, 1997).

Los poderes globales se encargan desde los procesos de globalización y en nombre de la fluidez, del derrumbe y la vulnerabilidad de los vínculos humanos (Bauman, 2002). Y es que una de las principales características de la globalización ha sido la reducción del poder de los Estados por la liberalización de la economía, que a priori se encargan del bienestar de sus países así como de cuestiones afines a la educación o la seguridad. Cuestión que la sociología del riesgo ha tomado como referente en la creación del discurso de la inseguridad global, aumentada con los ataques terroristas del año 2001 que abrieron la puerta a la masacre sufrida en territorio occidental y las consecuencias internacionales que se desataron como represalias por parte de Estados Unidos y sus principales aliados. Esta política del miedo aparece de forma recurrente en los momentos de aparente inestabilidad, donde se reivindican los orígenes la diferenciación y el miedo a la otredad.



Figura 5. La icónica imagen del atentado del 11S.
Reuters/El País

Lo global y lo local admite entonces un escenario de intercambio. Por su parte, la vinculación que el presente proyecto cultiva con los movimientos sociales demanda, a reflejo de lo expuesto, una concreción mayor entre las esferas de actuación que se desarrollan a la luz de este panorama. La política y lo político, se sitúan como significantes de dos esferas de desarrollo como son la macropolítica y lo micropolítico. Ambas conviven cercanas y convergentes en un espacio de acción marcado por relaciones de poder que las condicionan.

Suely Rolnik (Guattari & Rolnik, 1986) incidirá en la relación de ambas como un espacio con una frontera difícil de disipar (de nuevo el choque como intersticio), y cederá el papel del arte al terreno micropolítico, desde la multiplicidad de subjetividades, mientras que la macropolítica quedará de parte de la militancia política más posicionada.

Nos situamos entonces ante la definición de dos esferas que plantearán el marco para el escenario de partida en el que situar la investigación. La trascendencia de las relaciones de lo macro con lo micro y el aparentemente insalvable distanciamiento que evitaba la disolución de ambas se altera con la entrada de las redes de comunicación e internet y su puesta en escena a través de los movimientos altermundistas de la década de los 90.

En aquella fase, la convivencia de iniciativas, luchas locales y contextos muy definidos con mensajes conjuntos así como la creación de mecanismos de lucha política que alteraban la perspectiva local/global, consiguieron contaminar ambos espacios y construir canales de intercambio.

Por tanto la tensión existente entre la macropolítica y la micropolítica, la conexión entre luchas locales y fenómenos globales, así como la puesta en común de subjetividades muy concretas en espacios de resonancia global plantean el terreno sobre el que esta tesis navegará, incidiendo en ambos polos como campos de acción y tipologías de estrategia.

Servido este contexto, la producción cultural que se producirá, así como la forma de crear, difundir y deglutir las imágenes que la componen, seguirán caminos a veces sinuosos y difíciles de concretar, pero avanzado el texto

abordaremos la propagación y sus estrategias como uno de los conceptos más certeros para este diagnóstico.

1.1.3 El espacio híbrido, lo intermedio como campo de acción.

Elegimos la figura del choque como la creación de un algo nuevo con el impacto entre dos terrenos aparentemente estancos, que resultan ser lo suficientemente permeables para crear un espacio intermedio. La hibridación del espacio real y el espacio físico, así como las alteraciones de la temporalidad y la concepción espacial que esto provoca, altera a su vez la capa donde aterriza la producción cultural, preparando un escenario en el que las diferenciaciones entre lo local y lo global se vuelven difusas.

Esta hibridación propone entonces el espacio sobre el que desarrollaremos el texto. Una relación cuerpo máquina que supera la separación real/virtual. Las consecuencias son nociones espaciales alteradas y nuevas maneras de medir el tiempo compartido. De forma inversamente proporcional, según aumenta el universo de la conexión se reduce la distancia física del mundo, el sistema de referencia de la contemporaneidad mide de forma diferente la posibilidad de habitar y de ubicar los cuerpos.

Por su parte, la globalización abre conductos para la hibridación cultural que ponen en duda la separación de lo local y lo global, así como la cultura popular o la cultura de masas. Si la primera depende del público y la segunda de los productores (Jenkins, Ford, & Green, 2015) la hiperconectividad y la situación actual propondrá nuevos modelos de consumo y de producción. A su vez el escenario de lo político se difumina y amplía sus esferas de actuación hacia la convivencia de lo grande y lo pequeño, de la alienación y la subjetividad, de lo macro y lo micro. Por tanto, surgen nuevas formas de comunicación y narración tales como las narrativas transmedia, que consiguen aunar espacios,

escenarios, herramientas y un largo etcétera de recursos. Marcando nuevas maneras de narrar y de redefinir los roles.

1.2 La base de la teoría transmedia

Acotado el contexto intersticial en el que la contemporaneidad se desarrolla, conviene acercarse a las consecuencias que permiten, posibilitan y definen la creación de las narrativas transmediáticas. Ambos espacios aunque imprecisos, aparecen acotados y marcados por un equilibrio constante entre diferentes factores y sus relaciones tangenciales. El transmedia es afín a esta definición en constante evolución y se completa desde diferentes vías y recursos. Por esto la manera de describir el escenario en el que se dan, pasa por analizar las fuerzas que lo facilitan así como los lugares donde se desarrollan.

"La convergencia es el caldo de cultivo donde nacen las narrativas transmedia" (Scolari, 2013). Scolari presenta así el escenario en el que las teorías de la narración transmediática se desenvuelven. La convergencia se expone entonces como el terreno en el que se desarrollan y bajo el que se aglutinan.

La convergencia no será un espacio temporal acotado si no que lo entenderemos como un proceso en desarrollo. Analizaremos los términos bajo los que Jenkins advierte que se produce y asumiremos el acercamiento que Salaverría realiza a las tipologías de convergencia desde su punto de vista periodístico (pero afín de cuentas inmerso en el universo de la información).

Jenkins (2008, p. 21) menciona a Sola Pool como precursor de las teorías sobre la convergencia cuando en 1983 el profesor del MIT anunciaba un proceso bautizado como "convergencia de modos" que estaba difuminando las líneas entre los medios.

En la cita que Jenkins hace sobre Sola Pool, anuncia ya una aparente contradicción en la que la convergencia de medios (de modos) proporciona una mayor libertad de saltar entre medios y tecnologías de distribución pero por otro lado la concentración de fuerzas proporciona una mayor potencia a las grandes corporaciones que pasan de ser agencias de televisión o de prensa escrita a trabajar en contenidos que se ramifican en todas direcciones. "Como predijera Pool, estamos en una era de transición mediática, marcada por decisiones tácticas y consecuencias no deseadas, señales contradictorias e intereses enfrentados y, ante todo, instrucciones nada claras y resultados impredecibles" (Jenkins, 2008, p. 22).

1.2.1 Convergencia mediática, cultura participativa e inteligencia colectiva

En la introducción al volumen *Convergence Culture* (2008), Henry Jenkins propondrá la relación de tres términos que servirán de sustento para el desarrollo del volumen (Jenkins, 2008, p. 14). Convergencia mediática, cultura participativa e inteligencia colectiva. A pesar de que el primer concepto de la enumeración da título al libro y supone el escenario que pretendemos definir, ambos vértices se erigen como términos complementarios y tremendamente básicos en la definición de la narración transmedia sin una relación tan jerárquica como pudiera parecer.

-Convergencia mediática: Requiere de la participación de los consumidores. Es el flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas y comportamiento migratorio de las audiencias. La convergencia no se produce entre aparatos tecnológicos, si no a través de las interacciones sociales entre unos y otros. La convergencia requiere un cambio tanto en la forma de producción, como en la forma de consumo de los medios.

-Cultura participativa: Contrasta con las nociones de espectador pasivo. Más allá de productores y consumidores, hoy son participantes que interaccionan en un nuevo conjunto de reglas. Frente al *broadcast* o emisión unidireccional de los mass media, los medios contemporáneos necesitan de una respuesta activa que contribuya al proceso comunicativo.

-Inteligencia colectiva: Acuñando el trabajo de Lévy (2004), ninguno de nosotros puede saberlo todo. Cada uno sabe algo, y puede constituirse como una fuente alternativa de poder mediático. "¿Qué es la inteligencia colectiva? Es una inteligencia repartida en todas partes, valorizada constantemente, coordinada en tiempo real, que conduce a una movilización efectiva de las competencias" (Lévy, 2004, p. 20).

Estas tres definiciones se combinan formando un espacio (de nuevo la hibridación) en el que será posible la creación de un nuevo tipo de relación entre los medios y el consumidor, una nueva fuerza compartida que por un lado será parte indiscutible de un mundo lleno de contenidos accesibles en todo momento y por otro lado lidiará con la posición de las grandes corporaciones que no solo se encargarán de alimentar las diferentes plataformas sino que basarán su contenido en una relación activa del consumidor en lo que se presenta como un espacio cambiante y constantemente activo.



Figura 6. Promoción de la conferencia de Jenkins en Praga en el simposium "Transmedia Generation" 2012.

1.2.2 Dimensiones de la convergencia

En el año 2010, los editores Xosé López y Xosé Pereira, editan el volumen "Convergencia digital: reconfiguración de los medios de comunicación en España" con la editorial de la Universidad de Santiago de Compostela.

En el libro, encontramos un texto al que ya hace referencia Scolari en su publicación sobre las narrativas transmedia, en el que el Doctor Ramón Salaverría (2010), Profesor Titular de Periodismo en la Universidad de Navarra y especializado en ciberperiodismo y medios digitales, propone la división de la convergencia en cuatro dimensiones en las que se hacen visibles el proceso al que se refiere Jenkins.

Como advertimos en la introducción al capítulo, la visión de Salaverría es obviamente cercana al periodismo y su desempeño profesional, pero encaja perfectamente en nuestros planteamientos puesto que su punto de partida es desde el sector emisor del contenido informativo, lo que propone una visión

inmejorable para completar la visión de la investigación. Estas cuatro dimensiones son la **convergencia tecnológica**, **convergencia empresarial**, **convergencia profesional** y **convergencia de contenidos**.

a) Convergencia tecnológica: Multiplataforma

La convergencia tecnológica tiene como precursores de la misma a empresas, productores de dispositivos y encargados de diseñar y desarrollar aplicaciones digitales. La celeridad con la que todo esto está ocurriendo suscita una serie de cambios tanto en los modos de hacer como en los roles que se desempeñan

El giro en la creación de contenido ha virado hacia la multiplataforma, un panorama de distribución en el que las piezas informativas se reproducen de manera simultánea en innumerables soportes y canales que a su vez son susceptibles de ser reproducidos desde aplicaciones y dispositivos que soportan contenido de cualquier tipo, audio, vídeo, texto, imagen.

b) Convergencia empresarial: concentración

El cambio de la convergencia ha desencadenado procesos paralelos que han debido dar una respuesta empresarial al nuevo panorama que se plantea. Según Salaverría (2010, p. 34) se contemplan dos estrategias de desarrollo, una centrífuga y otra centrípeta.

La estrategia centrífuga consiste en la diversificación mediática, las empresas comienzan a asumir la importancia de la multiplataforma que antes mencionábamos y se especializan en contenidos y no únicamente en medios, abriendo su actividad bien desde su propia expansión o mediante la inversión en compras de sociedades o empresas.

Por su parte la estrategia centrípeta se plantea como una concentración de poderes informativos resultante de la expansión e inversión, poniendo en riesgo la pluralidad informativa.

Esta contradicción entre ambas estrategias la advertirá Jenkins en su desarrollo sobre la convergencia tal y como veremos más adelante.

c) Convergencia profesional: Polivalencia

En el caso del periodismo, la convergencia profesional también alterará los roles profesionales y los zambullirá en una necesidad de multitarea inevitable para su supervivencia. La focalización o especialización en determinados roles se disipa para dar paso a informadores que a su vez escriben, editan, trabajan en redes sociales, fotografían y maquetan su propio contenido en registros temporales marcados por la necesidad de producir contenido.

Salaverría advierte (Salaverría, 2010, p. 36) de tres posibles variantes de la polivalencia:

- 1) Polivalencia funcional, que se asume como sinónimo de multitarea.
- 2) Polivalencia temática, en el que los roles de los informadores dejan de estar especializados como en los modelos anteriores y se adecuan a cualquier asunto.
- 3) Polivalencia mediática, un concepto que se adentra de lleno en las condiciones laborales y se remite al trabajo independiente para varios medios.

Acercando este desarrollo al tema central de nuestra tesis, podríamos intuir como el periodismo amateur, el periodismo ciudadano, o la información activista cumple procesos que se asemejan a esta convergencia profesional,

autogestión de los recursos y la multitarea es un ingrediente básico en el desarrollo del contenido informativo por parte de los movimientos sociales.

d) Convergencia de contenidos: Multimedialidad

Salaverría culmina la división de la convergencia refiriéndose a la imperante consecuencia que supone crear continuamente contenido que alimenta de forma constante la rueda informativa.

La información es procesada a un ritmo tan rápido (desde la multiplataforma, con los roles profesionales disueltos en creadores de "todo contenido", etc.) que es necesaria la conjunción de varias formas simultáneas de alimento de la rueda.

Si Salaverría realiza esta división, el autor americano incluye un glosario a modo de guía en el final de su *Convergence culture* (Jenkins, 2008) que completa aun más si cabe lo aportado en las dimensiones anteriores.

Lo inicia con una definición completa del propio término en el que se destaca la relación entre las industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias en búsqueda de contenido afín a su interés. Es clave la afirmación "la convergencia se entiende aquí como un proceso o una serie de intersecciones entre diferentes sistemas mediáticos, no como una relación fija" (Jenkins, 2008, p. 269), que aportará una noción de movimiento continuo de contenidos e intereses, algo que definirá completamente tanto los procesos de los grupos mediáticos y empresariales en su afán de captar el interés del receptor y el papel del consumidor que dejará de entenderse como un papel estrictamente pasivo y podrá realizar una búsqueda que se desarrolla más allá de cambiar de canal o de emisora de radio. Por esto conviene destacar dos términos del glosario que se diferencian de los presentados por Salaverría. La **convergencia orgánica** y la **convergencia popular**. En la orgánica, Jenkins

incide en los tipos de conexiones mentales que se producen en los consumidores entre las informaciones extraídas de las múltiples plataformas, por otro lado, la convergencia popular se entiende como un flujo informal (incluso no autorizado) en el que se archivan, comentan o modifican los contenidos para devolverlos a la circulación de la información.

Si Salaverría hablaba de sus dimensiones desde un punto de vista emisor, estas dos acepciones se acercarán a la forma en la que los receptores asumimos, adaptamos y gestionamos el múltiple flujo informativo al que nos enfrentamos a diario. Se intuye entonces un rol que será definitivo en la narrativa transmedia, un consumidor que influye directamente en la relación de la programación mediática y que posee una capacidad de alterar y poner en marcha otras versiones de la versión consumida, entremezclando el rol del consumidor con el de productor.

1.2.3 El lugar de la convergencia

La convergencia no tiene lugar mediante aparatos mediáticos, por sofisticados que éstos puedan llegar a ser. La convergencia se produce en el cerebro de los consumidores individuales y mediante sus interacciones sociales con otros. Cada uno de nosotros construye su propia mitología personal a partir de fragmentos de información extraídos del flujo mediático y transformados en recursos mediante los cuales conferimos sentido a nuestra vida cotidiana (Jenkins, 2008, p. 15)

Jenkins introduce este párrafo como preludeo al desarrollo del concepto de "inteligencia colectiva" que exponíamos en las líneas anteriores y que hace referencia directa al concepto presentado por el autor tunecino Pierre Lévy.

En su introducción "¿qué es la inteligencia colectiva?" (Lévy, 2004) realiza una analogía del comportamiento animal efectivo y marcado similar al funcionamiento de las hormigas o del panal de las abejas que se coordinan a la perfección en estructuras y jerarquías tremendamente fiables. Advierte de que ese tipo de estructuras son lo contrario al concepto que pretende defender, los automatismos, la división de castas y la creación de estructuras efectivas pero insalvables se sitúan en el extremo opuesto a la potencialidad de la inteligencia compartida.

Partiendo de la base de que "es un proceso de crecimiento, de diferenciación y de reactivación mutua de las singularidades" (Lévy, 2004, p. 21) la fortaleza de la misma reside sin duda en la coordinación, entendimiento y creación de espacios democráticos que incluso superan las formas representativas clásicas.

Por eso Jenkins acude a este concepto, dotando a la figura del consumidor de una relevancia imprescindible en el proceso de convergencia. A pesar de la tremenda carga mercantil que tiene la convergencia, el autor confiere las opciones de terminar y continuar el proceso en las manos de la figura antes pasiva y ahora activa que recibe el producto informativo. Aunque pueda parecer una opinión demasiado optimista, no hace sino valorar un matiz que a priori y absortos en los avances de las tecnologías, los emporios mediáticos y los dispositivos, podría pasarse por alto, pero sin duda un consumo que se aleja del imaginario del televidente absorto en un halo de luz que emana de la pantalla propone nuevas formas de entender la creación y digestión de contenidos. "La inteligencia colectiva puede verse como una fuente alternativa de poder mediático. Estamos aprendiendo a usar ese poder mediante nuestras interacciones cotidianas en el seno de la cultura de la convergencia" (Jenkins, 2008, p. 15).

Sin caer en la equivocada falacia de que la sobreexposición a los medios informativos, a los dispositivos o a los canales nos hará libres (tampoco el autor lo hace), es conveniente recordar que la convergencia como el caldo de cultivo de la narración transmedia se abre ante nosotros como un espacio de relación

que pretende superar los roles de consumo-consumista y propicia sin duda una revalorización de las capacidades de crear nuevas formas de interacción con el contenido que invade sin descanso nuestras rutinas. "...los lectores son viajeros: circulan sobre las tierras del prójimo, nómadas que cazan furtivamente a través de los campos que no han escrito" (De Certeau, 1996, p. 225).

Esta relación del consumidor/lector como cazador de relatos, le servirá más adelante al transmedia en su redefinición de los roles de consumidor/productor.

1.2.4 La contradicción

Una de las características de la convergencia, ha sido y sigue siendo el que las corporaciones mediáticas se dan cuenta de que ya no pueden ser productores únicamente de periódicos o de radio, sino de contenido (en el sentido más amplio) que se distribuye en diferentes plataformas.

Este paso, tal y como anunciaba Salaverría (2010), ha propiciado una serie de políticas económicas en la que los grupos empresariales invierten en fusiones o compras que les permitan expandirse hacia los terrenos que antes no habían explorado. Los grandes poderes económicos, dueños de las principales cadenas de televisión o de los principales grupos editoriales, son ahora brazos mucho más fuertes y mucho más largos, permitiendo entonces una mayor difusión de contenido, llegando a mayores tipologías de público y por ende a un mayor control de la producción mediática.

Si por un lado la convergencia se plantea entonces como un avance en cuanto a la accesibilidad de contenido, la confianza en una figura que consume de una manera activa e incluso como habla Jenkins con un papel tremendamente relevante en el proceso, la expansión de los grandes grupos propone por otro lado una homogeneización de contenidos en el que la pluralidad se verá

afectada así como la credibilidad de la convergencia como un panorama optimista para el desarrollo de una inteligencia colectiva con capacidad crítica. "Los cambios provocados por la convergencia abren nuevas posibilidades de expresión, o expanden el poder de los grandes medios" (Jenkins, 2008, p. 22).

En una entrevista publicada en el blog "Periódico de anteayer" realizada a Remedios Zafra y partiendo de una referencia a Hakim Bey, reflexiona sobre el papel de la red como el espejo del capital. En respuesta a esto Zafra circula por los caminos intermedios que presenta la contradicción sobre la convergencia.

La red es simultáneamente un espejo del capital y un instrumento de resistencia, he aquí la cuestión. Se trata de usarla en sus distintos grados con la intención de repetir mundos o imaginarlos. Se trata de que las personas puedan ser sujetos libres y formados capaces de habitarla crítica y creativamente. («Entrevista a Remedios Zafra (I)», 2015)

A pesar de que se refiere al uso de la red e internet, podríamos aplicar un razonamiento parecido en cuanto a la doble cara que plantean Jenkins y Salaverría. Si por un lado la convergencia plantea una serie de avances en cuanto a las posibilidades de erigirnos como una figura relevante en la creación y el consumo de contenidos, pero por otro se produce una absorción de las pluralidades en pos de una serie de monstruos empresariales que dominan la mayoría de la industria mediática y del entretenimiento, estamos entonces ante un escenario en el que nuestro papel y nuestra responsabilidad reside en el desempeño de roles activos, críticos e independientes con la capacidad de aportar o rechazar contenido. Si la convergencia como afirma Jenkins se produce en nuestros cerebros, son ellos los encargados de permitir la creación de oportunidades para decodificar el control informativo residente en los tentáculos de la convergencia empresarial.

A veces, la convergencia corporativa y popular se refuerzan mutuamente, creando relaciones más cercanas y gratificantes entre productores y

consumidores mediáticos. En otras ocasiones, estas dos fuerzas están en guerra y esas luchas redefinirán el rostro de la cultura popular («Entrevista a Remedios Zafra (I)», 2015)

1.3 Acotar el campo de acción

Desgranando el contexto actual, avanzamos paso a paso en la definición de los principales actores y elementos que entran en el juego de la definición del mismo. Los espacios intersticiales que proponíamos en las líneas anteriores, así como los espacios de la convergencia comunicativa, propician una serie de formas sociales que acaban por conformar nuestro presente y las formas de desarrollo político que en él se dan. Las formas de control van de la mano de las formas de resistencia y disidencia. Por eso, que en nuestra hipótesis, conviven elementos que provienen desde la información dirigida por los grandes medios, el infoentretenimiento (Castells, 2009) y la autogestión de las fuentes de información.

Por eso, si antes introducíamos los cuerpos como escenario de la represión y los condicionantes sociales, pero también como territorio donde se da la lucha política emancipadora, debemos admitir que es en nuestros ojos, en nuestra mirada, donde la sociedad occidental centra sus energías en cuanto a la forma de gestión del poder. Esto nos hace partícipes de una cultura eminentemente visual y desfragmentada que define nuestra sociedad, así como los campos donde se manifiestan los mecanismos de alienación y resistencia política. Desde las cámaras de vigilancia, a la visibilización de los movimientos bancarios y la posibilidad de acceder a todos nuestros movimientos en la red, el hecho de "ver" aparece como el valor indicativo de la dominación. Convertirlo todo en visibilidad. Nuestros movimientos, nuestras formas de estar, actuar y consumir aparecen transformadas en datos visibles. Las teorías del Big Data¹

¹ **Big data**, **macrodatos** o **datos masivos** es un concepto que hace referencia al **almacenamiento de grandes cantidades de datos** y a los procedimientos usados para encontrar patrones repetitivos dentro

reflejan la capacidad de decodificar grandes cantidades de datos para traducirlos en formas de comportamiento, tendencias ideológicas o gustos. Todo parece traducido a un espectro "visible".

La transparencia es el nuevo valor fetichizado que la red aporta como anhelo de libertad. Los escenarios de igualdad que la red provee y que en algún momento se han interpretado como lugar para las prácticas políticas auto-organizadas, son en realidad lugares de descubrimiento que el sistema neoliberal ha sabido enmascarar en forma de inocente trampantojo tan fácilmente accesible como cualquiera de las opciones nos propone al convertirnos en perfiles o usuarios. Nuestras identidades vagan entonces entre cientos de servicios y nuestros dispositivos dejan por el camino el rastro de nuestras acciones. La idea de seguridad en la sociedad tiene que ver con controlar las caras de los transeúntes, ver los rostros, los ojos, la forma de mirar. Controlar lo que se ve, es el camino para el ejercicio del poder. Pero el espectro de lo aparentemente invisible se abre camino para completar y ampliar los espacios del control social creando un nuevo mercado de datos que las grandes corporaciones compran y venden como el elemento más fiable para diseñar y dirigir las estrategias de consumo tal y como Deleuze ya anunciaba en sus sociedades de control.

Luego de 1945, la cibernética provee al capitalismo una nueva infraestructura de máquinas —las computadoras— y sobre todo una tecnología intelectual que permiten regular la circulación de los flujos dentro de la sociedad, hacer de ésta unos flujos exclusivamente mercantiles. (Tiqqun, 2015)

de esos datos. El fenómeno del **big data** también se denomina a veces **datos a gran escala**. En los textos científicos en español con frecuencia se usa directamente el término en inglés *big data*, tal como aparece en el ensayo seminal de Viktor Schönberger *big data: La revolución de los datos masivos*. https://es.wikipedia.org/wiki/Big_data

"La hipótesis cibernética" descrita por el colectivo Tiqqun integra esta forma de construcción neoliberal en el que la facilidad del intercambio y la viabilidad de la velocidad de relación enarbolan un panorama de control y expansión de su influencia. A través de ella, encontramos las líneas desarrolladas por el sistema que rige nuestras formas de vida y su relación con los siniestros espacios de libertad que explotan con la entrada de la conectividad.

Ese nuevo entorno, el capitalismo cibernético, sería: *un mundo transparente*, traducido íntegramente a información, donde cada gesto, cada servicio, cada decisión y cada proceso generan una masa de datos, a procesar posteriormente por máquinas, algoritmos, reglas automáticas; una sociedad-red, donde toda relación se establece como feedback o interacción. (Fernández-Savater, 2015)

Frente a la retroalimentación como valor en alza, y la sociabilidad expandida, es entonces cuando la opacidad aparece como herramienta de resistencia. Ser conscientes de nuestra visibilidad constante nos permite intentar ejercer una gobernanza sobre nuestra propia ocultación. La construcción de "zonas opacas y ofensivas..será a la vez *núcleo* a partir del cual experimentar sin ser aprehensible, y *nube* propagadora de pánico en el conjunto del sistema imperial, máquina de guerra coordinada y subversión espontánea en todos los niveles" (Tiqqun, 2015). La idealización de la velocidad y del escenario de la conectividad ejerce de manera peligrosa un espacio ilusorio en el que una alienación amistosa se abre camino. Nuestro anonimato ha pasado a mejor vida, somos importantes porque nuestros datos son valores comerciales. "A nuestros vigilantes no les importa que no seamos nadie...quieren nuestro perfil para venderlo...el problema es que la existencia misma de esa información nos hace vulnerable de maneras que no podemos ni anticipar" (Marta Peirano, 2015).

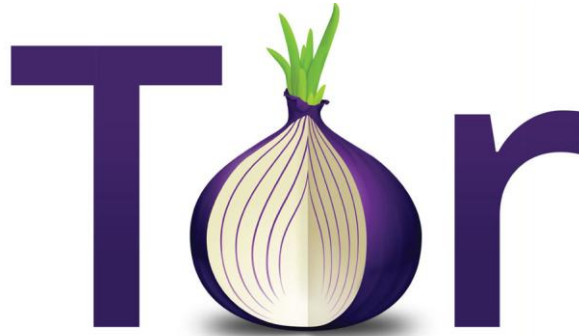


Figura 7. Logotipo del proyecto "Tor" que garantiza una navegación encriptada.

1.3.1 Espacios para el ejercicio de poder/contrapoder

Es en este escenario donde surgen mecanismos de poder y control. La capacidad de controlar las comunicaciones aparece como herramienta básica para el ejercicio de control social, y se sitúa como blanco de los movimientos políticos opuestos. Siguiendo a Castells (2009), la sociedad está estructurada por redes de tecnologías de comunicación e información. Siendo una estructura social que bautiza como "sociedad red" y cuya interacción social global afecta incluso a aquellas zonas no conectadas.

El actual proceso de globalización tiene su origen en factores económicos, políticos y culturales... pero... las fuerzas que impulsaron la globalización sólo pudieron desencadenarse porque tenían a su disposición la capacidad de conexión en red global que proporcionan las tecnologías digitales de comunicación y los sistemas de información ... (Castells, 2009, p. 51)

El poder se revela como el control de estas redes interconectadas en donde la exclusión de las mismas crea de inicio una diferenciación insalvable. Por otro lado, el control del discurso a través de la capacidad de influir en lo emocional, es capaz de conquistar terrenos de lo inconsciente como una manera infalible de dominación. Si el poder "opera con una dinámica multinivel" (Castells, 2009, p. 261) que estructura la forma de pensar, sentir y actuar, la emancipación

pasa por un análisis de las capacidades de comunicación que propongan un espacio de resistencia ante los mecanismos alienadores.

Como oportunidad para poner en marcha espacios de gestión del relato alternativos a las dinámicas de control, Castells propone un paradigma de la comunicación actual basado en dos conceptos. Estos son la autocomunicación de masas (Castells, 2009, p. 89) y la audiencia creativa (Castells, 2009, p. 178).

El primero se refiere a la capacidad que los contenidos tienen de expandirse globalmente a través de los nuevos canales de difusión. Esta capacidad potencial (que no siempre se lleva a cabo) es lo que la hace a su vez potencialmente accesible globalmente. Por otro lado, la autocomunicación aparece en tanto en cuanto poseemos ciertas capacidades de elegir -aunque la convergencia mediática nos advertirá de ciertos riesgos- los contenidos a los que accedemos, así como los que creamos. Para Castells es inseparable este tipo de comunicación de la comunicación interpersonal o la comunicación de masas formando un triángulo en el que conviven las tres.

En este nuevo contexto, el esquema comunicativo habitual² adquiere una reinterpretación en la que la figura del emisor y receptor se disipan en un solo rol con capacidad de recibir, re-codificar y volver a producir contenido, proporcionando al emisor un doble rol en el que poder aportar visiones que en la comunicación de masas sería imposible, convirtiendo así a la audiencia en audiencia creativa. Esto que Castells entiende como la base de la cultura remix, introduce una serie de características que se manifiestan en muchos ámbitos. Por un lado la altera las nociones de autoría. El surgimiento de licencias libres y otra serie de movimientos culturales en torno a este tema son un claro síntoma de ello. Además como veremos adelante, el transmedia más comercial, centrado en el marketing y en la publicidad tendrá como característica el trabajo directo con las audiencias en las que determinados conflictos con corporaciones y empresas del entretenimiento serán de nuevo

² En Comunicación y Poder Manuel Castells toma como referencia el esquema comunicativo de Umberto Eco (1990)

sintomáticos de este viraje sobre la creación y la potestad. Por otro, los contextos de interconexión global y relaciones sociales mediadas-y mediatizadas- por las nuevas tecnologías y las formas culturales digitales, propondrán nuevos conceptos de colectividad e individualidad permitiendo de nuevo hibridaciones entre ambas esferas. Si varía la forma de producir y de consumir contenido, es lógico pensar que varían las formas de relación. En este sentido el concepto de cuerpos conectados (Zafra, 2010) aporta una lectura de conexión entre la soledad del espacio privado y la ventana a un espacio de relaciones permanentes en el espacio de la red.

Con todo, la pertenencia a una comunidad o la noción de colectividad se presenta en una nueva faceta de la que podemos huir con un solo golpe de teclado, abandonando todo el compromiso social que una metodología colectiva asume. Conviene tener en cuenta entonces la noción de ciberfetichismo (Rendueles, 2013) que es a su vez una victoria de un sistema deshumanizado que ha logrado conquistar el afecto de las relaciones sociales hasta convertirlas a través de las nuevas nociones de colectividad, en apegos que tienen que ver con los intereses comunes (ocio, política, parejas, búsqueda de vivienda) y no con la relación afectiva y los lazos personales.

Los ciberfetichistas otorgan una gran importancia a la tecnología pero, tenor de sus argumentos, su influencia emana mágicamente de ella. Los ciberfetichistas no proporcionan ninguna pista del modo concreto en que los cambios tecnológicos influyen en las estructuras sociales (Rendueles, 2013, p. 45).

Aun así, Margarita Padilla (Padilla, 2012) presentará lo que ella denomina *espacios de anonimato* como una posibilidad donde la acción política aún puede llevarse a cabo y que como bien indica Rendueles se definen por la comparecencia y no por la pertenencia, pero conjugando el yo y el nosotros en una ligazón específica y que no debe ser olvidada.

El concepto de "ambigüedad deliberada" (Padilla, 2012) que la autora introduce para referirse a los usos colectivos de internet tiene que ver con la conquista de

espacios ambiguos que depositan su confianza en la red y en la forma de funcionar de esta.

En el viejo mundo capitalista democrático la libertad de prensa es un derecho garantizado, mientras que en Internet todavía no hay ningún derecho reconocido. Es en ese gradiente de derechos donde una indefinición o una ambigüedad deliberada permite dislocar el sistema con sus propios mecanismos (Margarita Padilla, 2012, p. 55).

Ambas realidades conviven sin tener que dudar la una de la otra. Las relaciones virtuales ocupan una serie de espacios (cada vez mayores) que se complementan con cualquier otra forma relacional. Con estas condiciones en las que la autoría y las formas de producir y consumir influyen en las formas de relación y creación colectivas, las narraciones asumen cambios en sus estructuras y medios de difusión.

La relación entre el poder y el contrapoder se dará entonces en escenarios múltiples que abarcan desde las conexiones más lejanas hasta las comunicaciones interpersonales. La conquista de lo emocional y del imaginario aparece como el camino irrenunciable en el que los mecanismos de resistencia deban insistir, entendiendo y asumiendo los espacios híbridos que presentan las nuevas formas de relación social y la creación de un contenido en constante evolución. "Las multitudes conectadas no duran, pero lo que constelan permanece, deja huella en la experiencia y en la imaginación" (Rovira, Guiomar, 2017, p. 15).

1.3.2 Mirada y latido

"Las equivalencias `ojos y mente´, y la visión con la verdad y objetividad reclamadas por la ciencia, han prevalecido como principales valedoras para la construcción del mundo e interpretación de la realidad" (Zafra, 2015, p. 38). Culturalmente, occidente se desarrolla de forma ocularcentrista, desde las artes

contemplativas, hasta el entretenimiento más banal, el posicionamiento ojos-pantalla, ojos-cuadro, es la forma básica de relación.

Por tanto los cuerpos parecen descabezados, separados de su parte física. El rostro humano presentado como imagen suele estar en ocasiones mutilado de su unión corporal. El primer plano o el plano medio de los presentadores de noticias, o de los políticos que tapan su cuerpo con un atril presentando solo su tronco superior o el cuello y la cabeza, limita la visión diferenciadora de cuestiones basadas en la valoración de su imagen. Ayuda a limitar un análisis de la vestimenta, de la gestualidad corporal (de ahí la importancia de las manos ocupadas en bolígrafos o papeles), y nos ayuda a basarnos en los dos agujeros negros sobre la tela blanca que como hablan Deleuze y Guattari construyen la rostridad (Deleuze & Guattari, 1997, pp. 174-195), es entonces cuando la imagen simple de la cara dirigiéndose a nosotros llega a establecer un vínculo de proximidad, de igual a igual, que aunque no sea definitivo para influir sobre nuestras decisiones adquiere por un instante nuestro permiso para ser escuchado en una comunicación rostro a rostro, aunque sea a través de una pantalla (en el fondo un elemento rostrificado).

Segun Deleuze y Guattari, el rostro es una construcción ideológica, cultural y social, que consigue inundar de rostrificación, no sólo la cara si no las partes del cuerpo, objetos, incluso el paisaje. Convirtiendo así todos los elementos en el binomio formado por la pared blanca, el marco o la pantalla en la que rebota el significante, y a la vez "...labra el agujero que necesita la subjetivación para manifestarse..." y la parte que "...constituye el agujero negro de la subjetividad, como conciencia o pasión, la cámara, el tercer ojo" (Deleuze & Guattari, 1997, p. 174).

La pared blanca con agujeros negros se conjuga para convertir en percepción del rostro la carga cultural e ideológica a través del trabajo de la "*máquina abstracta de rostridad*". Esta la podríamos entender como los elementos (conscientes e inconscientes) que se disparan para crear la rostrificación.

La sencillez de la imagen como mensaje, y la máxima simplificación del mismo a través del rostro humano que propone Castells (2009, pp. 271-272), sumada a la máquina abstracta de rostridad, nos lleva a la conclusión de que la rostrificación de los mensajes-imagen posibilitan entonces una simplificación de los mismos y una simplificación en la forma de percibirlos.

Los mismos Deleuze y Guattari mencionan la igualdad *pared blanca=pantalla*, y agujero *negro= cámara/tercer ojo* por lo que los hilos que conectan la rostrificación con el mensaje requerido por "una audiencia masiva" (Castells, 2009, pp. 171-172) se zambullen directamente en la realidad de los medios de difusión de imagen a través de las pantallas y la producción de la misma desde las nuevas herramientas de producción visual. La pantalla de la televisión y la pantalla del ordenador o *smartphones* (implícitamente internet) contribuyen a crear esa percepción rostrificada que nos conecta a los mensajes que a través de ellas recibimos. Pero podríamos ir un paso más, la rostrificación ya no abarca sólo a los objetos o incluso al paisaje, si no que inunda también los perfiles de redes sociales, los cuerpos de correos electrónicos y los mensajes de 140 caracteres que siguen construyendo culturalmente el reflejo del rostro en cada interacción

Y de esta manera, los rostros se desvinculan, son significantes que se desconectan de los cuerpos. Mientras el latido es el enraizamiento a un espacio concreto, las miradas y las caras son las que viajan sin tiempo y sin localización, entre conexiones de video-llamada, *selfies*, reuniones por Skype que conectan el mundo y una reivindicación del ver, frente al sentir, mirada contra tacto.



Figura 8. Hillary Clinton durante campaña en Florida. Autora: Barbara Kinney (2016)

1.3.3 La mirada omnipresente

La mirada omnipresente posibilita una simulación panóptica desde cada pantalla. La posibilidad de ver vídeos, webcams, mapas, imágenes satelitales vuelve a crear una simulación de mirada global, reparto múltiple de nuestra capacidad como espectadores. El punto de vista varía de la altura humana media que sigue presente en los templos de la cultura moderna (museos), situando a la altura de los ojos las indicaciones, el centro de la obra a observar y las cartelas informativas. Por contra, en el entorno de lo digital nuestros ojos sobrevuelan espacios a través de *drones*, son parte de la adrenalina cuando alargan el nervio óptico hasta las cámaras deportivas integradas en los cascos.

Somos el ojo/máquina que mostraba Harun Farocki³, el mismo que en la Guerra del Golfo transmitía la mirada subjetiva de los misiles, de nuevo el cuerpo y la máquina creando una sola mirada.

Las miradas ya se habían hecho móviles y mecanizadas con la invención de la fotografía, pero las nuevas tecnologías han permitido que la mirada del observador distanciado se haya vuelto cada vez más global y omnisciente, hasta el punto de hacerse masivamente intrusa: tan militarista como pornográfica, tan intensiva como extensiva, microscópica y macroscópica a la vez. (Hito Steyerl, 2014, p. 27)



Figura 9. "Eye/Machine I" 2001 (Fotograma) MACBA

³ En la trilogía *Eye / Machine* (Ojo / Máquina), Farocki trata de la tecnología de la guerra y de cómo esta tecnología visual penetra en la vida civil. En sus películas pone de manifiesto el hecho de que el ojo humano está perdiendo la capacidad de discernir las imágenes reales de las pertenecientes a la ficción. En *Eye / Machine* la lente de la cámara se sitúa en las llamadas «bombas inteligentes», sustituyendo al ojo humano como testigo privilegiado de la guerra. <http://www.macba.cat/es/eye-machine-i-2469>. consultado el 22/9/2016

1.3.4 Imagen libre, despedazada y recompuesta.

Al igual que nuestra forma de mirar y relacionarnos ha variado, los nuevos espacios de intercambio de información de la sociedad ocularcentrista, suponen también la rampa de salida para nuevas formas de crear.

La historia ha sido reemplazada por el infinito flujo recombinatorio de imágenes fragmentarias. La conciencia y la estrategia políticas se han reemplazado por la recombinación aleatoria ejercida por una actividad precaria frenética (Franco Berardi en Hito Steyerl, 2014, p. 13).

No existen imágenes puras. No hay opción de originalidad. Cada estímulo forma parte de una concatenación de influencias cada vez más inclasificables (debido a la cantidad de flujos de intercambio). La copia, la reinterpretación, y la remezcla, se establecen como prácticas habituales no sólo en la práctica profesional sino en el amateurismo del usuario medio.

El concepto de imagen pobre (Hito Steyerl, 2014, p. 32) como producto huérfano, sin calidad, sin restos de lo que fue y sin dueño, parece erigirse como la unidad cultural básica de nuestro tiempo. Ese elemento que encuentra en la contemporaneidad cientos de formas para ser despiezado y compartido. "La imagen sin carne ni materia no aspira a ser huella recordable en un sentido trascendental" (Zafra, 2015, p. 80). Posproducción digital, redes sociales, *streaming*, remix, mensajería instantánea, viral, propagabilidad (Jenkins et al., 2015). Son sólo algunos de los conceptos, teorías y descripciones que pretenden acotar escenarios, maneras y consecuencias. Prevalece su condición nómada frente a cuestiones de calidad, resolución o definición.

De nuevo se disipan los límites entre original y copia, productor y consumidor. El debate de la propiedad intelectual ha sacudido gran parte de las reflexiones ligadas al desarrollo de internet y no únicamente en cuanto a los movimientos de software libre iniciados en 1985, también los colectivos de creadores profesionales han acusado las capacidades que la red ha propiciado para la

proliferación de contenido, y ni que decir tiene la lucha de la industria cinematográfica y discográfica contra el mercado de la copia ilegal y la descarga de contenido.

Herramientas como Youtube aparecen como la imagen de la nueva Biblioteca de Alejandría, pero acumulando contenido sin apenas catalogación o discriminación, elevando al mismo nivel caídas, accidentes, mensajes de Anonymous, documentales y vídeos familiares. La bestia es alimentada por un sinfín de material diario, desde todas partes del mundo. Si la globalización cultural permitía la hibridación e intercambio, internet multiplica esa potencia para desestructurar cualquier diferenciación. Es todo local y global. En miles de partes del mundo se puede estar viendo el mismo vídeo musical con baile pegadizo del que nacen cientos de versiones en lo que parece que son códigos similares y tecnologías semejantes. Esta reinterpretación y recodificación es sintomática de una tipología de consumo en la que desde lo más nimio a lo más crucial comparte estante.

1.3.5 El concepto *prosumer*: entre la autoexplotación y la nueva potencia política.

Este contexto propicia entonces nuevos panoramas para la producción de contenido que sin duda influirán en la teoría transmediática. El capitalismo y el control de los cuerpos se inscriben también en las relaciones de consumo y creación. A pesar de que más adelante incidiremos en conceptos respecto a las metodologías colaborativas de creación colectiva como lugares comunes de nuevas formas de quehacer conjunto, existe un espacio en la que la producción y consumo se conjugan para crear una nueva figura (de nuevo la hibridación de espacios intersticiales).

La definición de *prosumer*, que tanto se ha utilizado en los últimos tiempos, no es más que la forma de clasificar una forma de relación con el consumo y la

producción en la que los procesos habituales se ven alterados por la interacción de roles que emiten y reciben los productos. Este cambio de la corriente propone un escenario que no siempre las marcas o corporaciones han sabido digerir y proporciona un nuevo estatus a cualquiera que se acerque a este tipo de prácticas.

Lo que parece antojarse como un espacio de emancipación creativa, conserva un lado oscuro en el que la alienación de la producción se redefine para reciclar sus tentáculos y las formas de identificarlos.

El trabajo se entiende fundamentalmente como un medio para un fin: un producto, una recompensa o un salario. Es una relación instrumental. También produce sujeción alienando. Una ocupación es lo opuesto. Mantiene a la gente atareada en lugar de darle un trabajo remunerado (Hito Steyerl, 2014, p. 108).

De alguna manera nuestra participación en plataformas, redes sociales y espacios de intercambio, alimentan mecanismos de producción capitalista, en los que su mayor éxito ha sido camuflarlos de un tipo de ocio introspectivo que absorbe formas de relación y tiempo de ocupación. Estos vastos espacios de intercambio se han disfrazado de espacios públicos con espacios aparentemente dispuestos para ejercer nuestra libertad como participantes del mismo, cuando realmente "son canales privativos dominados por el capital y por unos pocos que atraviesan las vidas y las elecciones de los conectados" (Zafra, 2015, p. 133).

También las corporaciones, empresas y compañías han sabido adaptar sus mecanismos para integrar este tipo de prácticas dentro de la creación de su propio producto. El trabajo no remunerado, la explotación y la precariedad aparecen camufladas de elección libre, a pesar de una estrategia perfectamente estudiada. Incluso nuestros movimientos más inocentes, tan poco costosos para nosotros como clicar un icono que significa que algo nos gusta o nos agrada, entra en una mecánica de control del deseo y del consumo del que somos partícipes. A cambio, nuestro servicio de correo, almacenamiento online y perfiles de redes sociales, parecen remunerar todas

nuestras labores como un intercambio de intereses en el que ambas partes salen ganando.

Por otro lado, sería erróneo pensar que cualquier tipo de contribución desinteresada o sin retribución económica supone la explotación neoliberal en su mayor punto evolutivo. La militancia política es el ejemplo básico de aporte gratuito en torno a motivaciones concretas. Desde los movimientos barriales hasta los hackers-por resituarlo en el contexto de internet-, la no remuneración no es siempre sinónimo de explotación laboral. Es precisamente el empleo del tiempo de ocio en causas políticas lo que nutre las bases de partidos, organizaciones y movimientos. Por tanto, si la labor de producir desde nuestro espacio de consumo es por un lado una forma de autoexplotación inducida por las necesidades creadas para las formas de relación social en internet y nuestra gestión del ocio, el trabajo en torno a estos contextos y espacios híbridos puede a su vez formar parte de mecanismos de empoderamiento político puntual en el que nuestra labor influye en espacios a priori impenetrables.

Porque la producción de contenido, no debe basarse únicamente en la posibilidad que internet nos propone para subir vídeos familiares o bucear entre millones de escenas de gatos. Las opciones que la interconexión que, de nuevo reiteramos, se basa en relaciones estrictamente capitalistas en cuestiones de control, propician a su vez espacios para la estrategia activista más agresiva y directa (como los ataques a webs perpetrados por Anonymous), y para la creación de pequeños espacios comunes donde las relaciones sociales se crean en torno a intereses concretos. Con esto no queremos decir que convertirse en *youtuber* sea un acto revolucionario, pero lo que sí podemos asegurar es que la forma de medir la implicación política y el desarrollo de subjetividades en las que encontrar nuestro propio espacio de representación se encuentra en una era de cambio constante a la que debemos seguirle la pista.

Sin duda una posición crítica evitará caer en análisis poco profundos en los que la ingenuidad respecto al espacio de la red conduzca nuestras formas de

actuar y sentir. Al respecto Morozov propone dos conceptos a los que abrazarnos para un análisis completo de nuestra relación con la red.

En suma, el ciberrealismo nos ayuda a percibir las tecnologías de internet tal como están ubicadas en el mundo sociotecnológico, mientras que el ciberagnosticismo nos ayuda a analizarlas, incrementarlas o combatir las sin ninguna parcialidad ideológica. Pensar que podremos llegar a utilizar internet como herramienta para fomentar la democracia sin respetar estos dos ideales cognitivos es el desengaño de internet en su forma más pura. (Morozov, 2011, p. 259)

Precisamente, en torno a este *bicefalismo*, Pérez Rioja y Gil García publicaron un artículo en la compilación de las comunicaciones del encuentro 15MP2P en julio de 2013. En su artículo (Beatriz Pérez Rioja Javier Gil García, 2014, p. 16) sitúan la figura del *streamer*⁴ como nueva forma de comunicación emancipada. Dentro de los contextos de protestas (en el momento de escritura del artículo habían comenzado una serie de revueltas en Turquía) y debido a la ausencia de seguimiento mediático y de la estrategia del silencio, la capacidad de transmitir en directo convierte a esta figura en un nuevo espacio entre el periodismo ciudadano y el activismo político.

Pero el surgimiento del streaming como forma de comunicación solo es posible a través de la transformación de la población en periodistas, es decir, a través del cambio de una población pasiva a una población activa y prosumidora, aunque sea por momentos y ante contextos determinados (Pérez, Gil, 2014, p. 19)

⁴ El *streaming* es una práctica que consiste en transmitir a través de internet un suceso a tiempo real. En los últimos años las tecnologías y las herramientas han avanzado hasta el punto de que cualquiera con un equipo y conexiones básicas puede realizar una transmisión en directo y ser vista y compartida por usuarios y público potencial.

Aparte de un análisis sobre la eficacia política del *streaming* vuelcan su análisis en una cuestión que sobrevuela desde hace algunas líneas. La débil línea que estas prácticas pisan, entre una aparente democratización de los medios de comunicación y el emerger de una desprofesionalización de la práctica informativa. Entre la autocomunicación de masas (Castells, 2009, p. 89) y la neoliberalización de la figura periodística, la realización de transmisión en directo depende a su vez de tecnologías y espacios de difusión que de nuevo se inscriben directamente en el marco empresarial de internet. El propio artículo advierte como *Bambuser*, una de las plataformas más utilizadas durante la retransmisión *amateur* durante el 15M, fue adquirida por la agencia *Associated Press*, una de las agencias informativas más poderosas, permitiéndole un acceso gratuito a gran cantidad de contenido generado por los usuarios.

Es este terreno embarrado en el que las nuevas maneras de consumir con capacidad para producir perfilan las figuras básicas de emisor-receptor que el medio tecnológico ya había alterado. Inscritas en contextos claramente vinculados a los grandes emporios empresariales, estas prácticas introducen formas de activación política en la que nuevos terrenos no explorados parecen concatenarse para la construcción de nuevos paradigmas sobre los que actuar.

Como siempre, la duración y legitimidad de estos dura hasta que los grandes poderes consideran que su actividad comienza a ser peligrosa o sospechosa, pero hay lapsos de tiempo en los que la reinención de la lucha política se adelanta al control social y actúa en base a nuevas estrategias y formas de entender el mundo.

Por otro lado, es indudable que esta manera de creación/consumo, activa nuevos protagonismos sociales que quizás estén constituyendo una nueva potencia política que redefine su relación con la producción, el desempeño colectivo y la potencia de la subjetividad. Si Negri y Hardt proponían la definición de *Multitud* como un concepto en el que su articulación colectiva no pierde su identidad al trabajar conjuntamente, y que es consciente de las capacidades del trabajo inmaterial y se apropia de sus herramientas para "acabar con la dialéctica de la servidumbre" (Yebra López, 2013), son varias

las líneas que coinciden con las características que hemos definido para el *prosumer*.

La multitud es una multiplicidad, un plano de singularidades, un juego abierto de relaciones, que no es homogéneo o idéntico a sí mismo y sostiene una relación indistinta, inclusiva, con aquellos que están fuera de ella. (Hardt, Negri, 2000, pp. 101-105)

Pero en el desarrollo de Negri y Hardt también hay espacio para la doble vertiente: "la revolución tecnológica y de la información provee la posibilidad de nuevos espacios de libertad. Hasta el momento, también determina nuevas formas de esclavitud" (Negri, 2007).

La indudable vía abierta aparece entonces como un nuevo espacio en el que el protagonismo político se desplaza. Se opone (según sus autores) a las nociones de "pueblo" y "masa" y buscan en esta nueva potencia posibles vetas desde las que actúan nuevas activaciones biopolíticas que superan una mera relación de explotación.

Por otro lado y respecto a este concepto, Byung-Chul Han acusará a Negri y a Hardt de estar teorizando desde una lógica de clases que ya no existe añadiendo una capa más de complejidad a esta búsqueda y deshaciéndose del concepto de dominación o de confrontación:

El imperio global no es ninguna clase dominante que explote a la multitud, pues hoy cada uno se explota a sí mismo, y se figura que vive en la libertad...así hoy es posible una explotación sin dominación (Han, 2014, p. 19)

1.3.6 Tecnopolítica

Si en algún espacio se da la confluencia de lo físico y lo digital, así como la nueva forma simultánea de consumir y producir contenido desde una perspectiva inmersa en el empoderamiento político, este corresponde sin duda

alguna a la definición que en los últimos años se ha acuñado desde las investigaciones cercanas a los movimientos adheridos al ciclo de protestas entre 2011 y 2013 (Mateos & Sanz 2014, p. 34). Igualmente y tras su definición, podremos ver como bien podría ser adaptado al ciclo de las contracumbres Seattle 1999- Génova 2001 (Toret & Pérez, 2012, p. 3) en los que los usos de la red posibilitan la creación de acciones políticas que influyen sobre las formas de protesta y organización más allá de los espacios virtuales.

Para abordarlo utilizaremos el trabajo resultante de la investigación colectiva que coordinó Javier Toret Medina a cargo del grupo de investigación @Datanlysis15M de la Universitat Oberta de Catalunya. Su estudio posee la legitimidad suficiente como para suponer una fuente fiable en nuestra investigación, su dedicación acertada y contrastada supone sin duda una de las aportaciones más fiables a los métodos y causas del 15M y en extensión al resto de ciclos de protestas que han seguido investigando.

A pesar de su marcado carácter vinculado a internet, las dinámicas tecnopolíticas se diferencian del ciberactivismo por su capacidad de conectar cuerpos y cerebros para actuar con la red aunque en ocasiones fuera de ella (Toret, 2013). Los usos de internet y las redes colectivas marcan fuertemente el carácter pero no se limitan a la organización virtual, sino que son capaces de influir en las maneras de actuar en el espacio físico y en las relaciones interpersonales "cuerpo a cuerpo", huyendo de posiciones afines al mero activismo digital o al conformismo del "clicktivismo".

Existen dos conceptos que se marcan en el estudio como terrenos sobre los que se desarrolla y que sin duda fortalecen este carácter intermedio entre varios espacios. El *sistema red* entendido como un "conjunto de nodos con altos índices de conectividad reciprocidad y robustez que sin duda dotan de estabilidad a la base en la que se desarrolla", y el concepto *multitud conectada*:

...como la capacidad de conectar, agrupar y sincronizar a través de dispositivos tecnológicos y comunicativos y en torno a objetivos, los cerebros y los cuerpos de un gran número de sujetos en secuencias de tiempo, espacio, emociones, comportamiento y lenguajes (Toret Coord, 2013, p. 19).

En el mismo texto, atienden a la peculiaridad que el espacio de internet propone a la hora de vivir determinados acontecimientos que describen como "acontecimientos aumentados", en tanto en cuanto la combinación de su desarrollo digital y físico permite pre-vivirlo, vivirlo y post-vivirlo.

Con todo, la tecnopolítica es entonces la definición de un presente en el que tienen cabida una multiplicidad de perfiles en cuanto a formas de actuación y niveles de implicación. Cada nodo del sistema red depende de la interacción que lo fortalece y que lo mantiene, y su grado de influencia se materializa de diferentes maneras. Lo que está claro, es que algo tan intangible en los estudios estadísticos-que son los que a priori parecerían ser los indicados para medir la interacción en redes sociales- como son las emociones, son en cambio imprescindibles para la materialización de las luchas políticas y de los diferentes grados de militancia en cualquiera de sus facetas o implicaciones.

Este trabajo de las emociones es algo que el estudio recoge y que atravesará transversalmente nuestro trabajo de investigación. La implicación pasa por la emoción y aunque internet ha sido denostado como posibilidad de espacio emocional así como sus formas relacionales que a priori "no han resuelto el problema de la fragilización del vínculo social en la modernidad de la fragmentación de la personalidad postmoderna, más bien lo han hecho más opaco mediante la difusión de prótesis sociales Informáticas" (Rendueles, 2013, p. 91), es evidente que nuestro contexto actual pasa por la utilización de estas "prótesis sociales" para suscitar un nuevo escenario en el que se dan nuevas maneras de querer, amar, sentir y compartir.

Es nuestra labor entonces como sujetos actantes de esta narración contemporánea, ser capaces de desenvolvemos en este cambiante escenario, partir de una mirada crítica que nos permita analizar las peculiaridades y carencias que propone, e incidir en sus fortalezas para poder seguir creando propuestas que permitan nuevas maneras de construcción política.

1.4 Conclusiones a la parte I

La intención de estas primeras páginas ha sido la de acotar la contemporaneidad donde se desarrollan las narrativas transmedia, así como los rasgos que definen los elementos que la constituyen y condicionan.

Un punto de partida al que acudiremos en varias ocasiones durante este proyecto, es la asunción de escenarios híbridos cuya delimitación se encuentra en un proceso difuso. Desde la diferenciación entre lo físico y lo virtual y la cantidad de matices que vinculan lo local y lo global como terrenos intermedios, el transmedia se sitúa dentro de espacios cuya frontera no es fácil de ubicar.

Esta condición, se refleja en la puesta en común de los tres principios que recogemos como base del desarrollo del transmedia, entendiendo la relación que entre ellos se da, los lazos que teóricos que los sustentan y las posibilidades que permite

Sobre este escenario, la contemporaneidad presenta entonces nuevos lugares desde los que el poder y el contrapoder son ejercidos. Estos se delimitan en cuanto a prácticas que ponen en cuestión la separación entre una relación con la imagen de carácter profesional o amateur, profiriendo nuevas dimensiones que redefinen este rol. La autoexplotación condensada en la figura de prosumer, se da a su vez en espacios de aparente libertad que la red propone, no como una separación polarizada explotadores/explotados, pero tampoco como una elección libre, pues el propio sistema impone formas de relación limitadas. Se vislumbran entonces consumidores de contenido despedazado, desmembrado y emancipado de su autoría.

Estas especificidades son las que delimitan un presente convulso, en donde la entrada de todos los grandes flujos informativos concentrados en pequeños dispositivos y habitantes de una conectividad total, aún no han terminado de decir la última palabra.



PARTE II

El transmedia como narración

2.1 Acotar el espacio

Una vez acotada la complejidad donde se da la narración transmediática, así como las características que abrazan los contenidos que nuestro presente suscita, es conveniente retomar las principales definiciones que la sustentan y ubicarla en el campo de la narración. Por eso, debemos explicar sus similitudes y diferencias con otras narrativas, así como los elementos que las conforman y resitúan en la contemporaneidad que hemos descrito y su relevancia en la articulación de lo político desde las nuevas formas de articular las narraciones.

Los relatos estructuran nuestra sociabilidad. La capacidad de comunicación se desarrolla a través de estructuras narrativas presentes en todas las facetas de nuestra vida. Por eso, actúan como vehículos de ideas, trasmisores de conocimientos o mecanismos de dominación. En el punto anterior describíamos el contexto sobre el cual se desarrollan nuestras relaciones con los medios, los dispositivos y los mensajes, así como la conciencia de una corporeidad inestable en la que nuestra presencia se expande en una nueva relación espacial. Con todo, la forma en la que los relatos son estructurados propician en la investigación una indagación sobre la composición de los mismos, así como una necesidad de situarlos en el lugar apropiado desde el que crear los métodos analíticos correspondientes a su estatus.

... tanto en la vida cotidiana como en los espacios de saber reconocidos por las instituciones académicas, la narración está presente, al menos, como forma estructuradora del conocimiento, de la inteligibilidad y como productora de sentidos, en tanto el discurso narrativo es el soporte del plano de la expresión (Contursi & Ferro, 2000, p. 52)

En la teoría transmediática no se desglosan los niveles de interacción de los elementos narrativos sino que se proponen una serie de características que constituyen la creación de espacios narrativos afines a ella. Por tanto, este capítulo aunque si se acerca a enumerar y enunciar aspectos básicos de la

narratología, indagará especialmente en situar los mimbres para un entendimiento del transmedia, ubicándolo conceptual y temporalmente en la era actual y lidiando con la amalgama de opciones que permite.

La narrativa transmedia no es un proyecto propuesto y llevado a cabo, sino que se trata de un diagnóstico, análisis y posterior bautismo que desde lo académico se establece sobre una serie de características y situaciones que la evolución de las opciones narrativas y su relación con los medios ha posibilitado.

Ubicar el contexto cultural en el que se desarrollan las narrativas transmedia será por tanto imprescindible para entender el papel que estas asumen en los terrenos políticos en los que se ubica esta tesis doctoral.

2.2 Nuevas narrativas y propagación de contenido.

En la gran mayoría de las ocasiones, cuando nos acercamos a la narratología como disciplina que estudia la estructura de los relatos así como las formas en la que estos son leídos, gran cantidad de escritos e investigaciones rondan en torno a la narración escrita y a sus formas habituales. Por otro lado, existe también una gran cantidad de bibliografía en torno a lenguajes fílmicos y cinematográficos que estudian las construcciones narrativas audiovisuales y sitúan las figuras y estructuras que forman parte de ellas.

A pesar de lo anterior, la narración se encuentra rodeándonos en cualquier acto cotidiano. Somos a la vez público y narrador de sucesos de nuestra vida y estamos expuestos a constantes estructuras narrativas.

Por tanto, aunque la intención de esta Tesis no es desarrollar teóricamente estos campos, sí creemos importante es definir las nociones básicas sobre la

narración, para valorar si la aplicación en nuestro trabajo es válida bajo los parámetros establecidos.

2.2.1 ¿Qué define a una narración?

Fludernik (2009) advierte de que una narración es la representación de un mundo posible en un medio lingüístico, oral o visual. El centro de este mundo lo ocupan protagonistas de carácter antropomórfico anclados en una existencia temporal y espacial. El narrador actúa como mediador de la representación y da forma al propio texto para convertirlo en un mundo en el que poder sumergirse.

Por tanto existen varias figuras básicas en las narraciones. Sin duda el tridente formado por narrador/lector (en su sentido más amplio)/ historia ocupan la base de la identificación de una narración. La posición de la que parte cada uno así como la forma en la que se da esta relación es la base de los estudios narratológicos.

La propia Fludernik apuntará que toda narración parte de dos capas básicas. El nivel del mundo representado en la historia y el nivel al que esta representación se lleva a cabo. Siguiendo esta diferenciación que la autora aplica a la narración escrita, aparecerá constantemente en la terminología la referencia a la diégesis. Este concepto aparece ligado a la mimesis y ya aparecen tanto en Platón como en Aristóteles. Utilizada la diégesis como sufijo para nombrar diferentes tipos de narraciones, así como la proveniencia de los sonidos y diálogos en el cine, se refiere a la narración que posee su propio mundo (real o no) pero que mediante el narrador y la interacción de la historia se hace verosímil. La mimesis por otro lado, se sitúa en la imitación o analogía como objetivo principal.

Será muy importante la posición del narrador. El punto de vista desde el que nos cuenta la historia. Aquí obviamente existe una clara diferenciación entre la narrativa oral o escrita o la visual. Mientras que en las primeras la descripción de atmósferas, colores y escenarios pasa por la figura del narrador, en la narrativa fílmica o fotográfica la imagen proporciona una serie de información que complementa la historia. Es por eso que en esta disciplina, el sonido adquiere una potencia narrativa muy importante en tanto en cuanto es capaz de dotar de construcción espacial a la escena representada, mediante la creación de sonidos fuera de campo .

Encontraremos en las teorías narratológicas conceptos de narrador diegético, extradiegético, intradiegético, homodiegético, heterodiegético..., todos estos nos hablarán de la posición en la que la voz que narra se encuentra respecto al mundo que se construye.

2.2.2 El relato

Si la posición del que narra influye en la forma en la que se construye la historia, la situación temporal del mismo propondrá diferentes tipos de relato. Cuando Genette (1972) se refiere al tiempo de la narración, distingue entre ulterior (construido en pasado), anterior (construido en futuro o presente), simultáneo (se iguala la narración y el acto de narrar) e intercalado (el momento de narrar se intercala entre los momentos temporales de la acción).

Conviene mencionar en este momento del escrito que cuando nos referimos a Genette en sus tiempos narrativos o incluso en algunas de las posibles figuras narrativas (homodiegético, heterodiegético), el autor parte desde una óptica estructuralista que tenderá a situar las opciones analíticas de manera eminentemente binaria. En este caso y aunque acudiremos a introducir el posestructuralismo y otras tendencias teóricas hemos creído conveniente mencionar el concepto de Genette como parámetro analítico de una narración.

Fludernik apuntará que en el caso de que una narración no pueda identificarse en un espacio temporal no debería considerarse como tal, pone como ejemplo determinados poemas en las que sucede tal caso. Por tanto la división temporal mencionada se antoja tremendamente esclarecedora para un acercamiento tangencial a la narratología. Pero de cara a la narrativa transmediática que como veremos se compone de diferentes flujos, podremos plantearnos si un post o un *tuit* adquiere condición como narración en tanto en cuanto su posición en el tiempo viene marcada por los metadatos proporcionados por el programa o incluso por la hora de publicación. Lo mismo podremos plantearnos en el papel del narrador, si es una institución, un colectivo o un particular el que lo publica podríamos incluirlo en alguna de las opciones antes planteadas.

Igualmente la intención no reside en aplicar la narratología, ni siquiera en crear una teoría narratológica respecto a las tendencias actuales, sino más bien aclarar conceptos que nos ayuden a analizar con legitimidad y propiedad los flujos narrativos actuales.

2.2.3 División

El posestructuralismo critica ferozmente la lectura estructural y preconcebida del estructuralismo y la posmodernidad abre camino a una época marcada por la caída de los grandes discursos en pos del protagonismo del sujeto y la pluralidad de sensibilidades, visiones e interpretaciones.

...la consolidación del microrrelato supondría la liquidación definitiva de los grandes relatos, la desaparición de los discursos totalizantes que pretenden ofrecer desde distintas perspectivas respuestas absolutas a cada una de las cuestiones planteadas; la proliferación del microrrelato entraña una de las críticas más demoledoras dirigidas a la cultura occidental concebida como

una gran metarrelato taxonómico y utilitario, que contiene a su vez metarrelatos particulares que pretenden dar respuesta al mundo. (Mirón, 2010, p. 127)

Sería erróneo pensar que los relatos breves no existen hasta este momento. Pero sí que el auge de los microrrelatos y más tarde la aparición de las microformas, fruto de las redes sociales e internet, propician una serie de narrativas breves autorreferenciales autodiegéticas (Guarinos & Gordillo Álvarez, 2010) que se sitúan en un espacio diferente a las narraciones estudiadas por la narratología. Las fórmulas publicitarias televisivas o radiofónicas, así como los cortometrajes o cuentos cortos son previos al nacimiento de la posmodernidad,

Por otro lado, algo que la cultura web sabrá entender perfectamente años más tarde será la entrada en los años 80 a través de a MTV de los formatos audiovisuales de corta duración como el videoclip.

2.2.4 El dispositivo manda

Scolari advierte de que en la época de la fragmentación solo lo breve sobrevive (Scolari, 2009b). Los formatos breves en la actualidad provocan una tal cantidad de flujo informativo que se encuentran en un continuo ciclo de producción y obsolescencia, en la que la durabilidad del contenido publicado puede ser de tan poco tiempo que en un segundo acaba relegado a un plano secundario.

Este tipo de relatos o narrativas se sitúan a priori en planos diferentes los relatos profesionales. A pesar de la fragmentación del discurso, siguen existiendo libros, películas, escritores de novela y documentales extensos. Pero este campo de consumo se hibrida con la producción amateur que en la

mayoría de las ocasiones ni siquiera concibe sus aportaciones como creación narrativa sino que simplemente forma parte de la interacción social en una serie de espacios preparados para ello, a medio camino entre el entretenimiento y la conexión constante al mundo virtual. "Los formatos breves han encontrado en los dispositivos móviles un aliado importante. Podría decirse que finalmente un software ha encontrado su hardware" (Scolari, 2009b).

Cuando Scolari afirma esto en 2009 y Mara Balestrini en 2010 (Balestrini, 2010) realiza un pequeño ensayo sobre el remix y la estética de la baja calidad desde los dispositivos móviles (imagen pobre), aciertan de pleno en la continuidad de un instrumento que parece ha venido para situarse en una constante evolución tecnológica en la que las funciones habituales de un teléfono aparecen como características casi desechables.

A pesar de que se puede comparar con la entrada del vídeo portátil (portapack) a finales de los 60, o la proliferación de las videocámaras domésticas en los 80, los circuitos de difusión del material producido para nada tienen que ver con los ejemplos anteriores. Si el portapack cobra protagonismo con la entrada del vídeo en el arte y las videocámaras domésticas entran en la cotidianeidad transformando la forma de recordar (de la fotografía al vídeo, del recuerdo estático al recuerdo móvil), la capacidad de fotografiar, grabar, manipular, reenviar, recibir o modificar que los dispositivos móviles *smartphones* propician superan lo inimaginable respecto a sus predecesores.

Si con la domesticación de la imagen cambiaría la forma de recordar, el teléfono móvil cambiará la forma de mirar. Es habitual ver en cualquier lugar a personas realizando fotografías, vídeos o grabaciones que en ningún momento tienen por objetivo formar parte de un archivo personal. Son lanzadas a determinados espacios de interacción social para erigirse como productos de rápido consumo y respuesta automática a través de señales enviadas por los receptores, en forma de *likes*, *retuits*, etc. Estos *feedbacks* actúan como una audiencia actante, con un papel capaz de influir en la narración desde sus propias herramientas para la interacción y desplegando unas capacidades mayores a la mera recepción del mensaje.

En este momento, es preciso traer a colación las bases de la teoría del hipertexto-entendido como hipermedia en su acepción más amplia- que ya vaticinaron el rol del público como un espacio de protagonismo en el devenir del contenido y que sin duda actúa como precedente en la teoría transmedia. La creación de narraciones que derivan de lo lineal y lo secuencial para alcanzar la capacidad de conexión de múltiples lexias⁵ propone un papel activo en el avance de la lectura y en definitiva en el desarrollo del propio contenido.

Los formatos hipertextuales requerirán entonces de una capacidad de conexión de fragmentos, desarrollos o aportes que conseguirán ampliar sin límite el carácter del texto, rompiendo así las barreras del libro físico o del relato con principio y final escapando a la concepción de la obra como un objeto cerrado, completo y absoluto. "El hipertexto redefine no sólo los comienzos y los finales, sino también sus límites, sus bordes....escapar del fetichismo de la obra, concebida como objeto cerrado, completo y absoluto (Landow, 2009, p. 153)."

En la obra de George P.Landow (2009) la teoría hipertextual adquiere matices que se atreven a definir el futuro de las narraciones, aunando la teoría literaria, así como las ramas académica y educativa pero sin duda, expande su campo de opciones con la proliferación de la *World Wide Web* y la capacidad de vincular contenido.

Aunque sin duda, cabe destacar como desde el nacimiento de la web hasta la era actual dominada por la interacción de las redes sociales, el hipertexto (que antes servía para expandir la escritura y la creación) ahora aparece relegado a un tipo de contenido coartado por las limitaciones y usos limitados de las redes sociales. En torno a esto, el bloguero iraní Hossein Derakhshan escribió un texto en el que comparaba los usos políticos de su escritura en blogs y su contacto con las nuevas redes sociales tras pasar 7 años encarcelado. Las limitaciones de la web y la forma de funcionar de redes como Facebook o Instagram, aparecen ante él como una forma de consumo pasiva, mucho más cercana a la TV.

⁵ Entendidas como fragmentos de textos unidos por hipervínculos en la obra de George Landow

Pero las apps como Instagram son ciegas—o casi ciegas—. Su mirada no va a ninguna parte, excepto hacia dentro, reacia a transferir ninguno de sus vastos poderes a otros, llevándolos a muertes silenciosas. La consecuencia es que las páginas web fuera de los medios sociales están muriendo (Derakhshan, 2015)

Con todo, seguimos asistiendo a un cambio de paradigma en el rol del lector/consumidor pasivo para entrar en un espacio de actividad compartida donde se entremezclan las capacidades de creación de relatos. Por otro lado debemos establecer un subrayado en la concepción del hipertexto como una tecnología (esto es, como una manera de crear un contenido utilizando la capacidad de los dispositivos informáticos de vincular fragmentos) o como un formato narrativo cuya génesis abraza estas capacidades de disipar las líneas que separan los roles.

Un medio lineal no puede representar la simultaneidad de procesos que se da en el cerebro: la mezcla de lenguaje e imágenes y la consideración de posibilidades diversas que experimentamos como libre albedrío. No puede capturar los secretos estructurales que de alguna manera animan lo inerte, que hace que las neuronas se conviertan en pensamiento (Murray, 1999, p. 289).

Los avances tecnológicos propician para Murray una cercanía a los procesos mentales que la secuencialidad simplifica. Cuando la autora proponía en la descripción de los entornos digitales, condiciones como "participativos" , "enciclopédicos" o "interactivos" (Murray, 1999, p. 83) lanza al panorama de la comunicación y la narración interactiva, guantes que serán recogidos más adelante por Henry Jenkins como principal exponente de la teoría transmedia. Tanto el texto de Murray como el de Landow (publicados en 1999 y 2006 respectivamente) aportan una gran influencia en la reflexión sobre una participación activa en el desarrollo de los relatos así como espacios de empoderamiento narrativo que ponen en duda (aun hoy) pilares tan

aparentemente imprescindibles para la industria del entretenimiento como la autoría o la originalidad.

2.3 Definir el transmedia; abarcar un todo

Tras relacionar los elementos que definen a la narración así como la fragmentación del relato y el papel de los nuevos dispositivos y formas de narración expandida, es el momento de asentar las bases sobre las que se estructura la narración transmediática y las relaciones que pueden darse respecto al trabajo de lo político y su vinculación con nuestra hipótesis. En ella, planteamos las opciones que los movimientos sociales tienen para coordinar un funcionamiento transmediático en sus propias estrategias de actuación y bajo un funcionamiento orgánico no profesionalizado.

Como ya hemos adelantado, el transmedia se encuentra en el ojo del huracán como una tendencia en auge y que en algunos casos se sitúa entre la última moda sobre la que versar cientos de trabajos, teorías y proyectos. Por tanto, se antoja como una misión difícil pero ineludible intentar acotar los términos que nos permitan extraer los componentes básicos de la lógica narrativa a la que nos enfrentamos.

Por eso debemos marcar los principales autores y conceptos que se construyen desde una perspectiva más genérica para posteriormente llegar a una determinación más concreta acerca de las características que apoyarán la hipótesis propuesta.

Desde su nacimiento, las teorías transmediáticas se han expandido a una gran velocidad. Existen cada vez más publicaciones, libros, manuales, blogs, webs, charlas, cursos, seminarios que tratan este tema y a su vez el corto periodo de tiempo que lleva desarrollándose como un campo de estudio concreto provoca una escasa discriminación del contenido.

Para esto, las líneas que siguen a continuación, irán poco a poco describiendo el transmedia, partiendo de publicaciones y autores imprescindibles pero aportando a las teorías principales fortalezas de otras fuentes menos extendidas pero igualmente necesarias hasta dotar a la Tesis de un análisis completo. Por eso, el transmedia que se erige como el paradigma comunicativo del "todo" (por su capacidad de extenderse) y el "constante"(por su capacidad de desarrollarse continuamente) se hace difícil de abarcar, debido a las constantes posibilidades que plantea y su potencial capacidad de crecimiento imparable.

A pesar de ser Marsha Kinder la primera en acuñar el término en 1991, partiendo de una investigación en torno al entretenimiento infantil a través de la televisión, videojuegos y las películas, es Henry Jenkins el que en su texto publicado en enero de 2003 (Jenkins, 2003) en la revista del Instituto tecnológico de Massachusetts *MIT Technology Review*, el que advierte de las capacidades atractivas para la audiencia que puede tener el desarrollo de personajes desde libros, a películas y a videojuegos.

Este nuevo atractivo residirá en la construcción de universos narrativos que superen las idiosincrasias y sistemas propios de cada medio, siendo el mundo creado el que comienza a asumir su propio protagonismo. Desde entonces Henry Jenkins se convierte en el principal representante y teórico de la teoría del transmedia, teoría que desarrollará a través de sus publicaciones e investigaciones así como en su labor docente y divulgativa.

Autodefiniéndose como un "fan" de series, videojuegos, cómics y diversas franquicias, Jenkins planteará una serie de parámetros que se instauran como pilares básicos del tema que nos ocupa, desde los cuales múltiples aportes de investigadores y creadores ampliarán hasta lo que hoy podemos enmarcar como lógica transmedia.

El texto del 2003, amén de ser relativamente escueto ya propone de inicio una serie de elementos en juego que marcan los primeros pasos de su andadura. En los primeros párrafos, Jenkins sitúa el transmedia dentro de la convergencia como contexto de acción tal y como desarrollamos en líneas anteriores, a partir de ahí términos como franquicia, medio, plataforma o audiencia irán tomando peso en el desarrollo de su teoría hasta presentarse como columna vertebral de su planteamiento, asentando los postulados teóricos en campos cercanos al mundo del entretenimiento y el consumo.

Otros dos artículos de referencia ineludible son los *Transmedia 101* (Jenkins, 2007) y *Transmedia 202* (Jenkins, 2011b) publicados en 2007 y 2011 respectivamente. En ellos se observa una madurez del término bien en la comparación con el artículo del 2003 e incluso entre ellos dos (transcurren 8 años entre el primero y el último), así como un desarrollo mayor de las bases que antes eran mencionadas.

La teoría transmedia, revela una forma narrativa en la que se ponen en juego diferentes medios. A través de estos, el relato se construye de una forma global y no lineal, permitiendo diferentes puntos de entrada al mismo desde cualquiera de estos medios en lo que se entiende como universo narrativo.

Una de las claves del transmedia que planteará Jenkins será el papel que cada uno de los medios juega en la construcción de una experiencia completa y coordinada. Afirmará que cada medio debe dar lo mejor de sí mismo sin intentar abarcar todo, es decir, el cine no tendrá que competir con el cómic o con el videojuego si no comportarse como lo que es, con sus códigos habituales y sus semánticas propias, para proporcionar una cara del poliedro narrativo que se presenta.

Esta opción de expansión y extensión propondrá un modelo comercial ya existente previo a la teorización de la narrativa pero convenientemente remarcado por el autor en tanto en cuanto las franquicias o mundos que se desarrollan poseen una capacidad enciclopédica interesante tanto para lectores como para escritores. Esta ambición enciclopédica resulta de lo que puede ser entendido como lagunas en el desarrollo del texto y que propiciará la entrada de otro de los elementos imprescindibles en la narración transmedia; el papel de los fans/consumidores/público.

El propio Jenkins afirmará que este tipo de narrativas son "la forma estética ideal en una era de inteligencia colectiva" (Jenkins, 2007 parr.10) por lo que las pistas sobre el papel de los receptores comienzan a quedar más que claras en los inicios del desarrollo de la teoría. A pesar de esto, será conveniente puntualizar la diferenciación entre interactividad y participación, para Jenkins la primera tiene que ver con las propiedades de la tecnología y la segunda con las propiedades de la cultura. Aunque ambos términos tienen a aparecer unidos o en textos compartidos, el trabajo de los fans en los desarrollos de las franquicias salen de lo pre-programado por un diseño superior para crear un contenido muchas veces desautorizado por los dueños de las historias originales. Por tanto aunque la interactividad permita una serie de recursos tremendamente amplios siempre se articulan bajo la dirección de un diseño previo, mientras que la participación tiende a crear comunidades propias de trabajo en torno a un mundo concreto pero no necesariamente formando parte de su entramado mercantil.

A pesar de la posible confusión, la narración transmedia no se articula necesariamente por la evolución tecnológica o el desarrollo de internet. Obviamente las nuevas formas comunicativas amplían las opciones narrativas y ayudan a desarrollar cualquiera de las ramificaciones que estas pudieran proponer, pero el propio Jenkins se refiere a La Biblia como uno de los

procesos transmedia por excelencia, asumiendo que el legado religioso se transmite desde canciones, cuentos, rezos, rituales, tradición oral, creencia, arte, etc., con esto solo queda advertir que a pesar de que situamos el transmedia con ejemplos que pasan por videojuegos, internet y comunidades, conviene tener en cuenta que su desarrollo tiene que ver con un planteamiento afín a su tiempo cultural y por supuesto tecnológico, pero nunca dependiente de este último.

Uno de los puntos de fricción de las teorías transmediáticas es la delimitación de las mismas en torno al tipo de contenidos. El caso de la diferencia entre adaptación y extensión. La primera toma una historia de un medio para adaptarla a otro, (un libro que se convierte en película), la segunda extiende principios de esa historia para crear otro elemento nuevo. Este razonamiento encuentra como una de las detractoras más conocidas a Christy Dena. Dena es teórica, escritora y diseñadora de videojuegos nacida en Australia, y fue una de las primeras tesis doctorales en torno al transmedia. Leída en el año 2009 y perteneciente al doctorado de Filosofía, "Práctica transmedia: teorizar la práctica de expresar mundos de ficción a través de distintos medios y entornos"⁶ se convierte en un aporte indudable al desarrollo teórico iniciado por Jenkins. Como decíamos, Dena contradice la diferenciación cuando las adaptaciones se excluyen como narrativas transmedia, advierte que cualquier cambio de medio supone una alteración en la forma de crear los formatos y por tanto la forma de plantear los procesos narrativos, por tanto a pesar de convertirse en una adaptación fiel, siempre abre las puertas a nuevas experiencias que aportan desde su parcela novedades y diferencias respecto al origen.

⁶ Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments . Traducción del título: Iker Fidalgo Alday

De la misma manera, conviene advertir sobre posibles confusiones cuando en una conclusión precipitada podríamos asegurar que una narrativa transmedia es una historia contada desde diferentes medios. Nada más lejos de la realidad. Para Jenkins una narrativa transmedia debe combinar la intertextualidad radical y la multimodalidad con el propósito de adquirir un concepto adquirido del diseñador de videojuegos Neil Young y que bautiza como comprensión aditiva (*additive comprehension*). A esto nos referimos con que cada parte nueva del texto aumenta nuestra comprensión del texto global y nos resitúa en el espacio narrativo.

El ejemplo al que siempre acude Jenkins para explicar este concepto es el "Unicornio de papel", figura que ha dado título a uno de sus textos más importantes "Origami unicorn" (Jenkins, 2009a). En él se refiere a la escena de Blade Runner añadida en la edición del montaje del director (1997) en la que una figurita de un unicornio de papiroflexia replantea partes esenciales de la historia. Esta comprensión aditiva, es decir, que cada nuevo aporte añade al universo total (en este caso Blade Runner), unido a los otros dos conceptos anteriores conforman para Jenkins tres elementos básicos del transmedia.

Cuando el autor se refiere a la intertextualidad radical y a la multimodalidad incide, por un lado a la facilidad para que incluso dentro del mismo medio, los diferentes textos puedan ir saltando de uno a otro para conformar diferentes puntos de vista de la historia- el ejemplo más básico sería Marvel Cómics y DC en los que sus personajes aparecen desde diferentes versiones en series ajenas provocando una variación más del desarrollo de la historia-. Por otro lado, la multimodalidad que la propia Dena(Dena, 2009) adapta desde la propuesta de la obra de Krees y Van Leeuwen (Kress & Leeuwen, 2001) a la teoría transmediática, bucea en las distintas posibilidades que ofrece cada medio puesto que distintos medios necesitan distintas formas de representación.

Con todo, existen muchas franquicias multimodales que presentan sus personajes o productos en varios formatos, videojuego, película, cómic, pero que no necesariamente son transmedia, debido a que la intertextualidad no se

plantea, y en consecuencia no contamos con la comprensión aditiva que ayuda a conformar la complejidad del universo narrativo.

2.3.1 Los principios del transmedia; Jenkins, Gómez y Pratten

El investigador y docente Carlos Alberto Scolari (Argentina, 1963) es uno de los teóricos sobre transmedia más reconocidos en lengua castellana. Su libro publicado en 2013 revela una serie de uniones entre espacios de acción, líneas de trabajo y teorías que permiten desde un punto de vista básico abordar los principales componentes que debemos tener en cuenta en el análisis y reconocimiento del transmedia. En "Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan" (Deusto 2013) encontramos una comparación entre dos versiones de los principios que rigen la creación transmediática.

Por un lado los publicados por el ya mencionado Henry Jenkins, y por otro Jeff Gomez, escritor y productor transmedia (*transmedia producer*) que presentará una serie de líneas más cercanas a la industria del entretenimiento. El motivo del paréntesis con el término traducido no es otro que el de advertir la figura del productor transmedia como uno de los puestos a desempeñar en la industria cinematográfica actual, introducido por la *Producers Guild of América*, una organización que defiende los intereses de los creadores y productores, que consideró en el año 2010⁷ que el transmedia debía tener un papel relevante en el desarrollo de la industria, un síntoma muy indicativo para entender el alcance del transmedia en los planteamientos narrativos comerciales actuales.

A esta comparación añadimos el aporte de Robert Pratten (2011), que además de plantear también una serie de principios, posibilita guías básicas para la creación de un proyecto transmedia, cerrando así un triángulo en el que

⁷ Artículo del 6 de abril del 2010, en donde se anuncia la aprobación de añadir la figura de productor transmedia. <http://www.producersguild.org/news/39637/PGA-Board-of-Directors-Approves-Addition-of-Transmedia-Producer-to-Guilds-Producers-Code-of-Credits.htm>

aparece representado el ámbito estrictamente profesional visto desde el consumo (Gómez), el trabajo académico teórico (Jenkins) y la experiencia del trabajo profesional (Pratten).

La pertenencia de Gómez a un mundo diferente al de Jenkins dotará a sus principios de unos matices claramente diferenciados de los presentados por el ex-profesor del MIT, y actual profesor de La Universidad de California en Los Ángeles (otra prueba más de la cercanía de la investigación transmediática con la industria del entretenimiento). Scolari realiza la comparativa presentándolos como complementarios en el entendimiento de la teoría, no se enfrentan, como mucho difieren pero crean entre ambos un material más extenso y rico.

Aunque estos tres autores no son los únicos que trabajan sobre el transmedia, sin duda el riesgo asumido en la creación de postulados sobre los que definirlo, bien valen un análisis comparativo de ellos, como un espacio de interrelación del que extraer la esencia de las similitudes y diferencias que los componen.

2.3.1.1 Los 7 principios del transmedia según Henry Jenkins (Jenkins, 2009a)

A continuación, introducimos los 7 principios básicos que Jenkins utiliza para acotar la teoría transmedia.

a) Spreadability vs. Drillability (Expansión vs profundidad).

Ambos términos conviven entre sí. La expansión tiene que ver con la capacidad de la propia narrativa para ser difundida y contagiada a través de redes sociales y componentes de viralidad, lo que aumenta el capital simbólico (y en consecuencia económico de la obra). Por otro lado, la profundidad se acerca a la propia capacidad de penetración en las audiencias hasta encontrar el núcleo

duro de seguidores/fans/consumidores que sin duda ayudarán a difundir y en ocasiones a ampliar el propio producto o proyecto

b) Continuity vs. Multiplicity (Continuidad vs multiplicidad)

Los mundos que se crean deben tener una continuidad y una coherencia, tal y como advertíamos en la definición de multimodalidad. Aunque por otro lado, la multiplicidad alude a la posibilidad de trasladar partes de ese mundo a otros aparentemente ajenos entre sí, permitiendo la entrada en mundos alternativos.

c) Immersion vs. Extractability (Inmersión vs. extracción)

Tanto el cine como los videojuegos o las narraciones escritas, nos permiten tener experiencias inmersivas, de tal forma que nos sumergimos en el mundo creado. Por otro lado la extracción alude al papel del público que a través de la adquisición de gadgets, juguetes, disfraces o muñecos introduce la historia en su propia cotidianeidad. En este concepto se hace entonces una clara mención al fenómeno fan, al mundo franquiciado y al espacio de consumo reservado para el *merchandising* oficial.

d) Worldbuilding (Construcción de mundos)

Esta es para nuestra Tesis Doctoral, uno de los puntos más interesantes de la teoría. Los mundos dan coherencia al relato que estamos creando. Muchas veces desarrollan la capacidad enciclopédica del receptor y ayudan a apoyar a

nuestra narración a una coherencia con el mundo anterioremente creado. Si trasladamos a Batman al siglo XIV posiblemente encontremos muchas incoherencias con la historia original, pero si añadimos su batmóvil, la cueva o incluso personajes propios del mundo propio de Batman, la entrada en esa historia alternativa ganará en coherencia al poseer elementos básicos del universo narrativo del que partimos, creando así un origen común, un punto seguro desde el que partir. El mundo narrativo es entonces el escenario donde se desarrolla el relato, pero a su vez es construido por la presencia de aportes y nuevas partes de la historia. Más adelante introduciremos el mundo narrativo como producción de un lugar común dentro de lo político.

e)Seriality (Serialidad)

La serialidad en el transmedia, se convierte en una expansión similar a la propuesta por la hipertextualidad. No es una única división por entregas o capítulos si no que convive con la interacción de medios, dispositivos y plataformas, provocando así un desarrollo que va más allá del propio hilo argumental y que propone para cada segmento el enriquecimiento desde lo mejor de cada medio.

f) Subjectivity (Subjetividad)

El transmedia propone una serie de personajes e historias que pueden permitir observar los hechos o el propio mundo al que pertenecen desde diferentes puntos de vista.

g)Performance (Ejecución)

En este apartado introducimos un término y un ámbito de estudio que abordaremos más adelante. El público, los fans y los consumidores que comenzaremos a nombrar *prosumer* (la mezcla entre *consumer* y *producer*) que asumen una labor indispensable en la creación y expansión de la propuesta transmediática y la ejecución de sus acciones permitirá la expansión del propio mundo narrativo entrando, en ocasiones, en conflicto con la propia franquicia.

2.3.1.2 Los 8 principios del transmedia según Jeff Gómez

Introduce Scolaro los principios de Jeff Gómez apuntando de manera muy acertada la fecha en la que fueron enunciados por el autor. En 2007 durante el *Creating Blockbuster Worlds* Gómez propone estos 8 pilares. Hacemos hincapié en las fechas puesto que desde el término acuñado en 1991, el primer texto de Jenkins en el 2003 y los consiguientes referentes ya enunciados (2007, 2011, etc.) ayuda a componer una idea de lo temprana que resulta la teorización del transmedia respecto a nuestros días.

a) El contenido es creado por uno o muy pocos visionarios.

Este principio aglutina dos posibilidades. Por un lado pensar que las narrativas transmedia deben ser gestionadas por un grupo reducido que evite incoherencias y provoque amarres fuertes para la creación de un mundo sólido,

y por otro lado, opinar que es una única mente brillante la que debe erigirse como creador. Aunque Scolari muestra su desacuerdo con esta última acepción no cabe duda que para crear un proyecto equilibrado la gestión debe ser controlada de manera exhaustiva y concisa.

b) La transmedialidad debe ser prevista al comienzo de la vida de la franquicia

A pesar de que existen muchos proyectos que se han "expandido" al transmedia después del *feedback* obtenido tras un éxito o una aceptación notable, es conveniente entender el proyecto como un todo transmedia desde el inicio de su andadura.

c) El contenido se distribuye en dos o más plataformas

En este sentido Gómez muestra su afinidad con la industria y la Producers Guild of América, puesto que es en su declaración de 2010 en el que al introducir la figura de *Transmedia producer* cierran de esta manera una forma de medición y diferenciación entre proyectos. Para Jenkins esta forma cuantitativa no tendrá sentido puesto que desde su teoría cercana a los principios de inteligencia colectiva, en la construcción de universos transmedia tendrá más peso el papel activo del público que la enumeración de componentes hasta llegar a tres. De hecho, esta apertura que Jenkins hace desde la alusión a la inteligencia colectiva, supone la vinculación a las bases del activismo o la aplicación del transmedia a los movimientos sociales, desregularizando el encorsetamiento y el control que propone la posición de Gómez.

d) El contenido es único, aprovecha la especificidad de cada medio y no es utilizado por otra plataforma.

En este punto la coincidencia con Jenkins es total, aludiendo de nuevo la máxima de que cada medio hace lo que mejor sabe hacer, en cambio Christy Dena -contra la postura de Gómez- defendería de nuevo las adaptaciones como parte de las narrativas transmedia,.

e) Esfuerzo concertado para evitar fracturas y divisiones en el mundo narrativo

De nuevo Gómez deja entrever su inclinación comercial cuando propone el control de la franquicia por parte de los agentes implicados. Si Jenkins promoverá el trabajo de los fans como parte indispensable, Gómez como *transmedia producer* propone medidas de precaución para perder el control sobre el mundo narrativo que se está creando.

f) Integración vertical de todos los actores

Todos los agentes implicados en la franquicia tienen que trabajar al unísono para proponer un modelo de negocio que reme en la misma dirección, desde el guión hasta el *merchandasing* o mercado de *gadgets*.

g) Incluir la participación de las audiencias

A pesar de los controles propuestos sobre este campo, Gómez incide al igual que sus colegas en fomentar la participación de público, fans y prosumers como parte indispensable de la difusión y expansión de la experiencia. Eso sí, el papel de estos en el desarrollo narrativo, tiene que ver con un control dirigido y nunca como una liberación del propio relato centra de la narración.



Figura 10. Campaña del Servicio Vasco de Salud para la vacunación contra la gripe en 2016. La campaña se apodera del imaginario de Star Wars, desde la que se pueden decodificar elementos como el sable láser (aquí un termómetro), peinados, ropas, tipografía.

2.3.1.3 Los 7 principios de la narración transmedia según Robert Pratten

Siguiendo la estela marcada Scolari en torno a Gómez y Jenkins encontramos como figura relevante el planteamiento de Robert Pratten. Afincado en Inglaterra es cofundador de Transmedia Storyteller Ltc y de Conducttr, un servicio para aprendizaje multiplataforma, entretenimiento y marketing.⁸ Es autor de uno de los volúmenes respecto a la metodología Transmedia más referenciados, " Getting Started in Transmedia Storytelling: A Practical Guide for Beginners", libro que junto con el publicado por Andrea Phillips " A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences across Multiple Platforms" en el año 2012 proponen una serie de recorridos que cualquier producción transmedia debe tener en cuenta en todas las fases de su diseño.

En los primeros compases de su libro-manual, Pratten introduce como no podría ser de otra manera los principios de Jenkins y Gómez advirtiendo de nuevo la diferencia de enfoques entre ambos (teórica y comercial). Sobre eso, acuña una diferenciación respecto al resto de teorías, Pratten entiende el transmedia como una filosofía que asume el diseño de historias como oportunidades para entremezclar la realidad y la ficción en experiencias emocionales únicas para una audiencia participativa (Pratten, 2011, p. 42). Para ello, plantea siete principios que son tenidos en cuenta en sus propuestas proyectuales y que se erigen como un complemento a los presentados por los dos autores citados anteriormente, pero no sin advertir una peculiaridad en su forma de entender el transmedia. Desde su punto de vista tanto Jenkins como Gómez hablan desde la perspectiva de grandes franquicias. Pratten sin embargo incide en que sus " intereses están en la creación de un ser vivo, la

⁸ Pratten fue uno de los responsables de la exitosa campaña transmedia "19reinos" que junto con CANAL+ se desarrolló en España para promocionar la cuarta temporada de "Juego de Tronos".
<http://www.comunicacion.canalplus.es/archivo/newsletter/1525>

realidad alternativa en la que cualquier persona puede optar por pretender que el mundo ficticio de su elección existe en realidad"(Pratten, 2011, p. 10)

Estas son las características propuestas por Pratten(Pratten, 2011, p. 22):

a) Ubicua⁹

La historia se construye alrededor de la audiencia, conectando con ellos a través de dispositivos

b) Persistente

Evoluciona constantemente, reaccionando al compromiso de la audiencia

c) Participativa

La audiencia interactúa con los personajes y entre sí.

d) Personalizada

La historia recuerda las decisiones y las conversaciones y se ajusta a medida de cada miembro de la audiencia.

e) Conectada

⁹ Conceptos traducidos del texto original por Iker Fidalgo.

Pervasive/Persistent/Participatory/Personalized/Connected/Inclusive/Cloud-based

La experiencia se conecta a través de plataformas con el mundo real, permitiendo ser contextual e integrar condicionantes como el clima, las mareas la calidad del aire y parámetros parecidos.

f) Inclusiva

Una gama de recursos y modos de compromiso se alojan en el proyecto por lo que tanta gente como sea posible son susceptibles de disfrutar la historia incluso en diferentes niveles de profundidad y sofisticación

g) Basada en la nube

Existe una red de control de la historia y de la experiencia desde un núcleo central, capaz de ver todo el contenido y toda la audiencia.

En estos principios obtenemos de nuevo semejanzas clave con los anteriores planteamientos. Conceptos como la coherencia entre los diferentes desarrollos de la misma historia se manifiestan de forma evidente en los tres autores. Concretamente esa coherencia se basa para Gómez y Pratten en una centralidad en el control de contenidos que permita realizar un seguimiento del proyecto, aunque el segundo no propone un control tan exhaustivo de la participación como hará Gómez.

Como complemento a esta aportación Pratten subraya lo anterior presentando un concepto que permite la creación de esferas solapadas en la creación transmedia. En una triada que bautiza como las tres "C" (Pratten, 2011, p. 11), Characters+Convenience+Community(Personajes+convenciencia+comunidad), interrelaciona una serie de conceptos que son más representativos de su planteamiento.

-Personajes: La importancia de la historia

-Conveniencia: La importancia de proporcionar el contenido acertado, a la audiencia acertada en el momento correcto

-Comunidad: La importancia de crear fans y recompensarlos.

Estas tres definiciones en apariencia básicas, crean una serie de espacios de contacto que dotan al proyecto transmedia de una serie de funciones que debe asumir:

-Personajes + Conveniencia: Personalizar la experiencia narrativa a cada persona, basada en su relación con el mundo creado

-Conveniencia + Comunidad: La misma personalización pero entendida a segmentos de audiencia (equipos colaboradores, comunidades)

-Comunidad + Personajes: Aquí entramos en el momento en el que los creadores deben proveer a las comunidades de mecanismos y espacios para fortalecer la relación y los procesos que permitan las contribuciones de fans, interacción de personajes y contenidos similares.

2.3.1.4 Buscar la definición

Con todo esto planteamos el transmedia como una forma narrativa que se complementa y completa desde diferentes variantes. Es necesario precisar en el desarrollo de todos los componentes que entran en el tablero de juego, para valorar si los principios planteados por los autores así como las indicaciones

previas que Jenkins proponía en sus textos, permiten esbozar una serie de líneas matrices sobre las que sustentar la lógica.

Analizando la propuesta de Jenkins veremos cómo sus intereses ahondan principalmente en las capacidades del público (fans/prosumers) como creadores de inteligencia colectiva capaces de crear por sí mismos comunidades que creen y pongan en pie complementos a mundos narrativos y franquicias, abriendo sin duda una de las posibilidades más estables en cuanto a la capacidad de la inteligencia colectiva de crear dispositivos narrativos más cercanos al activismo político o a la organización social.

Por su parte Gómez en una óptica orientada desde la industria incidirá en el papel de la producción transmedia como un aglutinador de la experiencia narrativa y el desarrollo desde el mundo del entretenimiento, pero entendiendo la regulación de los procesos de apertura en función de las necesidades del producto y siempre ejerciendo un control por parte del propio equipo de producción. Esta regulación condicionará su definición hasta el punto de exigir un mínimo de medios (dos) para que se considere transmedia, mientras Jenkins proporciona más importancia a la participación abierta como elemento definitorio.

Pratten aunque desde un análisis mucho menos profundo debido a su eminente inclinación hacia la práctica transmediática y no a la construcción teórica, se posicionará entre ambas posturas, defendiendo unos principios que percuten en el ámbito social que aunque de una manera algo indefinida se centra en metodologías de creación de proyectos que permiten cierta materialización de la práctica de una forma narrativa. Aunque a pesar de todo lo más reseñable de sus "principios" es sin duda esta cercanía con la práctica real más distanciada de enunciados meramente teóricos.

Con todo, la definición comienza a adquirir una serie de matices que la convierten en un elemento en constante expansión. Como respuesta a esto, Scolari se atreverá a apuntar un certero acercamiento que permita acotar la teoría: "Las narrativas transmedia son una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo) y medios (cine, cómic, tv, videojuego, teatro)" (Scolari, 2013a)

Pero como hemos visto, esta definición se antoja incompleta si no introducimos en ella elementos necesarios para ampliar el campo de estudio:

La narración transmediática se refiere a una nueva estética que ha surgido en respuesta a la convergencia de los medios, que plantea nuevas exigencias a los consumidores y depende de la participación activa de las comunidades de conocimientos. La narración transmediática es el arte de crear mundos...los consumidores deben asumir el papel de cazadores y recolectores, persiguiendo fragmentos de la historia a través de los canales mediáticos, intercambiando impresiones con los demás mediante grupos de discusión virtual, y colaborando para garantizar que todo aquel que invierta tiempo y esfuerzo logre una experiencia de entretenimiento más rica (Jenkins, 2008, p. 31)

Asumimos pues que el transmedia se produce desde dos puntos imprescindibles. Por un lado la construcción de la historia (franquicia, empresa, etc.), y por otro la recepción de la misma (consumidor, prosumer, público, fans). Sin embargo la diferencia clave entre esta y otras narrativas es la creación de un mundo que supera la narrativa lineal y cronológica (principio, fin) y se compone de elementos cartográficos (Zapata, 2012), es decir el mundo narrativo se presenta como un espacio a recorrer a través de sus líneas internas y de los múltiples elementos que lo componen (videojuegos, libros, películas, pero también muñecos, parques de atracciones o productos de *merchandising*).

Será entonces el usuario/público/prosumer/fan el que tenga en su mano la posibilidad de asumir un papel pasivo o activo, según si sus preferencias pasan por el consumo de un producto de entretenimiento o si por el contrario su avidez le lleva a formar parte activa del entorno al que se enfrenta y a crear nuevas opciones y caminos sobre los que transitar.

Con estas variantes Jenkins introduce en su *Transmedia 202* pistas sobre una apertura de la lógica transmedia para el entendimiento de otros procesos que cuentan con componentes semejantes, términos como activismo transmediático, representación transmediática, marca transmediática, etc., se abren ante la creación de una tipología narrativa que se inserta en nuestra cotidianeidad y nuestras experiencias lúdicas e informativas.

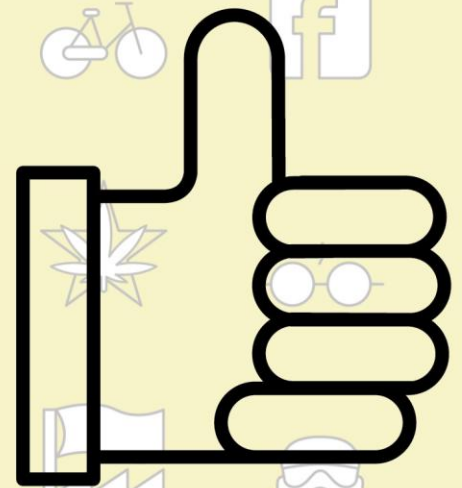
2.4 Conclusiones a la parte II

La narrativa transmedia requiere de un aterrizaje de sus propias estructuras internas desde un acercamiento a la base de las teorías de la narratología. De esta manera hemos podido atender las especificidades a las que los relatos fragmentados o los microrrelatos responden y como situarlos en el mapa del desarrollo narrativo.

Por otro lado, observamos que el presente actual y los espacios de gestión de la comunicación y la sociabilidad virtual-así como los dispositivos-, poseen limitaciones que influyen directamente sobre la estructura de los propios contenidos, sin olvidar los dispositivos de conexión constante.

Con todo, hemos definido el transmedia en base a los postulados más asentados en su propio cuerpo teórico, encontrando diferencias cruciales para su entendimiento. Pese a que estas narrativas poseen una concepción teórica claramente anclada en el mundo del consumo y el entretenimiento, existen desarrollos mucho más ligados a este mundo así como opciones mucho más abiertas a aperturas y expansiones de la propia definición.

Puesto que nuestra Tesis Doctoral apuesta por una hipótesis que propone la lógica narrativa del transmedia como un devenir posible en la gestión orgánica de los movimientos sociales, asumiremos esta última opción-defendida por Jenkins-como una definición afín a los tiempos en los que transcurre.



PARTE III

El marco teórico del transmedia. Público y contenido

3.1 Contexto cultural

Tras presentar las principales características que definen la narración transmediática, conviene realizar un acercamiento al punto de vista teórico desde el que la analizaremos así como las principales características que marcarán el papel del público y su compromiso con los proyectos transmedia, incluyendo las opciones de propagación que el contenido tiene a su disposición dentro del contexto descrito en el primer capítulo.

La contemporaneidad se asienta en una convivencia en el que las grandes corporaciones mediáticas siguen creando contenido masivo y a su vez la evolución tecnológica permite la creación de pequeños escenarios narrativos en el que los contenidos se disipan y transforman. Si asumimos que las redes sociales son campos donde se da la narración, entonces los usuarios de las mismas son narradores de lo contemporáneo y responsables de la producción de contenido que desborda diariamente los espacios de intercambio y difusión.

3.1.1 El punto de partida: La cultura visual

Esta vinculación con la cotidianeidad, se verá defendida por Mierzoeff en su Introducción a la cultura visual (Paidós, 2003) cuando reivindica un espacio propio para el estudio de la cultura visual que renuncie a los espacios estructurados de la academia y la disciplina. En el año 2016, el mismo autor realiza una nueva versión en la que asegura: "La cultura visual es la manifestación clave en la vida cotidiana de lo que el sociólogo Manuel Castells llama 'la sociedad red', un modo de vida social que toma su forma de las redes de información electrónica (1996)" (Mirzoeff, 2016, p. 21)

Fuera de los estudios de la estética, el arte o el cine, la creación visual debe encontrar un espacio de autolegitimación un como campo de estudio testigo de

las tendencias sociales, que desmonte el altar de la alta cultura y banalice lo elevado de la cultura ensalzada.

El propio Hal Foster tal y como recoge Ana María Guasch en el número 1 de la revista Estudios Visuales (2003), asumirá que el término "historia" es sustituido por "cultura" y "arte" por "visual", aunque desde una óptica negativa, la aceptación de este viraje es sintomático de la situación. Y es que si según el propio Mierzoeff nuestra vida ya se desarrolla a través de las pantallas, es en consecuencia un error seguir analizando los resultados visuales desde una posición que no asuma la experiencia humana de lo cotidiano.

Podríamos tantear el discurso y pensar que el propio cambio de contenido entre la división modernidad o posmodernidad, ya posibilitó esta entrada de lo "bajo" (como sinónimo de lo diverso, o de lo minoritario) en los campos de estudio, pero para el autor la cultura visual parte desde un punto de vista más cercano al consumidor que al productor, más cercano al receptor del contenido que al emisor, por tanto la disciplina es más una estructura de interpretación que un campo académico en sí mismo. Por otro lado, la hibridación de la figura consumidor-productor puede alterar estos postulados añadiendo una complicación mayor al desarrollo de la teoría, si de esta manera (con un esquema consumidor-productor) claramente diferenciado, el autor no sitúa el campo de estudio en un espacio concreto, sino que lo azuza a establecerse en uno propio, cuando la figura se hibrida en lo que en el transmedia se denominará *prosumer* (producer + consumer) la complicación analítica será sin duda aún mayor.

Guasch defenderá esta inclusión cuando afirma que el valor de una obra pasa por la apreciación de su propio significado, igualando una gran obra de arte con una imagen televisiva puesto que será tan importante el horizonte cultural de su producción como el de su recepción. Con todo la tecnología visual será para Mierzoeff cualquier aparato que sirva para aumentar la visión natural, desde el óleo hasta la televisión o los rayos X y la visualización de aquellas cosas que

no son visibles, por tanto la cultura visual no depende de las propias imágenes en sí mismas, si no de la tendencia a plasmar todo en imágenes, a visualizar la existencia. Igualmente, en la época de la superproducción de imágenes en la que estamos envueltos, somos parte de "un mundo demasiado grande para ser visto, pero que resulta vital imaginar" (Mirzoeff, 2016, p. 21).

Es por esto que conviven (siempre lo han hecho) dos formas de cultura, textual y visual. Bien en espacios diferenciados o en lugares de coexistencia. Por otro lado en las escuelas, institutos o universidades, educamos nuestro cerebro para ser capaces de decodificar y adquirir una capacidad crítica desde la educación textual, pero por contra, el constante bombardeo de imágenes al que nos enfrentamos parece encontrarnos indefensos ante tanta sobreestimulación. Y es que como indica Mirzoeff el siglo XIX puede representarse desde la prensa y la novela (cultura textual), la entrada de lo visual en el siglo XX y las narraciones cinematográficas al mismo nivel de la distribución mass mediática, convierten el presente en una tendencia claramente visual, a pesar de que lo visual ha existido siempre. Con todo, sería un error marcar una línea temporal concreta que separe ambos estratos, es por eso que la convivencia de ellos añade una capa más al desarrollo del campo de investigación.

Recapitulando, la cultura visual es entonces un campo de investigación que necesita reivindicarse en un nuevo espacio. Esta necesidad surge, según Mirzoeff, de la introducción en los componentes analíticos de la cotidianeidad y el proceso de "ver" como estrategia política en el que prima la perspectiva del consumidor más que la del productor. Conviene en este momento apoyar esta afirmación desde el estudio de lo cotidiano que plantea Michel de Certeau (De Certeau, 1996). En un momento del texto, analiza la potencia política del caminar como opción de construcción política, cuando lo presenta como una opción de reconquistar espacios normativos regidos por vigilancia panóptica y reglas de domesticación, entonces la potencia de lo pequeño emerge como una gestualidad disidente. Los pasos como enunciación dentro del propio espacio, y las desviaciones, atajos y alteraciones de usos como gestos que sin salir de la disciplina, escapan a su anhelo de control total. Por tanto lo cotidiano responde así a lo alienado. Dentro de la propia estructura existen posibilidades

que abren barreras a lo político. Si la cultura visual ensalzará las maneras de consumir al mismo nivel que los grandes discursos de la producción visual, la cotidianeidad se convertirá en un terreno capaz de albergar resistencias al discurso hegemónico.

A lo largo de este proceso estamos introduciendo los diferentes componentes que conforman nuestro campo de estudio. Desde los ingredientes necesarios para hablar de narración (partiendo incluso de la narratología textual), hasta las formas de propagación pasando por las experiencias de microrrelato. Por tanto, iremos conformando un terreno en el que la cultura visual permitirá introducir la creación *amateur* como discurso relevante en el relato, posibilitando de esta manera la emancipación de un discurso que se desprende de una necesidad legitimadora.

Sobre el reconocimiento del carácter necesariamente condicionado, construido y cultural –y por lo tanto, políticamente connotado- de los actos de ver: no sólo el más activo de mirar y cobrar conocimiento y adquisición cognitiva de lo visionado, insisto, sino todo el amplio repertorio de modos de hacer relacionados con el ver y el ser visto, el mirar y el ser mirado, el vigilar y el ser vigilado, el producir las imágenes y diseminarlas o el contemplarlas y percibir las... y la articulación de relaciones de poder, dominación, privilegio, sometimiento, control ... que todo ello conlleva. Tales son, en efecto, los temas con los que habrán de tratar y vérselas los estudios visuales. (Brea, 2009)

3.1.2 El anhelo de empoderamiento

El propio Brea introduce una serie de cambios en la imagen movimiento y asume un breve recorrido por las alteraciones de la forma de creación de imagen apoyando así el razonamiento sobre la cultura visual como un campo en constante cambio y alteración continua (Brea, 2002).

La aparición del *postcinema* indaga sobre la colisión que los lenguajes televisivos o fílmicos antes tan diferenciados provocan al disipar la frontera

información/narración. A su vez la entrada del cine en el arte propone un giro mayor en esta confluencia de lenguajes, tiempos y construcciones fílmicas, apoyado por una cultura de masas que desde el *spot* y el videoclip incrementaron los ritmos visuales para la construcción narrativa fílmica. La duración del tiempo fílmico varía y se transforma, y expande sus posibilidades hasta convenciones antes insospechadas.

El desarrollo de una tecnología accesible y de manejo asequible posibilita lo que el autor denomina como *postfotografía*. La aparición de softwares de manipulado fotográfico trascienden del planteamiento procesual de la fotografía analógica y el manipulado permite añadir capas de narración sumatorias a los procesos de creación fotográfica. Sobre este concepto Joan Fontcuberta (2016) presentará la imagen postfotográfica como aquella que responde a las necesidades visuales de nuestro siglo, aunando el amateurismo, la sobreproducción, la contaminación visual y la alteración de las maneras de ver y consumir.

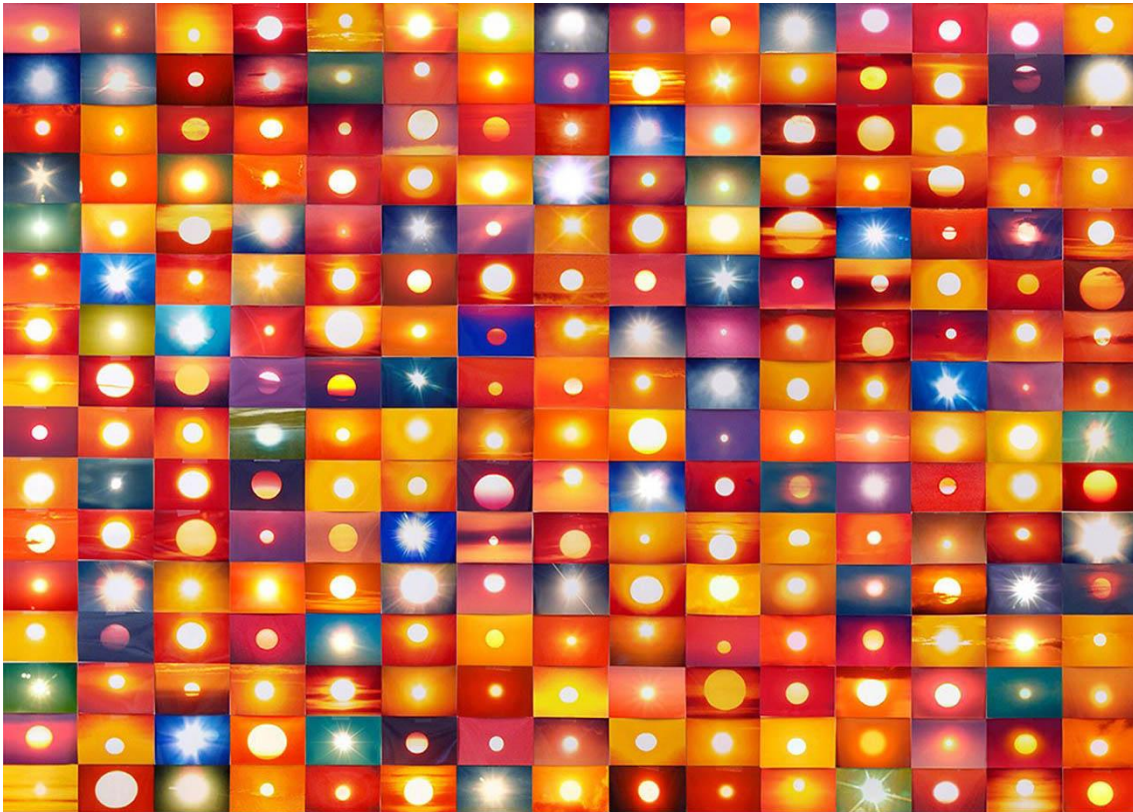


Figura 11. Penélope Umbrico 541,795 Suns (fromSunsets) from Flickr (Partial) 1/23/06, 2006
Detail of 2000 machine c-prints, each 4 x 6 in.
El trabajo de Penélope Umbrico incide en la sobreproducción de las imágenes que se vuelcan en la red, abriendo el debate sobre la ecología de la imagen

Por último Brea subrayará la creciente proliferación de nuevas formas de comunicación que desafían la oligarquía massmediática y que gracias a las tecnologías de bajo coste y a las opciones de difusión proponen un nuevo espacio de comunicación mediática, *postmedia*. Este escenario, asegura Brea, será un espacio de transformación de las tecnologías de distribución y un terreno desjerarquizado que difícilmente podrá verse controlado por los reguladores de la esfera medial. Respecto a la época *postmedia* Félix Guattari, uno de los principales referentes del uso del término, vaticinó en sus escritos para la publicación francesa "Le Monde" a principios de los años 90, un escenario en el que las audiencias encontrarían un terreno de producción propia frente a la alienación de los mass media. Las opciones que la interconectividad proporcionaría para desarrollar nuevas identidades colectivas supondrían un cambio en el paradigma de la comunicación.

La revolución post-mediática por venir tendrá que ser guiada a un nivel sin precedentes por los grupos minoritarios que siguen siendo los únicos que se han dado cuenta el riesgo mortal para la humanidad de preguntas tales como: la carrera de armas nucleares; la hambruna mundial; la degradación ecológica irreversible; la contaminación massmediática de las subjetividades colectivas¹⁰(Guattari, 1989, p. 61)

En ciertos matices podríamos aunar la era *postmediática* con la *autocomunicación de masas* de Castells, entendiendo ambos campos como propuestas de emancipación política, sin embargo, a pesar de los elementos coincidentes la teoría del autor catalán se formula a priori como una capacidad del propio medio ligada al desarrollo tecnológico (internet, rrss), mientras que el *postmedia* es inclusivo con cualquiera de las opciones comunicativas mientras se proponga desde un frente conscientemente politizado. A pesar de ello es conveniente introducir esta entrada al campo de análisis de la investigación por su inclinación en torno al empoderamiento político.

Por su parte el propio Guattari se adelantó a lo que otros autores-como veremos en Jenkins más adelante-llaman convergencia tecnológica, o el propio concepto *Multiplataforma*. En su texto "Para una refundación de las prácticas sociales" aparecido en Le Monde en 1992, el autor augura una evolución tecnológica que introducirá nuevas posibilidades entre el medio y sus usuarios, confluyendo la pantalla audiovisual y la pantalla tecnológica en una inteligencia colectiva. La revolución *postmedia* permitirá un empoderamiento de la información pero no como una conquista de materiales o recursos, sino como una construcción de espacios propios y novedosos. A pesar de las teorías

¹⁰ "La révolution post-médiatique à venir devrait être appelée à prendre le relais avec une efficacité sans commune mesure des groupes minoritaires qui sont les seuls, encore aujourd'hui, à avoir pris conscience du risque mortel, pour l'humanité, de questions telles que: la course au surarmement nucléaire; la famine dans le monde; les dégradations écologiques irréversibles; la pollution mass-médiatique de la subjectivité collective". Cartographies Schizoanalytiques, pag.61. Traducción a cargo de Iker Fidalgo

ciberfetichistas tan criticadas por autores como Rendueles (2013) o Morozov (2011) Guattari se adelantará, incluso escribiendo desde los primeros años 90, a cualquier optimismo que pudiera posibilitar el ilusionante desarrollo de la tecnología. "Evidentemente, no podemos esperar un milagro de estas tecnologías: todo dependerá, en última instancia, de la capacidad de los grupos de gente para hacerse con ellos y aplicarlos a fines apropiados" (Guattari, 1992)

Encontramos aquí un punto clave. Las capacidades de cambio, de transformación social o de una revolución de los medios, no deben ser depositadas en el desarrollo tecnológico. Tal y como indica Tjasa Kancler en su tesis doctoral "Arte, política y resistencia en la era postmedia" (Universidad de Barcelona 2013) lo que Guattari estaba advirtiendo no era la utopía de la llegada de de la red, sino una producción de subjetividad que era capaz de asumir una responsabilidad política capaz de cambiar la sensibilidad social. Además, tal y como hemos visto, las mismas empresas que construyen el discurso masivo serán en la actualidad las que acaban concentrando la mayoría de herramientas de comunicación interpersonal, concentrando en la denominada "convergencia empresarial" (Salaverría, 2010) la respuesta de las grandes corporaciones a las opciones liberadoras de la tecnología.

Al igual que la cultura visual se proponía una empresa difícil de acotar y abarcaba aquellas opciones que ampliaban lo visual (incluyendo el óleo o la visualización de datos), los terrenos del *postmedia* no deberán basarse exclusivamente en las opciones que internet propone desde las redes sociales o las herramientas de comunicación inmediata. Cualquier elemento que se asuma como un espacio para una práctica social de creación cultural sin canalización previa se convierte en un espacio *postmediático*. Un fanzine, una radio pirata (uno de los principales ejemplos utilizados por Guattari fue la radio libre de Bologna en Italia llamada *Radio Alice*), un vídeo, o una red de distribución contribuyen a estos procesos de empoderamiento mediático. Este panorama fomenta un espacio de creación de nuevas subjetividades que superan la alienación de la subjetividad común y crea espacios para la práctica micro-política. De este razonamiento deviene la posibilidad que nuestra

hipótesis defiende, en tanto en cuanto las narraciones que contribuyen al relato principal del movimiento, son capaces de actuar como potencia política que expande el propio mundo narrativo y el transmedia, refleja esta capacidad de aunar las aportaciones de múltiples puntos de entrada desde diferentes medios.

3.1.3 Caer en la trampa

Guattari no postulará sobre un tiempo concreto de la revolución *postmedia* sino que ambos momentos *massmedia* y *postmedia* conviven en un espacio y un tiempo compartido. Este tiempo compartido permite una evolución postmediática en varios sentidos. Como indica Kancler los movimientos sociales más recientes han pasado por una serie etapas en las que han conseguido crear dispositivos de comunicación en el que todos son emisores y receptores.

Las prácticas micropolíticas zapatistas, el movimiento altermundista, etc., constituyen una generación de activistas que han trabajado en nuevas maneras de gestionar la información y trabajar la movilización política. "Sin embargo", advierte Kancler:

...el rizoma se vio infiltrado a su vez por el virus semiotizante capitalista que amenaza constantemente con paralizar, atontar y destruir nuestra sensibilidad singular. Desde la perspectiva actual de la conectividad, multiplicación pluridireccional de las conexiones e intensificación de los flujos de la información, entendemos que la economía neoliberal asimismo ha devenido rizomática y postmediática a su manera (Kancler, 2013, p. 77)

La trampa de la simplificación o la confianza ciega es la misma que nos advertía Salaverría en las líneas anteriores sobre la convergencia empresarial, y es un toque de atención hacia la repetición de posibles errores que se repiten también en el *postmedia* . Siguiendo con Kancler y desde el análisis que realiza

Remedios Zafra (2015), las nuevas tecnologías de información y comunicación emergen de contextos capitalistas y patriarcales que repiten esquemas de la estructura hegemónica de Occidente, "la sintonía entre patriarcado y capitalismo...intentará (está intentando) valerse de las revoluciones tecnológicas y sociales para perpetuar su dominio" (Zafra, 2015, p. 165). De hecho en la utopía de internet no existe la igualdad, el acceso a la red se limita a clases sociales perfectamente divididas así como la alfabetización tecnológica. El capitalismo ha conseguido adaptarse a un escenario de aparente liberación en el que desde la variación de los tiempos del trabajo - convertida en jornada constante debido a la hiperconectividad- hasta el constante consumo de herramientas, dispositivos y aplicaciones para la supervivencia, apoyado con la obsolescencia programada, conforman un escenario en el que las desigualdades sociales se transforman para convertirse en modelos que se reflejan en la red.

Por tanto, si el *postmedia* se erige como una conquista de un terreno emancipador en el que múltiples subjetividades conviven y se desarrollan frente a una estructura alienadora, debemos ser precavidos y advertir que *postmedia* no pertenece a un estado o a un tiempo concreto, sino que podría entenderse como un objetivo en el que se repiten esquemas de los que la sociedad aún no ha conseguido liberarse. Por tanto, esta filtración de la que hablaba Kancler que puede minar el proyecto de la *revolución postmedia* debe ser sin duda controlado, identificado y fulminado por las prácticas políticas que día a día trabajan por un cambio social y un paradigma de la comunicación y la creación que confronte con garantías el discurso aplastante del sistema actual.

Rechazar la posición que ocupan actualmente los medios, al mismo tiempo que se buscan nuevas formas de interactividad social para una creatividad institucional y un enriquecimiento de los valores ya sería un paso importante hacia una renovación de las prácticas sociales (Guattari, 1992).

3.2 El papel del público en las narrativas transmedia

Si la cultura visual permite la entrada de una cultura no ensalzada y el postmedia incide en la potencia de la subjetividad que puede verse contaminada por el avance en paralelo del control *masmediático*, las narrativas transmedia, fieles a un tiempo concreto desarrollan alteraciones en la creación de contenido, así como en los actores que forman parte de los procesos narrativos y en las barreras de la relación consumidor-producto. La potencia política residirá entonces en una relectura de estos posicionamientos y en una adecuación de los mismos a los objetivos que plantean. El público general -que hemos venido matizando durante el texto en varias ocasiones- es sin duda uno de los vértices sobre los que el transmedia se apoya en su propia génesis y que debe ser releído desde el planteamiento de los puntos anteriores.

3.2.1 El cambio de rol

En varias ocasiones, nos hemos visto obligados a realizar una enumeración separada por "/" cada vez que incluíamos en una frase el papel del receptor en la narrativa transmediática. Esta licencia responde a la capacidad múltiple que asume esta figura, a veces entendida como fan siempre desde un punto de vista cercano a Jenkins (Jenkins, 2009b), como consumidor, consumidor-productor (*prosumer*) o como mero receptor pasivo.¹¹

Scolari (2013a) advierte que las comunidades de fans o aficionados a determinados productos (ciencia ficción, literatura, etc.) existen desde hace varias décadas, aunque obviamente el estallido de la *World Wide Web* y de las

¹¹ De nuevo podríamos traer en este punto la teoría de autocomunicación de masas (Castells, 2009) y la definición de Multitud (Negri, 2007) tratadas en los puntos anteriores, para completar los posibles acercamientos a esta figura cuyo rol reconfigura el esquema comunicativo

tecnologías digitales desbordan cualquier planteamiento anterior hasta el terreno que pisamos en la actualidad. La diferenciación entre lectores, espectadores o internautas responde de hecho a una cuestión de opciones de interacción y trabajo con el propio contenido, entendiendo este último como un "actor multimodal que lee, ve, escucha y combina materiales diversos" (García Canclini, 2007, p. 32).

La recepción del producto de consumo se establece en torno a unas reglas muy marcadas en las que los destinatarios se sitúan en una pasividad receptora bajo la cual su papel estriba en el gasto económico que realizan sobre ese producto en cuestión para seguir alimentado la rueda mercantil. Las marcas, que tienen muy claro su intención así como sus objetivos, indagan cada vez más en las necesidades, preferencias y gustos de esos consumidores, llegando a alterar su mercancía para encajar de mejor manera con sus clientes habituales y con posible público aún por captar.

Se produce entonces una rueda en la que desde el consumo un pequeño empoderamiento se hace visible cuando los consumidores asumen su fortaleza, y de una manera más clara, cuando la asumen desde un sentimiento de comunidad.

Aplicar esto a los contenidos de la industria del entretenimiento e incluso a los productos culturales nos da como resultado una fuerza en manos de fans y comunidades de espectadores, lectores, *gamers*, etc. que cuidan de la franquicia o empresa a cambio de un buen trato y una serie de compensaciones por parte de esta. Con todo, se intenta conseguir un equilibrio en el que las franquicias puedan continuar con sus objetivos empresariales, garantizando mantener contentos a sus consumidores más fieles y ,a la larga, responsables de grandes movimientos de *marketing viral* (Jenkins, 2008, p. 209)

En este camino Guillermo Zapata(Zapata, 2012) propone la siguiente fórmula:

CULTURA MAINSTREAM+CULTURA PARTICIPACIÓN= TRANSMEDIA

Este sumatorio de factores plantea el punto de partida cercano a la visión de Jenkins y Gómez, próximo a las franquicias y a las grandes corporaciones del entretenimiento, pero destacando la necesidad de la cultura participativa para la creación de contenido, según la suma, sin la participación solo habría *mainstream*, y trasladándolo a Castells, sin la participación solo habría comunicación y no autocomunicación.

Sin duda camina cercano a la figura de *prosumer* mencionada en varias de las líneas anteriores, el papel que Castells asigna a la audiencia en el esquema comunicativo actual. En un desarrollo del concepto semejante en el que las fronteras se disipan para crear nuevas figuras híbridas formadas por conceptos que se entrelazan, consumidor y productor, comunicación y comunicación interpersonal, *mainstream* y cultura participativa...los receptores son para el académico catalán nuevos productores que invierten constantemente el esquema comunicativo habitual. Recordamos de nuevo las capacidades de generar contenido así como de re-codificar el contenido recibido y de negociar bajo sus códigos propios para lanzar desde diferentes canales nuevas respuestas que a su vez formarán partes de otros esquemas semejantes convierten a la audiencia ulteriormente pasiva, en activa, es decir, en audiencia creativa (Castells, 2009, p. 182).

La cultura de la remezcla o la cultura remix pasan por ser ingredientes que de una forma implícita se intuyen en los principios de Jenkins tales como en "expansion", "extracción" y "subjetividad".

3.2.2 Compromiso de participación

Si el término remix se augura cercano a la cultura del Software Libre y el Creative Commons, Zapata aplicará las cuatro libertades del software libre al papel del público en las narrativas transmedia. Richard Stallman programador y fundador del movimiento del software libre propone para que así sea varios

grados de libertad que enumeramos a continuación pero teniendo en cuenta que hablamos de una reformulación de los propios conceptos que adquieren connotaciones diferentes a las habituales y que el propio Stallman sintetiza en los siguientes grados

A pesar de que desarrolla el concepto para el software, el concepto filosófico de libertad adquiere un nuevo valor, y contamina a ámbitos de la cultura en su sentido más amplio y extendiéndose a terrenos intangibles como Internet. Hablar de conocimiento libre, cultura libre o una red Internet libre tiene otro sentido desde una perspectiva post-Stallman (Rodríguez Arkaute, N., 2008, p. 141)

•**Libertad 0:** La libertad de ejecutar el programa como se desea, con cualquier propósito

•**Libertad 1:** La libertad de estudiar cómo funciona el programa, y cambiarlo para que haga lo que usted quiera. El acceso al código fuente es una condición necesaria para ello.

•**Libertad 2:** La libertad de redistribuir copias para ayudar a su prójimo.

•**Libertad 3:** La libertad de distribuir copias de sus versiones modificadas a terceros. Esto le permite ofrecer a toda la comunidad la oportunidad de beneficiarse de las modificaciones. El acceso al código fuente es una condición necesaria para ello.

Por su parte, Zapata valorará los grados de compromiso de participación según:

Grado 0: La escucha- Lógica del espectador tradicional

Grado 1: Escucha socializada. Leo, veo , escucho y comparto mi visión en el ámbito de las redes

Grado 2: Interacción productiva. Aquello que yo produzco en el universo de ficción, pero por las libertades del propio universo, no está dentro. Están en la frontera. Fans, parodias, derivaciones,

Grado 3: Inserción productiva: El universo de ficción me permite introducirme como participante y modificar de forma igualitaria ese universo.

Los grados de compromiso miden la participación de la audiencia así como las libertades que permite el propio proyecto. En este sentido Pratten (Pratten, 2011, p. 137) enfoca el incremento del mismo desde tres fases evolutivas concretas:

DESCUBRIMIENTO- EXPERIENCIA-EXPLORACIÓN

Para el autor la clave de un éxito en la estrategia de contenidos pasa por entender que existen estas fases, el contenido que debe incluirse en cada una y las metas finales. Por supuesto, no todos los usuarios llegan hasta la siguiente fase, no es un recorrido lineal, es una activación de sentidos que encontramos expresados de la siguiente manera en el volumen que referenciamos, cada fase debe ser atravesada para llegar a la siguiente:

-La etapa de **DESCUBRIMIENTO** la asocia a dos sentidos, **olfato** y **gusto**. Esto dispara preguntas en la audiencia tales como "¿debo arriesgarme?", "¿me va a gustar?". Para suscitar esto el proyecto transmedia utiliza estrategias tales

como *trailers*, capítulos sueltos, introducciones, *teasers*, recompensas, posters, fotos de la producción etc.

-Cuando llega la etapa de **EXPERIENCIA**, el autor lo asocia al **tacto** y a la **vista**. Las afirmaciones que surgen en esta fase remiten a una inmersión mayor dentro del mundo, "Estoy dentro", "Ahora lo veo como lo que es". En este momento el contenido se presenta en su línea más fuerte, el juego, la película, episodio, libro, disco, etc.

-En la siguiente fase, **EXPLORACIÓN**, el sentido del **oído** es el que sirve de representación de sensaciones. En este momento las reflexiones pasan por "¿estoy solo/a?", "quiero más", "quiero ayudar", y el contenido del proyecto pasa a un siguiente nivel en el que entran la participación a través de foros, tutoriales, etc., y la colaboración.

3.2.3 Creación de contenido

Tras evaluar el cambio de rol de la audiencia así como los grados de compromiso y libertad que propone el transmedia, el contenido que puede ser creado por el público en la fases de colaboración y participación se convierte sin duda en siguiente objeto de estudio de nuestro análisis.

Scolari (Scolari, 2013b) nos recuerda dos conceptos para nombrar la diferencia de contenidos según de donde provengan. El **canon** es el punto de partida de todo proyecto, y alberga los textos "oficiales" y las propuestas originarias hasta llegar al contenido creado por la audiencia activa, el **fandom**.

El mismo autor, apunta la capacidad de la audiencia de hacer una interpretación tipo forense, esto es, diseccionar, desgranar y explorar los elementos para luego ahondar en prácticas posproductivas, la creación de nuevos elementos que parten de las historias oficiales. En este sentido, Bourriaud (2004) ya realizó un análisis sobre prácticas afines a la posproducción en el arte contemporáneo, pues bien, en las narrativas transmedia, la audiencia asume un rol creativo (recordemos de nuevo el concepto audiencia creativa y *prosumer*) y se convierte en creadora autolegitimada que sin ningún complejo se apropia de relatos para crear su propia aportación.

Esto que recuerda tanto a prácticas artísticas más elevadas (*ready made*, apropiacionismo) se convierte en un potencial en expansión que propone un papel protagonista y activo para los receptores del esquema comunicativo.

Scolari presenta (Scolari, 2013a) diferentes tipologías textuales en el contenido creado por los usuarios:

a)Sincronizadores. Usuarios que sincronizan en formato multipantalla partes de la historia que según el hilo argumental han sucedido en el mismo momento. De esta manera en su labor forense disponen de forma paralela los acontecimientos para crear un mejor entendimiento que puede haber quedado debilitado en la historia original

b)Recapitulaciones. Muy útiles y extendidos en los formatos de series tan en auge en los últimos años, a veces incorporarse a una temporada nueva puede suscitar dudas sobre lo acontecido en momentos anteriores. Con estos resúmenes no oficiales se pueden paliar las dudas para afrontar la nueva etapa con todos los elementos recientes en nuestra memoria.

c)Parodias. La parodia de mundos narrativos es uno de los elementos más exitosos y difundidos. Su capacidad viral se debe a la facilidad con la que el humor puede ser dispersado entre usuarios. Zapata alude que el *mainstream* es una relación de poder y que de toda relación de poder surge el humor como

forma de resistencia y de confrontación. El juego forma parte de la creación comunitaria, sin el no existe la participación.

d) Finales alternativos. Muchas son las franquicias que dejan descontentas a las comunidades de fans y a la audiencia. En este caso el apropiacionismo y la autolegitimación se manifiestan de forma contundente. Si cuando leíamos un libro o veíamos una película el final era decepcionante, la resignación y como mucho una puesta en común posterior eran las únicas salidas a la frustración que eso provocaba. Ahora muchos finales alternativos se pueden ver on line¹² e incluso de manera inteligente son asumidos por las propias franquicias para mantener (siempre con la distancia necesaria) activa la comunidad de seguidores. Ejemplos como *Lost* (Perdidos) o *How I met your mother* (como conocí a vuestra madre), fueron dos de los descontentos más sonados.

¹² http://www.eldiario.es/cultura/seriefilos/Finales-Alternativos_6_300679942.html fecha de consulta 15/10/2015



Figura 12. Captura de pantalla del final alternativo de la serie "How I met your mother" filtrado en octubre del 2014. El final de la serie no convenció a los fans que protestaron enérgicamente. La productora se vio obligada a incluir uno de los finales que habían descartado para incluirlo en la edición en DVD aunque se filtró a las redes a través de Youtube

e) Falsos avances y openings. En una línea parecida, la audiencia retoma el metraje oficial para volver a editar el contenido y situarlo en otras épocas o para cambiar el sentido proporcionado por el canon

f) Mashups o cross overs. Aunque estas estrategias en las que se entrecruzan mundos narrativos son utilizadas por las franquicias para potenciar su propio producto, las comunidades de fans realizan trabajos de este tipo en su abanico creativo. Si bien podemos encontrar a los personajes de *Lost* convertidos en amarillentos seres en *The Simpsons*, nos toparemos con vídeos que solapan

las cabeceras de entrada de Friends (1994 NBC) con Guardians of the Galaxy (Marvel 2014)¹³.

g) Adaptaciones. Adaptaciones realizadas con figuras o muñecos, así como con fragmentos de videojuego que continúan con la apropiación de personajes y mundos narrativos para la creación de historias paralelas. En este sentido las franquicias han sabido sacarle partido en la creación de videojuegos adaptados a la imagen de los famosos muñecos de LEGO, convirtiendo a Harry Potter, Batman o Indiana Jones en legos animados que atraviesan el argumento de la película desde los controles de videoconsolas y ordenadores.

Todo este tipo de contenido, se vale de comunidades en línea (más estables) o comunidades creadas mediante afinidades (grupos de facebook, menos estables), para compartir y retroalimentar la continuidad de los mundos narrativos que se conforman a partir de la creatividad de la audiencia. Este tipo de colectividad se establece entonces como caldos de cultivo y posicionamientos de fuerza frente a posibles represalias por parte de las franquicias o marcas, en calidad de reclamo de derechos por licencias, o simplemente si la deriva del argumento y del mundo narrativo asume caminos que descontentan a su público.

3.2.4 Nuevos y viejos consumidores

Si los viejos consumidores se suponían pasivos, los nuevos consumidores son activos. Si los viejos consumidores eran predecibles y permanecían donde les decías que se quedasen, los nuevos consumidores son migratorios y muestran una lealtad hacia las cadenas, las redes y los medios. Si los viejos

¹³ <http://ocio.lne.es/cine/noticias/nws-365645-divertido-mashup-guardianes-galaxia-serie-friends.html>
fecha de consulta 15/10/2015

consumidores eran individuos aislados, los nuevos consumidores están más conectados socialmente. Si el trabajo de los consumidores mediáticos fue antaño silencioso e invisible, los nuevos consumidores son hoy ruidosos y públicos.(Jenkins, 2008, p. 29)

Jenkins presenta de esta manera el paso de consumidores a *prosumers*. Creemos adecuada una enumeración y un desarrollo mayor de los conceptos de la definición para de esta manera extrapolar la identidad de la audiencia de las narrativas transmedia:

a)Activos: La pasividad se convierte en una elección y no en una obligación. Erigirse activo dentro de una comunidad alude sin duda a un empoderamiento de la audiencia respecto a su posicionamiento como receptores silenciosos y proporciona capacidades y poder de reacción frente a los contenidos a los que se enfrentan.

b)Migratorios: El desvanecimiento de la fuerza del *broadcasting* o lo que es lo mismo, la creación de contenido desde un solo punto de partida genérico y unidireccional, provoca que el movimiento del público se entienda como una capacidad de libertad frente al contenido único. Esta situación que obviamente es generada a su vez por la oferta cada vez mayor se sitúa para Zapata (Zapata, 2012) dentro de aspectos vitales que tienen que ver con la forma en la que nuestro ocio es regido de forma mucho más fragmentada que en épocas anteriores. La fragmentación de nuestro tiempo provoca la búsqueda de un entretenimiento más diverso y que responda a funciones diferentes.

c)Leales: A pesar del punto anterior las comunidades muestran lealtad hacia los productos que consumen, siendo conscientes desde las redes creadas y las posibilidades creativas de que el mismo sentimiento debe ser promovido en ambos sentidos.

d)Conectados: La posibilidad de conexión permite entonces un sentimiento colectivo más o menos potente, fuerte o tangible pero que sin duda se manifiesta en la condición de *prosumer*.

e)Ruidosos: Las redes sociales, blogs, webs y autogestión de espacios de opinión permiten la creación de foros de discusión que en ocasiones trascienden de la aparente marginalidad para saltar a la opinión pública. Es una capacidad que existe y que sin duda es aprovechada.

f)Públicos: En el mismo sentido, la disolución de la barrera íntimo/público que sucede desde las redes sociales que funcionan a modo de fotodiario (instagram), muros de opinión (facebook) o incluso mensajes directos de forma pública (twitter), las opiniones son vertidas y hechas públicas por los propios usuarios, y las marcas y franquicias se encuentran alerta para manejar las situaciones que puedan surgir.

Respecto a estas capacidades de ser "ruidosos" y "públicos" Jenkins introduce el concepto de convergencia popular. "Si la convergencia es tanto un proceso corporativo de arriba abajo como un proceso de abajo arriba dirigido por los consumidores, la convergencia corporativa coexiste con la convergencia popular" (Jenkins, 2008, p. 28) .

El uso de redes sociales, blogs, y otros medios de comunicación son formas de convergencia popular a través de las cuales los usuarios y consumidores aprenden a controlar el flujo de los medios para interactuar con otros consumidores.

Sería inocente pensar que todas estas capacidades, fortalezas, sentimientos de colectividad, estrategias de empoderamiento así como la creación de contenidos paródicos, finales alternativos o cuestionamientos de las franquicias sirvan únicamente para mostrar el desacuerdo con el final de una temporada o la muerte de un personaje.

La fuerza potencial de la audiencia así como la creatividad que señalaba Castells en su audiencia creativa en los procesos de autocomunicación son inevitablemente cercanos a los movimientos sociales y a causas de corte político. A pesar de que Zapata ya nos avisaba del desafío al poder que supone el apropiacionismo frente al *mainstream*, la narración transmedia encuentra una línea de salida en los movimientos sociales, proporcionando nuevas o renovadas maneras de trabajo político sin renunciar a contextos cercanos a la cultura popular o incluso a las franquicias, creando contenidos de gran potencia política que se expanden por las redes y mecanismos de las narraciones transmedia.

La potencia política de lo transmediático radica en la posibilidad de crear relatos compartidos que aterricen formas comunes de ver y un universo metafórico en el que los ingredientes que lo componen son rápidamente decodificados, funcionando como camino que comunica el pensamiento político con la acción.

En junio del 2016, el Subcomandante Galeano, antes Subcomandante Marcos en su "Cuaderno de Spoilers del Gato-Perro" que publica en la web el enlace zapatista, realiza un símil entre el Secretario de Educación Pública del PRI (Partido Revolucionario Institucional de México), Aurelio Nuño Mayer y un personaje de la serie Game Of Thrones-Juego de tronos. El personaje en cuestión, Ramsey Bolton, es despedazado por sus propios perros asesinos, en el noveno capítulo de la sexta temporada y después de haber sido uno de los protagonistas más crueles de la saga. En la despedida del capítulo y mientras es ejecutado el personaje de Sansa Stark que había sufrido la tiranía y los abusos le susurra: "...toda memoria de ti desaparecerá". En el artículo publicado en la web zapatista y luego replicado en La Jornada (Elio Enríquez, 2016) se compara al político con el sadismo y la tiranía del personaje de ficción, terminando el artículo con las mismas palabras con las que Sansa Stark despide a su enemigo.

Después de la masacre de Oaxaca (que supera la que hubo en 2006) y los 43 desaparecidos de Ayotzinapa del 2014, hablar en términos de serie televisiva pudiera parecer superficial. En cambio, el mensaje en este caso no es una traducción en términos massmediáticos, si no una utilización de un universo narrativo como forma de codificación colectiva. El relato político se traduce en imaginarios compartidos. Referentes manejados por el gran público que son capaces de situar -sin necesitar ninguna explicación- los papeles, roles y espacios que corresponden a cada cual. El PRI en un lado, el pueblo en otro, la crueldad y la justicia. No hace falta describir lo desgarrador o el sadismo, todos los que componen la audiencia de la serie entienden perfectamente la esencia del personaje. Los códigos están insertos en nuestro entendimiento, se comparte el relato y se hace frente común. El universo narrativo se extiende hasta la lucha política y la identificación de posicionamientos. Hay una identificación con el propio relato, un lugar común.

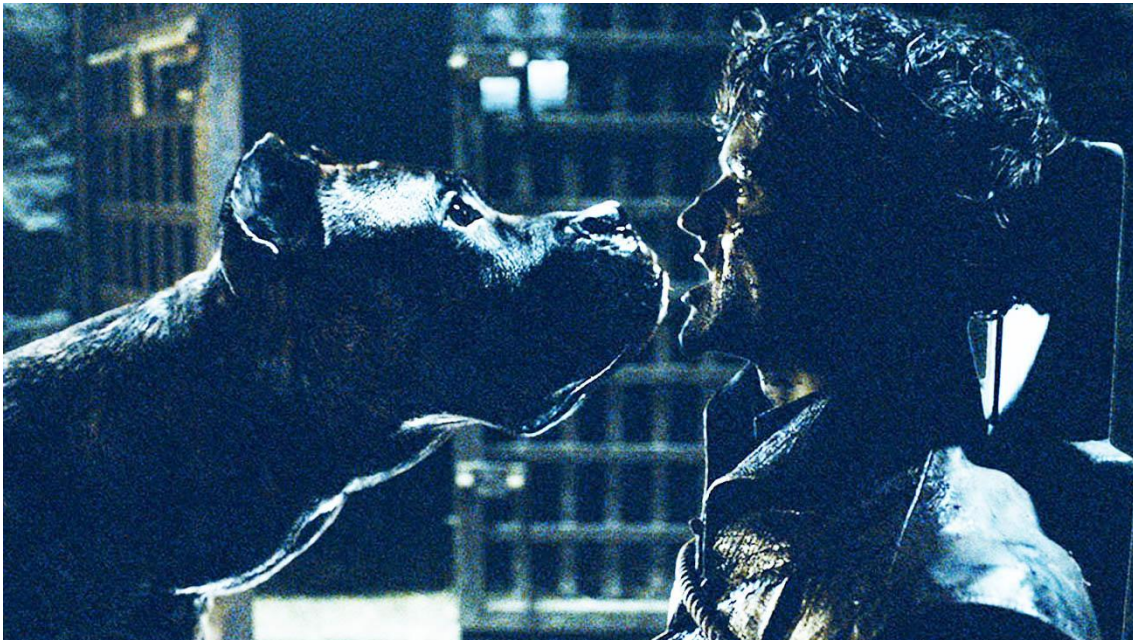


Figura 13. Momento en el que Ramsay Bolton es devorado por sus propios perros en el capítulo 9 de la sexta temporada. "Toda memoria de ti desaparecera"

3.3 Propagar el contenido

Una vez introducidos los parámetros que redefinen la variación del rol del público y su papel activo en los procesos narrativos, debemos revisar las cualidades que deben cumplir los contenidos para ser compartidos, difundidos y replicados. Recuperamos del primer capítulo las consecuencias que la contemporaneidad vertía sobre los contenidos. Frente a la originalidad, la copia, el nomadismo y la rapidez de difusión se habían establecido como valores principales. Tras desarrollar las capacidades transmediáticas y las formas de consumo activo/participativo, es conveniente establecer los espacios en los que estos contenidos se propagan y transmiten.

Cuando Jenkins (Jenkins 2009) introduce los principios del transmedia, bautiza uno de ellos con el término *spreadability* cuyo significado es "extenderse" o "propagarse". En 2015 publica junto a Green y Ford el libro *Spreadable media* que en España será editado bajo el nombre Cultura Transmedia (Ed.Gedisa)

El término ha sido traducido por el concepto *propagabilidad* e indaga sobre las características que los contenidos presentan para ser compartidos por el público. Es interesante la primera oposición de términos que el volumen plantea, frente a *spreadability* oponen el concepto *stickiness*, (adhesivo, viscoso) en una acertada metáfora que nos sitúa perfectamente en el tipo de cualidad de la que estamos hablando, concepto que también trabajaría Malcom Gladwell para hablar de la atención y el compromiso del público (Malcolm Gladwell, 2006).

Tras un breve acercamiento a las especificidades de las narrativas actuales creemos conveniente extraer las principales líneas planteadas en el texto de Green, Ford y Jenkins, como un punto de partida sobre el que situar nuestro desarrollo teórico en torno a las maneras de difusión.

3.3.1 Campos de acción

Green, Ford y Jenkins plantean una serie de encuentros en los que varios conceptos se enfrentan por oposición en sus formas de funcionar, presentando así un compendio de características que sientan las líneas maestras de la propagabilidad en relación a su opuesto. Extraemos del texto algunas de estos pares como manera de acercamiento a los espacios donde se desarrolla el contenido, desde los que sin duda, subyacen pistas de la vinculación con lo político:

a) Individuos vs flujos de ideas. Mientras que la adherencia tiende a fijarse en miembros aislados del público, la propagabilidad reconoce la importancia de las conexiones sociales entre los individuos, incidiendo en las maneras de absorción y circulación a través de estas interacciones.

b) Material centralizado vs disperso. La permanencia delante del contenido frente a la necesidad de su circulación. Relación directa con las experiencias unificadas o las diversificadas, mientras unas son flujos unitarios y completas, las otras tienden a la dispersión y la expansión con gran cercanía a la forma del hipertexto que mencionábamos en las líneas anteriores.

c) Interactividad pre estructurada, vs participación de final abierto. Cuando la adherencia se manifiesta de forma interactiva, encontramos estructuras preconcebidas que poco o nada tienen que ver con una participación activa del público. Tal y como asegura Murray "la clave para lograr calidad narrativa...es incorporar al usuario en la planificación...el desafío futuro es inventar lenguajes ...que incorporen comportamientos humanos" (Murray, 1999, p. 91)

d) Atraer/mantener vs motivar/facilitar la difusión. En esta ocasión el punto de partida es la propagabilidad de contenido en torno a una marca o producto. Por eso, desde una óptica empresarial, encontramos también dos formas de funcionar. La mera atracción del cliente para crear un terreno de consumo

estable, o la motivación que a la larga creará vínculos que facilitarán la difusión e identificación de la marca.

e) Canales . Obviamente la adherencia se manifiesta en canales de difusión de una sola dirección (broadcasting), mientras que la propagabilidad aprovechará cualquier tipo de opción que le permita distribuirse. Por tanto, estaremos entonces ante espacios coincidentes en los que los productos de consumo y las formas de expresión política o cultural compartan maneras de difusión. Este espacio difuso ya es aprovechado por varias marcas que han jugado con componentes como la viralidad o la rápida difusión por redes sociales, para alcanzar espacios de exposición de contenido superiores a los habituales canales publicitarios.

f) Marketing vs intermediarios . En este aspecto, los autores introducen el término *grassroots*. Literalmente podríamos traducirlo como "raíces de hierba", aunque su acepción tiene que ver con la comunidad que surge en torno a un tema concreto de forma voluntaria. Son bases comunitarias de carácter independiente. En el contenido propagable, los grassroots actúan en ocasiones de intermediarios aunque las marcas o franquicias no estén de acuerdo con sus funciones. El consumidor se emancipa de su propio producto, sumando una capa más a las posibilidades narrativas de aquello que venía impuesto por el origen inicial.

De estos pares los autores establecen diferencias entre dos tipologías económicas, la economía mercantil y la economía del don cuyas bases fueron difundidas por Marcel Mauss en su "Ensayo sobre el Don" (Mauss, 2009) publicado en 1925, y de gran importancia en los estudios de la antropología del S.XX. Es esta última la que se basa en la dación de recursos o aporte comunitario sin la espera de una compensación directa. Aunque internet este intrincado en una lógica capitalista, las economías del don crean avances innegables y se dirigen a una relación de convivencia con las lógicas empresariales. El software libre es sin duda uno de los ejemplos más claros en el contexto de internet, los aportes desinteresados y la confianza en una comunidad es lo que convierte a los usuarios en miembros activos. Los

materiales surgidos de la economía del don nos hablan además de quién lo da y quién lo recibe, forman parte de redes de confianza (Castells 2009) y dotan de humanidad y afectividad a los espacios de anonimato que Padilla definía.

En este sentido la web 2.0 permitía el uso o influencia en el contenido por parte de los usuarios pero con unas grandes reservas hacia la explotación del mismo, creando en ocasiones una serie de ventajismos económicos que se provechaban del buen hacer de los colaboradores desinteresados. La desconfianza en las estrategias 2.0 es entonces perfectamente comprensible ante la ausencia de reciprocidad y el claro viraje que estas hicieron de propuestas de economía del don a propuestas de economía mercantil, esto es, de bienes cedidos o creados por usuarios, a bienes vendibles y comercializables. Nada es gratuito, las grandes barreras que Facebook y Google han derrumbado para la comunicación se traducen en estudios de mercado, análisis de datos y un sinfín de provecho extraído de la interacción de los usuarios que es manejada, vendida y utilizada.

3.3.2 Estrategias de propagabilidad y tipos de contenidos propagables

Dentro de la consideración de los usuarios o público como un elemento importante, el antropólogo canadiense Grant McCracken, introduce un concepto que propone como sustitutivo de consumidor (McCracken, 2012). El multiplicador (*multiplier*) sondea el material y toma posesión del artefacto cultural para convertirlo en algo más valioso. Este concepto podría ser una acepción del emisor-receptor de Castells que recodifica el contenido, o de la mezcla de consumidor y productor que el transmedia utilizará bajo el nombre de *prosumer* (*producer + consumer*). Todos estos conceptos advierten de una tipología de público activo o al menos potencialmente activo capaz de asumir roles en la cadena de producción de contenido que deben ser tenidos en cuenta. Si según el propio texto de Jenkins, Ford y Green, la cultura en manos

de las corporaciones es la cultura de masas pero la cultura en manos del público es la cultura popular. Los textos propagables serán aquellos que puedan ser asumidos desde la cultura popular a pesar de ser enunciados desde la cultura de masas, encontrando, tal y como advertíamos en el punto anterior, trasvases entre canales y contextos.

Pero para que este tipo de relación pueda funcionar, existen estrategias y tipos de contenido que facilitan la expansión de los textos narrativos y que el equipo de autores se atreve a postular. Los contenidos deben conllevar:

a) Disponibilidad absoluta. Pudiendo llegar a los lugares donde el público así lo desea.

b) Portabilidad. Los textos deben ser citables y extraíbles. Conceptos como *embed* (incrustar) o *share* (compartir) forman parte de la lógica de la propagabilidad.

c) Ser fácilmente reutilizable de varias maneras. Susceptibles de permitir diferentes usos para aumentar sus posibilidades de propagación.

d) Relevancia para distintos tipos de público. En ocasiones la economía mercantil trabaja para la conquista de un determinado tipo de público. Existe otro, denominado público excedente que las grandes corporaciones tienden a no tener en cuenta. En un discurso de la circulación de contenido, todo público debe ser primordial para los objetivos.

e) Formar parte de un flujo constante de material. Frente a la creación de un solo texto mediático controlado y definido la creación de contenido *grassroot* a través de *microblogs* u otras plataformas será un aporte altamente necesario en la difusión del texto.

Por su parte, son varias las propuestas que realizan como estrategias para garantizar la propagabilidad. Pero como en varias ocasiones de este terreno híbrido entre la cultura popular o la creación comercial, algunas de estas técnicas son difícilmente asumibles por corporaciones o marcas pues las condiciones no garantizan un beneficio económico directo. Entre ellas conviene tener en cuenta:

a) Fantasías compartidas. Los regalos (cultura del don) se identifican con la cultura comunitaria y con el compartir, mientras que los productos (cultura mercantil) con lo comercial y la alienación. Las fantasías de una cultura mercantil inspiran transformación, mientras que las que se dan fuera del mercado se basan en la experiencia compartida.

b) Humor. El humor actúa como canalizador de relaciones entre las personas que comparten códigos semejantes. Se crea un espacio de relación y complicidad. Por esto a pesar de su uso establecido en la difusión de contenido comercial habitual en ocasiones permite pequeños espacios apropiables por parte del público de la economía del don.

c) Parodias y referencias. Una de las consecuencias del humor es la parodia, es la relación que surge del mismo junto con una referencia compartida, es fácilmente apropiable por la cultura popular.

d) Contenido inacabado. El contenido inacabado proporciona flujos abiertos y nuevos caminos que recorrer por parte del público. Una estrategia básica de la narrativa transmedia será la de permitir puertas abiertas que creen sus propias aportaciones al mundo narrativo. En este tipo de cuestiones, la inteligencia colectiva y las comunidades surgidas alrededor de un mundo concreto, se establecen metas que interactúan directamente con el mundo creado. La creación de misterio, rumores o controversia son fuentes de surgimiento de conversaciones, interacciones y material en torno a un punto de origen.

e) Activismo. Algo innegable en los puntos de partida del texto, así como de varias de las fuentes más afianzadas en la teoría transmedia, es la relación con el terreno comercial, el mundo del entretenimiento o las franquicias. Por tanto, a pesar de la coexistencia entre estas formas de narrar y propagar también presentes en el activismo, los matices en torno a su relevancia o fortaleza política suelen relegarse a un segundo plano.

En esta línea susceptible de propagabilidad, la apropiación de mitos introducida por Boyd y Duncomb (2004) habla directamente del "secuestro" de la mitología cultural como la creación de herramientas políticas insertas directamente en el mundo de la simbología compartida. Este tipo de contenido es altamente propagable y comparte esencia con la *détournement* situacionista (Debord & Wolman 1956) que extrae la sustancia de un contenido creado por el sistema hegemónico para deformarlo y lanzarlo resignificado políticamente en un proceso de tergiversación de su contenido o forma.

Por su parte Henry Jenkins (Jenkins, 2009c) entrevista a Andrew Slack de la *Harry Potter Alliance* que se refiere al proceso de "acupuntura cultural", para

acercarse a la identificación de energías colectivas que son susceptibles de activar otro tipo de mecanismos que van más allá de la propia franquicia y que comienzan a trabajar por mejoras en su entorno. La *Harry Potter Alliance* propone una comunidad que bajo unos códigos de la cultura de masas se traducen en cultura popular en tanto en cuanto son asumidas y empleadas por su público como una fuente de acciones cívicas y sociales más cercanas a una organización solidaria que a un club de fans. Es el propio Jenkins el que propone la puesta en marcha de las comunidades alrededor de las franquicias como una fuente de inteligencia colectiva capaz de organizarse en otros estratos vitales más allá de los personajes del mundo narrativo. Sin duda, el transmedia se ensarta en estrategias susceptibles de conformarse como espacios de empoderamiento colectivo, es decir, un lugar donde adjudicarse un protagonismo político en su propio contexto, atravesándolo desde los mundos narrativos desde los que se crea tal comunidad.



Figura 14. Imagen promocional de la *Harry Potter Alliance* con los elementos identificables del mundo de J.K Rowling

3.3.3 Conclusiones sobre la propagabilidad

Tras desgranar brevemente las condiciones en las que se basa la teoría de la propagabilidad, sus campos de acción, los contenidos propagables y las estrategias, conviene asumir algunos de los conceptos que aparecen como conclusiones del estudio para cerrar esta referencia.

El contenido se presenta en ocasiones despojado de su proveniencia cultural. Esta condición lo dota de una desnudez que le permite ser apropiado por otros contextos y situaciones. En ocasiones a medio camino entre la antigua lógica mediática y la cultura del don, los textos narrativos son capaces de fluir y de reconvertirse constantemente.

Estos conviven en una dispersión que ya apuntábamos en el punto anterior, esta dispersión permite asumirlos culturalmente desde el campo de interés que sea conveniente. Esa conveniencia marca la forma que las comunidades de fans o *grassroots* degluten el contenido, son multiplicadores y traductores, proponiendo experiencias nuevas a otros públicos excedentes. Estos permiten variaciones sobre el contenido inicial, debiendo ser valorado como un tejido social que sustenta el mundo construido.

A pesar de que la lógica capitalista sigue siendo primordial, y los modelos de distribución establecen una relación de arriba a abajo, existen opciones que invierten los sentidos de la dirección creando modelos de distribución híbridos. La capacidad de producir, circular, bajar de los contenidos propagables permite la reutilización de textos desaparecidos o la reinterpretación de otros.

De nuevo en un viraje hacia lo comercial, los autores proponen un entendimiento entre los roles que confluyen en la creación de contenido, productores, fans, público, deben asumir una relación de colaboración. Así como las comunidades de fans que se vinculan emocionalmente con los productos son sus mayores defensores y distribuidores, son también los sujetos más críticos con los errores de las marcas o corporaciones.

Estas conclusiones establecen una serie de principios que rigen la propagabilidad del contenido. Insertar esta teoría dentro del paradigma comunicativo que presentábamos en el punto anterior así como las condiciones narrativas que establecíamos de la introducción a un breve análisis narratológico del microrrelato condicionado por la hiperproducción e hiperdifusión que permiten los dispositivos actuales, es la misión del siguiente punto, en el que plantearemos alguno de los conceptos y fórmulas de narración proporcionadas por las redes sociales, para valorar los posibles rastros de potencia política que estos pudieran contener.

3.3.4 La propagación del microrrelato.

En la época de la hiperconexión, son varios los conceptos que se han establecido en nuestra relación rutinaria con la red y los contenidos. *Viral* y *meme* toman prestado de las teorías genéticas capacidades para su propagación, el primero como un adjetivo (*ser viral, convertirse en viral*) y el segundo como un sustantivo que describe una tipología concreta. El término "viral" o "viralidad", remite a una forma de difusión que se materializa propagándose a una gran velocidad y es posiblemente el sueño dorado de las grandes corporaciones, conseguir contenido que se distribuya sin importar su procedencia hasta una difusión tal que acaba inserto en los circuitos de la cultura popular.

Por otro lado el "meme" aparece en nuestro lenguaje habitual como creaciones de contenido corto y directo que se difunde normalmente a través del humor y de canales de comunicación de rápido alcance, mensajería instantánea, perfiles en redes sociales etc. Por un momento podría parecer que meme es el contenido y viral su forma de difusión.

Ambos conceptos parten de una metáfora biológica que realiza una analogía de los circuitos comunicativos y su recorrido por el mundo como si de un

cuerpo y sus torrentes sanguíneos se tratara. Definido el meme como "la unidad de evolución más pequeña en el mundo cultural" y el equivalente al gen en biología por el científico Dawkins en 1976, este concepto (no tanto su significado como su nombre) se ha instalado en el lenguaje habitual de las micronarrativas y las redes sociales.

Para Jenkins, Ford y Green, este marco conceptual se antoja en terrenos opuestos al desarrollo de las características propagables que diagnostican en su teoría. Para ellos la viralidad tiene que ver como una difusión involuntaria o no controlada, una conquista del imaginario, totalmente contrario a la participación o la resignificación de los contenidos. La infección simplifica a los consumidores a roles pasivos que reciben y absorben sin capacidad alguna de reacción o control sobre todo el contenido que les contamina.

Afirmaba hace unos años el propio Jenkins:

...que las ideas son transformadas, reconvertidas, o deformadas ya que pasan de mano en mano, un proceso que ha sido acelerado dado que nos movemos en una cultura en red. Posiblemente, aquellas ideas que sobreviven son aquellas que pueden ser fácilmente apropiadas y re-elaboradas por una gama de comunidades diferentes (Jenkins 2009).

En esta afirmación se integra un proceso de remezcla, una digestión del contenido que supera la condición de pasividad anfitriona. Frente al concepto que la revista *Wired* (Miller, 2007) lanzaba como *Snak culture*, en el que comparaba los contenidos virales con los aperitivos: envoltorio vistoso, fácil consumo y creación de adicción, los memes se erigen como un síntoma de que las herramientas a la disposición de la gente son utilizados para explicar e interactuar con sus propios mundos, relaciones sociales y objetivos vitales. No son simples virus que se contagian o genes que se replican, estos contenidos son sintomáticos de una cultura de la participación activa y de la creación de narrativas compartidas.

A pesar de esto, es indudable que la comparación con los términos biológicos en términos generales es una teoría atractiva y con interesantes aportes que no

debemos descartar. Cuando Delia Rodríguez en su *Memecracia* (Planeta, 2013) acogía en su introducción las bases teóricas de Dawkins, aportaba como "memes" las construcciones culturales que van más allá de los LOLcats (fotos graciosas de gatos con texto) a los que se refiere Jenkins en su texto *If It Doesn't Spread, It's Dead: Media Viruses and Memes* (2009). Aplica el contagio a nociones que tienen que ver con los tipos de vida, la repetición de modelos e incluso relaciona la teoría con el fanatismo religioso o las ideas fascistas. Este sentido, más cercano al concepto de marcos mentales (Lakoff 2007) o a las formas en las que las redes sociales afectan nuestro comportamiento, expuestas por Fowler y Christakis (2010) es sin duda una connotación interesante que también deja al descubierto una faceta del consumo del entretenimiento que no siempre se encuentra con receptores críticos con grandes intenciones de utilizar el contenido recibido como herramienta, sino la simple desnudez con la que nuestro cerebro se enfrenta a la multitud de estímulos que sin duda saben cómo acceder a nuestros lados más irracionales y establecerse en ellos en forma de anuncio, melodía, imagen o pensamiento.

Por contra, los "memes" tal y como se entienden en el uso habitual, crean un espacio común en el que confluyen las experiencias e interpretaciones de cada persona que lo mira y lo comparte, siendo este espacio compartido un reducto momentáneo de espacio compartido.

Un turco y un español no se entienden cuando hablan, así en general. Un español y un egipcio tampoco. Pero ante una imagen (...) confluyen imaginarios que cada vez tienen más zonas solapadas, más elementos comunes (Juan Luis Sánchez en Antonio Gutiérrez-Rubí, 2014, p. 23).

Aun así, de nuestro análisis subyace una comparación entre dos elementos que aparecen vinculados al nacimiento de internet. En el famoso texto de Hossein Derakhshan "La web que tenemos que salvar", el hipertexto se entendía como la esencia de la libertad en internet. Un contenido que puede

ser alimentado, profundizado y compartido para enriquecer de forma expansiva la línea del relato principal. Sin embargo, los memes y la propagación de los mismos, proponen cada vez más una disminución del relato (140 caracteres en twitter) que parece contradecir todos los aspectos positivos del hipertexto que sin duda funcionan como base en el planteamiento transmediático, creando casi una oposición de tipos de contenido, formas de contar y espacios de expansión.

La rapidez de consumo confronta directamente contra la profundización, y por ende, contra las posibilidades de enriquecer el relato. De la cara amable de las redes sociales se desprende entonces una regulación limitadora de los contenidos, una alienación de las pluralidades y una democracia del visionar frente al profundizar. Igualmente este escenario es admitido y entendido como el terreno sobre el que se deben labrar las narraciones, sufriendo sin duda todas estas limitaciones pero aprovechando las posibilidades que la inmediatez y la velocidad de difusión pudieran proporcionar.

Aunque por otro lado, existe una cuestión que es importante reseñar. En varias ocasiones Castells habla de las redes de confianza como sustento de este tipo de comunicación, puesto que las relaciones entre usuarios tienen al menos una pequeña relación. Si bien en las famosas protestas pre electorales en el contexto de los atentados de Madrid, los famosos mensajes SMS que convocaban a los encuentros tienen que ver directamente con estas redes (Castells, 2006) o el contenido habla de quién lo envía o quién lo recibe (Jekins, Ford y Green, 2015), bien al formar parte de la agenda telefónica o al entrar directamente en una rueda de contactos de correo o redes sociales, existen formas de búsqueda por meros intereses que para nada tiene que ver con este tipo de relación. Buscar en instagram mediante *hashtags*(#) o seguir a personajes famosos sus andaduras en *twitter* sin necesitar siquiera tener una cuenta nos da acceso a una serie de contenido propagable que pasa por encima de cualquier mínimo lazo y acaba rindiéndose a la despersonalización del intercambio, rompiendo la red de confianza y volviendo a la figura del consumidor cazador.

Es por tanto un matiz que no se puede obviar y que apoya aun más las tesis que defienden la imposibilidad de formar lazos afectivos cuando la interacción se basa únicamente en el interés (Rendueles, 2013), pero a fin de cuentas el compromiso, la cercanía o el trabajo afectivo es una cuestión que va más allá de los medios, los canales o los contenidos. La economía del don es una actitud, una intención y una dedicación, nada tiene que ver con un contenido que nos obliga a actuar de una u otra manera, por lo tanto, en el terreno de internet o las redes sociales, la cercanía o implicación tiene que ver con la intencionalidad con la que cada cual lo asuma y como en la vida "real", los espacios virtuales permiten diferentes grados de dedicación.

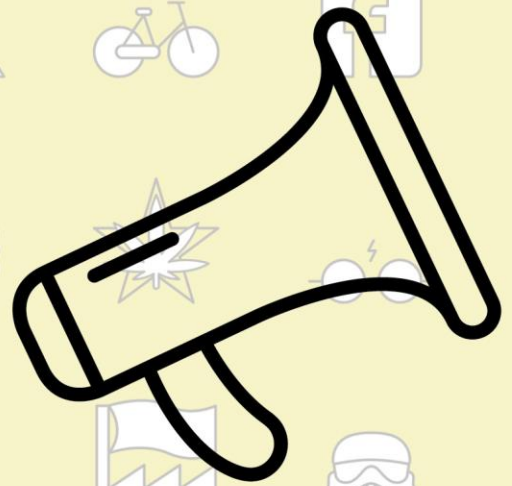
3.4 Conclusiones a la parte III

La apertura hacia la creación amateur que la teoría transmediática soporta en su génesis, hace necesario que debemos definir el espacio teórico al que pertenece. Por eso, asumir la cultura visual como punto de partida nos permite una apertura analítica en la que podamos crear un salvoconducto en la que la cotidianeidad y los espacios de creación amateur puedan ser estudiados como potencia de dichas narrativas. Por esto, un análisis sobre el público y el contenido, como dos de los conceptos que el transmedia redefine, se antoja inapelable en esta parte del texto.

Nos enfrentamos entonces a un público cuyo compromiso puede variar según sus intenciones, intereses o necesidades. La colaboración en un relato depende de varias circunstancias que exponen claramente la estructura público-contenido. Esta varía, como ya hemos advertido, en función del papel asumido por el primero, pero por supuesto, en función de las estrategias y condiciones de propagación del mismo. Por tanto, de forma simultánea ambas dependen de sí mismas condicionando las posibilidades de expansión de las narraciones y las opciones de participación así como de construcción de nuevos puntos de entrada.

Por último, en la defensa de la potencia poética y política de las múltiples subjetividades -que a lo largo del texto defendemos en base a la labor amateur- debemos tener en cuenta como el propio sistema en su cara más alienadora también es capaz de desarrollar facetas inclusivas que acaban por absorber y regularizar cualquiera de sus capacidades de cambio.

De nuevo, el público y el contenido se encuentran en un espacio híbrido en el que la relación entra la cultura popular, el *mainstream* o la emancipación informativa deja de existir como compartimentos estancos.



PARTE IV
Construcción de mundos.
El espacio de la narración

4.1 Desbordar lo lineal

En los primeros compases del texto, exponíamos los lugares híbridos donde se daban las nuevas formas relacionales a medio camino entre lo físico y lo virtual. Durante toda la investigación se hace alusión a las capacidades de estas para crear lazos lo suficientemente fuertes en torno a intereses comunes. Son varias las teorías que hemos ido exponiendo que reniegan de cualquier posibilidad de creación política en torno a ciertas tipologías de trabajo conjunto, aunque por otro lado, estamos ante un momento en el que la supuesta ligereza de la red propone como contrapartida una serie de posibilidades que el activismo político tradicional no permite.

Por tanto, tras analizar las tipologías de nuevos consumidores así como su papel activo en la propagación y creación de nuevo contenido, en este capítulo asumiremos cómo este tipo de relaciones es capaz de crear sentimiento colectivo o comunitario, por supuesto totalmente diferente de la cercanía tradicional pero aportando una capa más en la compleja materialización de lo afectivo en lo político.

La narrativa transmedia tiene como cualidad el desarrollarse en mundos narrativos que desbordan cualquier propuesta de narración lineal. Estos mundos son creados por las franquicias y completados o incluso superados por el papel de los consumidores, que en su rol de productores activos adquieren nuevos grados de responsabilidad y decisión en la adecuación de estos mundos para su propia experiencia. Por tanto, si una de las partes más importantes de nuestro trabajo de investigación es valorar cómo la lógica de la narrativa transmedia puede asumirse y formularse desde el activismo político de los últimos años, es imprescindible que el texto indague en la manera en el que los mundos narrativos son construidos. Primero desde una posición genérica de la teoría transmediática y luego específicamente desde una óptica cercana al activismo, que nos servirá como introductorio para la siguiente parte en la que profundizaremos mucho más en estos aspectos.

4.2 Construcción de mundos

La creación de universos narrativos o de mundos en los que se desarrollan los proyectos narrativos en el transmedia, supone uno de los compendios más complejos en el desarrollo de la teoría.

Si bien hemos explicado las cualidades del proyecto según varias visiones, las principales formas de entenderlas así como el papel del usuario y las características que definen a los elementos que entran en juego existe un entendimiento clave a la hora de comprender la complejidad a la que nos enfrentamos.

En el segundo capítulo Zapata explicaba los componentes cartográficos en los que se desarrolla una narración transmedia frente a los cronológicos de las narraciones lineales habituales. La imagen de una historia como una línea que acaba y empieza es esclarecedora en la forma de entender las diferencias principales (a pesar de los recursos narrativos que puedan ser empleados, tales como flashbacks, traslaciones temporales). Frente a esa línea, la narración transmedia propone un espacio tridimensional en el que a pesar de la existencia de líneas fuertes o recorridos principales no existe un principio y un fin, sino unos límites espaciales que encierran un universo en el que se debe poder entrar desde cualquier punto y atravesarlo en cualquier dirección.

A modo de coordenadas cartesianas, si la narrativa cronológica se establece en el eje X (en una recta), la narración transmedia lo hace entre los ejes X , Y y Z (en el espacio) como noción de profundidad e introducción de variables que superan el principio y final. De nuevo, frente al planteamiento cronológico el desarrollo de la historia depende de un planteamiento cartográfico, un espacio que atravesar de tantas maneras como nuestro compromiso quiera asumir y como las libertades (o límites) del universo narrativo pueda proponer.

En cuanto a las capacidades inmersivas del universo narrativo, conviene tener en cuenta el volumen escrito por Frank Rose "The Art of Immersion: How the Digital Generation Is Remaking Hollywood, Madison Avenue, and the Way We Tell Stories" (W. W. Norton & Company 2011) El propio Rose que es además responsable de un blog de referencia (www.deepmediaonline.com), decanta su desarrollo teórico por el concepto "deep media" frente al transmedia.

En una entrevista realizada por el propio Jenkins (Jenkins, 2011a), Rose dirige el énfasis de su teoría hacia lugares diferentes. Mientras que transmedia (a veces incluso utilizado indistintamente como crossmedia) subraya los procesos de interrelación mediática como columna vertebral del *corpus* principal, *deep* (profundo) incide en la meta del proceso narrativo, es decir en la profundización y desarrollo de los mundos desde la experiencia del público. Rose a pesar de referirse a espacios teóricos coincidentes con Jenkins, propone la utilización de este concepto, lo que explica que en varias publicaciones o investigaciones sea utilizado como sinónimo. Esta profundidad será uno de los parámetros principales con los que contaremos cuando el papel del público activo penetra en los procesos transmedáticos.

4.2.1 De nuevo, el público

El papel del público es imprescindible para el funcionamiento de los mundos. Para Jordi Pericot (1997) la creación de "mundos posibles" pasa por un acuerdo entre escritor y lector, en el que ambos aceptan como reales o posibles cuestiones que no son. De esta forma se ponen en pie uno o varios mundos que presentan una coherencia interna suficiente como para presentar el relato al que nos enfrentamos. Menciona a Umberto Eco y su "pacto ficcional" para describir el escenario en el que este acuerdo tácito permite la formación de los mundos y vierte sobre el lector un papel activo que necesita ser llevado adelante.

Un MP es «real» en tanto que hace referencia a un mundo narrativo de estructura cultural que, aunque no sea efectivo, es «verdadero» en la medida que está formado por un conjunto de individuos dotados de propiedades y de acontecimientos que se juzgan posibles y coherentes (Pericot, 1997).

Esa realidad se pone en manifiesto en la coherencia de la creación del universo narrativo. Si concuerda y es fiel a su propia génesis el mundo narrativo adquiere entonces veracidad y confianza por parte de los usuarios.

El enfrentamiento a un texto propone dos fases de interpretación del estímulo. Según Pericot, la primera pertenece a interpretar y digerir los elementos que componen la información vertida en el propio texto al que nos enfrentamos.

Por contra, en la segunda fase, el papel del lector de manera retrospectiva, construye un mundo personal que da coherencia al texto abordado. El lector se convierte entonces en **lector-intérprete**, creando conexiones entre la información ofrecida y explotando la cualidad de crear posibilidades interpretativas de los mundos posibles. En esta fase se supera la mera aproximación al texto de manera neutral y la relación se compone de los procesos de lectura, interpretación y como apunta el autor, su "bagaje vivencial"

"Así, pues, el texto está plagado de espacios en blanco, de intersticios que hay que rellenar" (Eco, 1993, p. 76) La ambición enciclopédica tan nombrada en la teoría transmedia parte entonces del mismo punto que presenta Pericot y que Eco atribuye al lector. Un texto necesita ayuda para ser completado. Si tal y como Scolari cita de nuevo a Eco para asegurar que "desde una perspectiva semiótica, cada texto construye a su lector" (Scolari, 2009a, p. 592) podríamos aventurarnos a asegurar que dadas las opciones interpretativas que se proponen, cada lector acaba construyendo su propio texto. El lector implícito o lector modelo (de nuevo Eco) es el establecido por el escritor, aquel que

asumirá a su mismo nivel el material recibido, por contra el lector empírico es el que interpretará y hará suyo el texto, aceptando el juego planteado y creando un pacto de entendimiento.

Dicho lo anterior, una de las necesidades principales de la construcción de mundos narrativos en el transmedia es la coherencia que debe presentarse en todos los niveles de su desarrollo. El papel de lector, o como hemos venido nombrando, el papel del público a veces prosumer, gamer o usuario (según si hablamos de películas, libros, juegos, o de su grado de implicación), propone una actividad que la franquicia, empresa o proyecto transmedia intentará tener controlado por todos los medios tal y como aconseja Gómez, pero por otro lado, y recordando los principios de Jenkins *expansión* y *profundidad* el proyecto deberá asumir los riesgos de perder el control en alguno de sus aspectos para no limitar el desarrollo del mismo.

4.2 2 Desarrollo del mundo narrativo

Scolari propone cuatro estrategias para la expansión del mundo narrativo (Scolari, 2009a):

a) Creación de relatos intersticiales. Enriquecen los periodos de espera entre las nuevas entregas de las vías principales o nodos fuertes. Relatos afines al relato principal pero que amplían el mundo narrativo del mismo. En el mundo de las series se han utilizado varias veces, un ejemplo básico es "The Accountants", una serie de diez websidodios cortos protagonizados por los contables de la serie The Office (NBC 2005), entre la segunda y la tercera temporada.

b) Creación de historias paralelas. En este caso se parte del mundo narrativo principal y se potencia su atmosfera creando historias que se desarrollan con

su propia independencia. Un caso reciente es el famoso spin-off "Better Call Saul" (AMC 2015) que se desarrolla en una reconocible atmósfera visual y narrativa de su predecesora "Breaking Bad"(AMC 2008)

c) Creación de historias periféricas. Un paso más de las anteriores, se conforman como historias satélite que tienen aún menos relación con el grueso inicial, aún así estas también pueden acabar convirtiéndose en spin-off y potenciar el mundo narrativo. Scolari en esta parte señala las novelas que se escribieron alrededor de la serie "24"(FOX 2001)

d) Creación de plataformas para contenidos creados por usuarios. Permitir la posibilidad de crear entornos proclives a la creación e intercambio de contenido generado por el usuario favorecerá la interpretación del texto propuesto y propiciará su apropiación por parte de los destinatarios. La posibilidad de descontrol de derechos de autoría o de la oficialidad de los contenidos vertidos debe complementarse con las posibilidades expansivas que esto supone.

La forma en la que combinamos las estrategias de expansión, con la búsqueda de un rol de lector como el que presentábamos en los párrafos anteriores pasa por plantear el desarrollo del mundo narrativo teniendo en cuenta varios factores. El fomento del compromiso de la audiencia con el proyecto pasa por entender las tipologías de consumo que el proyecto puede ofrecer, así como las recompensas y metas que propone para incentivar la presencia activa de la audiencia.

Por tanto, entender la relación audiencia-producto es básico para plantear la coherencia y expansión del mundo narrativo. Pratten (2011, p. 70) propone

valorar las relaciones de la audiencia con el proyecto en 5 niveles diferenciados:

-Acciones individuales realizadas en soledad y privacidad

-Equipos de trabajo por un objetivo común

-Acciones de comunidad llevadas a cabo por un solo pero realizadas en público y compartidas o discutidas con la propia comunidad.

-Acciones competitivas que compiten con los demás o con personajes de ficción.

-Acciones colaborativas que colaboran con los demás o con personajes de ficción

Pratten incide en esta parte del libro en un tipo de perfil asociado al desarrollo de videojuegos, (tendencia teórica que también se observa en Dena), y por ello tras identificar las relaciones de la audiencia propone una serie de perfiles de *gamers*. A pesar de lo específico de las definiciones, creemos útiles estos perfiles ya que pueden ser extrapolables a otras dimensiones teóricas. El autor definirá los perfiles basándose en su nivel de diversión en el mundo lúdico que atraviesan (Pratten, 2011, p. 79) que podría extrapolarse como niveles de compromiso en el propio universo narrativo:

a)Diversión dura: Jugadores a los que le gustan las oportunidades de ser retados, resolver problemas y crear nuevas estrategias. Enfocan su fuerza en la resolución de los problemas que se plantean.

b)Diversión fácil: Un jugador "menos" activo en la profundidad del universo, a pesar de que disfrutan de la intriga o los problemas que afrontan se dejarán llevar por la forma en la que el juego les propone una aventura.

c)Diversión seria: Jugadores que encuentran el disfrute en las experiencias internas que el mundo les propone, reacciones viscerales, comportamientos...

d)Diversión de las personas: Jugadores que disfrutan utilizando los mecanismos para experiencias sociales como la competición, el trabajo en equipo y el reconocimiento que propone jugar con otros.

4.2.3 Motivación y recompensa

Para poder propiciar las relaciones de usuarios con el producto, así como estas tipologías de diversión que si lo trasladamos a otro tipo de proyectos alude directamente al compromiso con el mundo narrativo, Pratten profundiza en la motivación como condición inherente a la expansión del mundo.

La motivación presenta los componentes de atracción al proyecto que debemos articular para garantizar un desarrollo más o menos estable. Si antes hablábamos de que la narración debía sujetarse por la coherencia y una relación con el público, el planteamiento de desafíos y recorridos van a propiciar suscitar las relaciones que hablábamos en los párrafos previos.

Pero si la motivación es el parámetro que provoca la atracción al proyecto, deben tenerse en cuenta mecanismos de permanencia en el mismo, el explorador que camina a través de la construcción narrativa debe encontrar recompensas a las metas que le motivan. Estas recompensas que mencionábamos a través de Pratten en unas líneas previas dentro de la fase de "descubrimiento" mantienen una línea de relación con el mundo y consiguen dar forma a la creación del mismo en tanto en cuanto asienta la relación con el espectador.

Estas dinámicas dan lugar a formas de comunidad que trabajan en objetivos comunes, o agrupaciones nómadas e inestables que se aproximan para la creación de dinámicas de resolución de conflictos del mundo narrativo. Esta base comunitaria no es comparable a las comunidades o colectivos que surgen alrededor de actividades a priori más duraderas, pero tampoco es ese nuestro objetivo. Identificar que existen nuevas formas de aproximación y relación en torno a objetivos concretos es necesario para entender las formas de relación que las nuevas tecnologías y los nuevos escenarios mediáticos están propiciando y que por supuesto se ponen de manifiesto en las maneras de activismo político.

4.2.4 Creación de comunidades

A pesar de que estas prótesis sociales (Rendueles, 2013) acentúan la creación de relaciones basadas en cuestiones puntuales y no en proyectos de vida comunes, es evidente que este tipo de dinámicas de relación se dan cada vez más y se sitúan en mayor o menor medida como modelos de relación social.

En una primera observación podríamos intuir que estas comunidades se basan en los siguientes parámetros:

a)Nomadismo: Los individuos viajan entre diferentes escenarios. A veces se estabilizan durante mayor o menor tiempo o con un mayor o menor grado de compromiso.

b)Inestabilidad: Las comunidades aparecen y desaparecen incluso poseen durabilidades de horas. El ejemplo más extremo podría ser la relación alrededor de concepto propuesto en twitter sobre el que se reacciona y trabaja en la mejor de las ocasiones propiciando una actividad constante de uno o dos días.

c) Identidad difusa: Los parámetros identitarios de quienes conforman estas comunidades volátiles se establecen en lo que Margarita Padilla (2010, p. 77) llama *espacios de anonimato*, en ellos se aúnan la competencia y la colaboración (tal y como se propone en el transmedia), y provocan la conjunción de lo singular y lo plural, el "yo" y el "nosotros". La presencia en ellos no se define por una pertenencia a un común si no a una comparecencia común, el estar frente al ser.

Este tipo de relación colectiva propone entonces nuevos escenarios sociales en los que las fuerzas comunes surgen en torno a metas que a su vez son individuales y compartidas. Cuando Jenkins habla de las opciones de la lógica transmedia para el entendimiento de otros procesos (Jenkins, 2011b) encontramos en este caso una aplicación posible. Estudiar los procesos de inteligencia colectiva así como las herramientas colaborativas que se proponen y comparten en torno a la construcción de mundos narrativos transmediáticos, podrá ubicar nuestro entendimiento en el estudio de las relaciones sociales y políticas del panorama actual.

4.2.5 Conclusiones para la creación de mundos

Tras analizar los términos en los que se construyen los mundos narrativos, el papel del público, la creación de comunidades las estrategias de expansión y los mecanismos de recompensa y motivación, podemos concluir que la creación de mundos narrativos se crea desde dos niveles diferenciados.

Un primer nivel en el que el diseño del mundo narrativo debe tener en cuenta la coherencia interna, la creación de pequeños espacios vacíos que permitan la reinterpretación y la entrada en diferentes niveles así como el desarrollo de opciones suficientemente atractivas para el mantenimiento de la atención. Dentro de estas estrategias, Scolari (2009a) habla del *branding* en las

narrativas transmedia como un valor a desarrollar de una forma intrínseca al proyecto principal.

En las narrativas transmedia, son las propias historias, valores, estética e incluso los personajes los que constituyen en general el *branding* de la marca que ellos mismos son. Si el *branding* más habitual trataba de transmitir mediante *spots* o anuncios publicitarios, valores de una marca que influirían en temas como masculinidad, belleza o velocidad, éstos mutaron hasta integrarse dentro de los propios productos narrativos y aparecer asociados a determinados personajes o situaciones. Se crea un estilo identificable en el que se desarrolla todo, de ahí que la coherencia en la realización de historias y basándonos en el principio de Jenkins "continuidad" y "multiplicidad", el propio mundo narrativo debe ser identificable para asociarlo al mismo universo. El proyecto es su propia marca, y la marca es el proyecto, van de la mano hasta solaparse en un mismo objeto de disfrute y consumo.

Por otro lado, y a pesar de un buen diseño de producto transmedia (por seguir con el vocabulario propuesto por Scolari), sin una base social que lo sustente el proyecto transmediático carecerá de sentido. A pesar de que hemos mostrado posturas conservadoras que pretenden controlar la interacción de los usuarios, es importante aceptar que el éxito de nuestro mundo pasa por ser aceptado y asumido. En este proceso a pesar de los pactos entre escritor y lector y las recompensas durante el las fases de relación con el mundo la fuerza se sitúa sin duda en la importancia de entender la creación de comunidades que formen parte del propio proyecto, convirtiéndose no sólo en un divagar lúdico (en los casos de juegos, cine, series) si no en un caldo de cultivo para la creación de relaciones que sin duda son el reflejo de las posibilidades actuales de interacción social.

4.3 El lugar para lo político

Estas relaciones pasan por encontrar su propio espacio dentro de las múltiples formas de relación que surgen. La construcción de mundos (hablando en lenguaje transmedia) y el trabajo en comunidades son una potencia política capaz de contar con una fuerza de movilización tecnopolítica demostrable. Por eso en esta parte introduciremos el medio en el que los últimos movimientos sociales definidos por Mateos y Sanz (2014) como "ciclo de protestas" (los movimientos comprendidos entre 2011 y 2014) ubican sus relaciones políticas y sus estructuras e interconexiones globales. Remarcando la capacidad de creación de lazos en torno a mundos narrativos que se construyen en torno a determinados contextos y que lidian con las condiciones que la red permite para la creación de los mismos.

Si el mundo narrativo (en las propuestas del ámbito de consumo) tenían siempre un punto de partida concreto (la franquicia, o la narración principal), en nuestro texto enarbolaremos teóricamente la posibilidad de que la definición de mundo narrativo pueda extenderse hasta comprenderse como un espacio político que se conforma por la participación en el mismo, que son las propias narraciones las que lo van estableciendo como tal. Más adelante presentaremos el propio 15M como un mundo narrativo en sí mismo, aunque antes debemos introducir las condiciones que nos permiten acercarnos a esta propuesta teórica.

4.3.1 Espacio de relaciones

Desde que a mediados de los 90 los usos políticos de internet (Seattle, Zapatismo) se establecieron como una herramienta a tener en cuenta por los movimientos sociales, internet ha proliferado e inundado nuestra cotidianeidad hasta encontrarse inserto en nuestras formas relacionales más básicas. Si la cultura visual atendía a las formas de ver y ser visto, por supuesto atenderá a las formas de producir y de compartir. Las relaciones que propone el uso de internet expanden un espacio relacional a través de herramientas y modos de operar que han ido conformando una nueva forma de relaciones sociales.

Cuando Hakim Bey a principios de los 90 publicaba su Temporary Autonomous Zone (Bey, 2003) separaba de forma muy acertada en tres conceptos diferentes los usos de internet según su intencionalidad. *La red* era definida como la totalidad del flujo comunicativo, *el Web* entiende la estructura horizontal, alternativa del sistema de intercambio de informaciones, una red no jerárquica. Por último el término *antired* se refiere a los usos clandestinos, ilegales y subversivos. Lo más interesante de esta división es que no poseen unas delimitaciones concretas, por contra encuentran puntos en los que se funden, se entremezclan y conviven.

A pesar de que nos referimos a un texto que se sitúa en los inicios de los usos domésticos de internet, es interesante ver como el autor propone esta mezcla entre los diferentes estratos. Anuncia un escenario complejo en el que el intercambio es constante y las identidades son capaces de disiparse y volverse a crear. Leyéndolo desde la época actual, la naturalidad con la que este escenario se inserta en nuestra rutina diaria propone una contaminación tal de nuestro tiempo de ocio y nuestros espacios de relaciones que en ocasiones hace difícil la identificación de usos diferenciados. En nuestro día a día se entremezclan los contenidos informativos, las opciones de ocio, la mensajería privada y la creación de contenido compartido, como si de un mismo flujo inseparable se tratase, como ingredientes disueltos en un único caudal que nos atraviesa constantemente.

4.3.2 Desgranar el escenario

La red se conforma entonces como un escenario de múltiples relaciones que se conectan y desconectan constantemente. Las nociones de compromiso adquieren una lectura más ligera que otros espacios y acaban desarrollándose unos códigos de entendimiento interno que conforman el carácter de este escenario.

Respecto al uso que los últimos movimientos sociales han hecho de él, Candón Mena (2013) explica las características que definen a este espacio y las opciones que brinda para la construcción de relaciones entre los movimientos.

El autor propone los términos digitalización, reticularidad, hipertextualidad, multimedialidad e interactividad y, añadiendo la dimensión espacio-temporal y para completar el análisis incluye el desenclave temporal y la deslocalización. A través de esta revisión marcaremos las pautas que rigen los usos del espacio virtual y los condicionantes que definen las potencias y debilidades de estos movimientos:

a) La digitalización que es la conversión de datos continuos en una representación numérica realizada desde una toma de muestras y la cuantificación (Manovich, 2005), aparece como la base de la revolución de las TIC y sin duda propone unas capacidades para el intercambio de archivos que supera cualquier precedente.

b)La hipertextualidad que ya reseñamos a través del trabajo George P.Landow aparece de nuevo por su capacidad de conectar diferentes contenidos que alteran el esquema comunicativo básico de un mensaje que se traslada de A a B, abriendo estructuras casi infinitas en constantes referencias.

c)La reticularidad propone un modelo comunicacional que supera las capacidades anteriores. El propio autor se basa en Castells para presentar las estructuras reticulares cada vez más presentes en la realidad social. La novedad principal es la posibilidad de comunicación muchos-muchos. Aun así sigue permitiendo una relación uno-uno afín a los dispositivos personales y el esquema uno-muchos del broadcasting o los mass media. La estructura reticular permite un doble movimiento de comunalidad y singularidad de gran influencia en la creación de la identidad cultural(Castells, 2009).

d)La interactividad Las narrativas interactivas permitirán grados de inmersión en atmósferas o entornos narrativos. El tiempo real aparece como condición para el receptor, permite una reciprocidad que altera las figuras emisor-receptor en un papel intercambiable.

e)La multimedialidad, entendida como la cantidad de diferentes registros, formatos y tipos de material que pueden compartirse o intercambiarse (fotos, vídeos, textos...)

f)El desenclave temporal posibilita la elección entre un tiempo real o diferido, pudiendo acogerse a cualquiera de las dos. El tiempo y el espacio han dejado de existir como condiciones inamovibles. En el capítulo anterior diferenciábamos entre un espacio real y uno virtual así como la noción de tiempo como un elemento (re)definido en las relaciones de proximidad

permitidas por las nuevas tecnologías. Manuel Castells (Castells, 2009) entenderá como inherente a la definición de sociedad red, la existencia de un tiempo atemporal, distanciado del cronológico y capaz de redefinir la condición espacial. Todos estos elementos resitúan la relación de los movimientos sociales con internet.

g)La deslocalización o alcance global permite una territorialidad no definida y que rompe con la división temporal de la sociedad capitalista. El espacio de flujos a su vez, permitirá la convivencia de tres elementos que se articulan. "Los lugares en que se localizan las actividades, las redes de comunicación material que las vinculan y el contenido y la geometría de los flujos de información que desarrollan las actividades en términos de función y significado." (Castells, 2009, p. 63)

Estas características posibilitan un panorama en el que el trabajo político que conlleva sin duda grandes virajes respecto a la militancia más tradicional.

Si tal y como advierte el autor, la militancia basada en organizaciones (partidos, sindicatos) estructuraba sus tareas políticas en torno a un centro marcado, el trabajo político en internet fomenta una deslocalización de la centralidad, esto es, una relación que abandona la estructura árbol para asumir la red como metáfora y reflejo de las conexiones. La reticularidad actúa como elemento destacable de esta enumeración y la posibilidad de crear diálogo entre comunidades o grupos (lo que el autor llama de muchos a muchos) aportan una agilidad a los procesos que superan las mecánicas presenciales.

Por contra hay muchas dudas de la efectividad del trabajo político virtual, la ausencia del cuerpo no permite la creación de lazos afectivos tangibles (Gladweel, Rendueles) y la unión nace por intereses compartidos y no tanto por modos de vida comunes.

4.3.3 La creación del vínculo

En un terreno tan intangible y tan inestable es necesaria la creación de escenarios que permitan crear bases sobre las que desarrollar el trabajo político. La descentralización de la energía promueve la posibilidad del multi-compromiso con varias causas, luchas o frentes, de los que es tan fácil conectar como desconectar. Candón Mena explica que las causas compartidas por varios colectivos no son el vehículo político hacia un objetivo, sino que es la propia campaña en sí misma la que adquiere esta relevancia y asume finalmente este rol (Candón-Mena, 2013). Las sinergias que surgen y se comparten no persiguen un único horizonte común, sino que pueden perseguir horizontes ocasionales en los que colaborar durante un tiempo acotado, y esta lógica es tan aplicable a grupos políticos como a individuos.

Este tipo de unión puede hacer caer en escepticismo o desconfianza, pero la unión bajo afinidades comunes sustituye la fortaleza de los nodos centrales utilizada en los métodos previos como base firme del movimiento. Aunque esta sustitución no iguala aquel "pilar maestro", provoca dar cabida a muchas más sensibilidades aumentando la permeabilidad del movimiento y las opciones de expansión.

Por tanto y visto lo embarrado del escenario, surge una pregunta inevitable. ¿De qué manera se crean entonces vínculos si ya no se comparte la misma afectividad? ¿Puede un terreno deslocalizado crear uniones fiables?. Si la potencia de lo político reside en muchas ocasiones en sentir una compañía, un grupo, formar parte de una comunidad o la identificación con el grupo, la soledad de la pantalla, de la lista de emails o del mensaje *retuiteado* hace sin duda más difícil cualquier tipo de relación. Lo físico, el hombro con hombro, debe entonces encontrar una sustitución que consiga crear aquellos lazos (u

otros distintos) que sustenten la red desde la que se presenta batalla. Por otro lado, cuando en estas líneas aparece la cuestión emocional vinculada a la lucha política, debemos matizar que nos referimos a cuestiones como la empatía y la solidaridad, huyendo de cualquier acepción con el fanatismo o la radicalidad ciega.

No es de extrañar por tanto, que así como echábamos la vista atrás en la utilización de internet y los movimientos sociales, a mitad de los años 90, pudiéramos hacer una breve anotación al respecto. El software creado a través de Ricardo Dominguez (miembro principal del grupo de net artistas y activistas Electronic Disturbance Theatre) llamado *floodnet* colaboró desde los usos de internet en la difusión del mensaje zapatista. Tras este trabajo, el movimiento zapatista de 1994 encontró una inesperada resonancia en todo el mundo, calando en jóvenes militantes de clase media que creyeron que asistirían a la revolución definitiva. Movidos por el interés, el morbo, el sueño tercermundista y un colonialismo político inconsciente, muchos de ellos se echaron las mochilas al hombro y se acercaron hasta México para apoyar la causa. Otros en cambio se quedaron en sus países construyendo grupos de apoyo y realizando campañas mediáticas. Pero este tipo de movilización con un contexto ajeno al propio no es el mismo registro que cuando el primer mundo se solidariza con un terremoto o un tsunami. Esta vinculación conseguía activar políticamente a todas estas personas hasta querer echarse al monte con los guerrilleros. ¿Cómo podía un discurso tan arraigado a una situación concreta calar a nivel mundial?. Aunque obviamente la entrada del Tratado de Libre Comercio (firmado por EEUU, México y Canadá) era uno de los motivos de la rebelión la situación particular de las comunidades indígenas que formaron parte del tejido social del alzamiento conformaban aquel contexto tan especial. Sin embargo, aquellos encapuchados consiguieron articular un discurso y una escenografía que les salvó de un exterminio por parte del estado Mexicano. Su conexión con una parte importante (e influyente) de la militancia occidental logró crear un movimiento solidario sin precedentes, que gracias a internet y a una labor *contrainformativa* muy potente partes del mundo sin aparente relación se conectaron para crear una resonancia imprescindible para la

supervivencia del movimiento. La comunicación como bien apuntaremos más adelante, fue una de las tomas de conciencia del movimiento altermundista mediante la fundación de Indymedia .

Para que una revolución democrática siga abierta es vital que se multipliquen las narraciones que la empujan. Los relatos en forma de imágenes, de músicas, de canciones y de películas, son imprescindibles a la hora de contar los procesos sociales de cambio, al mismo tiempo que funcionan como un motor que los impulsa (Expósito, 2016).



Figura 15. Captura del portal Floodnet elaborado por el Electronic Disturbance Theatre

Son las narraciones las que vinculan entornos aparentemente lejanos. La creación de relatos compartidos que consiguen conectar diferentes subjetividades es la base de una unión, de la creación de un sentimiento de pertenencia. Si en una estructura política como un partido, un sindicato o una asociación, es imprescindible esa vinculación, la forma de sustentar un vínculo a través de una conexión en red (con las debilidades obvias que esto acarrea) es sin duda dependiente de puntos comunes que aglutinen sensibilidades, necesidades y potencias.

Sustituyen (las campañas) la unidad ideológica propia de los viejos movimientos permitiendo la convivencia de múltiples identidades basadas en símbolos, estilos de vida, ideas y estrategias diversas pero que se coordinan en torno al tema de la misma (Candón-Mena, 2013, p. 100).

Los estímulos constantes sustituyen la línea única del discurso más estructurado, el compromiso robusto deriva en decenas de compromisos que abarcan niveles o matices muy diferentes (desde compartir con un *click*, hasta apoyar una campaña o guardar datos e imágenes como copia de seguridad de un movimiento). Al igual que la convivencia *massmedia- postmedia*, ambos mundos se mezclan, se construyen el uno al otro y se combinan en un presente político en el que el panorama que se vislumbra se convierte en cada paso en un formato más complejo. "Antes de internet los movimientos querían organizarse globalmente, tras la aparición de la red, podían hacerlo y de hecho lo hicieron"(Candón-Mena, 2013, p. 102).

4.3.4 Implicaciones de la red

En el mismo volumen, Candón Mena aplicará los elementos que definían el espacio de la red y que desgranábamos en las líneas anteriores, al escenario de movimientos sociales desarrollados en ella.

La **reticularidad** que proponía nuevos modelos de comunicación y conexión, permitirá la organización horizontal de grupos que aparentemente no gozan de una estructura muy sólida, dotándolos de posibilidades comunicativas que las estructuras verticales no posibilitan. En el mismo orden, la **interactividad** permite conquistar espacios de representación antes asumidos por los espacios emisores. Estos espacios se nutrirán gracias a la **digitalización**, que posibilita la creación y almacenamiento de elementos propagables (¿futuros relatos?), que crean una identidad del propio movimiento. Estos constituyen un paisaje que la **hipertextualidad** relaciona constantemente a través de

estructuras colaborativas y "wikis". Todo esto cuenta con una base heterogénea en la que los elementos digitalizados (o ya digitales) pueden ser reproducidos a través de plataformas y softwares que permiten una visión **multimedia** al mismo tiempo (fotos, vídeos, imágenes...), y una regulación de los tiempos vitales de cada miembro o activista. El **desenclave temporal** será un elemento crucial en los movimientos menos "profesionalizados", permitiendo una adaptación de las necesidades según las preferencias. Por último, todos estos elementos se aglutinan bajo una **deslocalización** en la que los proyectos y trabajos comunes se basan en afinidades que superan la proximidad geográfica y posibilita una acción colectiva con pretensiones globales pero sin perder su matizada identidad local.

4.3.5 El objetivo y el camino

Las narraciones son capaces de crear relatos que aúnen vínculos e imaginarios. Si la red, internet y las conexiones globales deslocalizadas y sin enclave temporal pueden caer en una lógica de la velocidad (esto es consumo rápido y anulación de matices), los elementos narrativos deben ser capaces de vincular, amalgamar y aglutinar objetivos comunes y fortalezas que se han perdido por la ausencia del sentimiento compartido.

Estas narraciones se expanden, se propagan, se rehacen, se reutilizan, se alteran y se dividen en ocasiones en micronarrativas que versan en torno a componentes estrictamente visuales, de fácil aceptación, en torno al humor o la parodia. Existe por tanto un potencial que tanto los movimientos sociales, como el capitalismo más refinado han sido capaces de identificar y conquistar. Por otro lado, cuando la cultura visual se fija en la cotidianeidad y en la creación amateur, eleva y expande el estudio académico hacia límites antes no tenidos en cuenta. Todo esto ya existía es solo que ahora se entiende como elemento activo en los procesos de creación visual. Y es que la potencia del consumo no reside únicamente en la deglución de elementos, sino en la forma en la que los

consumidores influyen en los productos (entendamos ambos términos en su acepción más abierta a pesar del lenguaje estrictamente económico).

Por tanto, este punto híbrido de consumidores o usuarios no profesionales, o incluso de militantes no activistas, desvela un campo intermedio entre las herramientas más alienadoras (el *massmedia*) y el objetivo liberador de subjetividades (el proyecto *postmedia*). Existe un mar en el que nadar, proyectos y escenarios confusos que salen de uno para llegar a otro y viceversa, espacios de diálogo y relación insertos en la lógica empresarial que acaban convergiendo en gigantes dominadores del panorama mediático y proyectos cuyo objetivo emancipador acaba derivando en lógicas capitalistas que conquistan y evolucionan hacia el *postmedia* desde su propia identidad.

Este espacio intangible es resultante de una convivencia en la que la dependencia de dispositivos, espacios y empresas surtidoras de internet y aplicaciones es inevitable. Los movimientos sociales y el activismo utilizan y valoran estos riesgos para sus propios objetivos, siendo uno de estos riesgos la identificación y desactivación de los mismos por parte del sistema capitalista.

La narrativa transmedia aparece inserta en este espacio. Habitualmente entendida cercana a las corporaciones o a las franquicias del entretenimiento asume una serie de caminos que le permiten encontrarse en este terreno intermedio. Si las narrativas transmedia son entendidas como universos complejos que superan las disposiciones lineales y que permiten entrar en ellos a través de diferentes frentes y utilizando diferentes medios y recursos, entran en juego entonces las micronarrativas y la multiplicidad de espacios para su difusión.

Pero lo más interesante es el papel que asumen los consumidores de esas narrativas. El papel activo en el devenir de la propia narración les confiere un poder creativo que en ocasiones confronta con las marcas o empresas dueñas de los derechos. Esto es, se acercan a una independencia creativa, asumiendo e incluso secuestrando mundos y personajes para crear sus propias versiones y desenlaces, en definitiva, desde el *massmedia* construyen pequeños

acontecimientos postmediáticos en el que las subjetividades múltiples superan el discurso único. Este potencial es el que reside en los usuarios cotidianos, las capacidades de utilizar, rehacer y crear nuevas narraciones aglutinadoras, relatos en las que el entretenimiento y lo político unen sus fuerzas y desvelan caminos nuevos o renovados. Si el *postmedia* es el objetivo, la narración transmedia puede que sea uno de los caminos.

4.4 La lógica transmedia (elementos extrapolables)

Cuando hablamos de extraer la lógica transmedia, pretendemos aportar en un debate aún en marcha, una serie de parámetros que nos permitan conocer y aplicar la narración transmediática en nuestro análisis durante el desarrollo de la investigación. Implicar sus principales postulados en la propuesta del movimiento 15M como un mundo narrativo propio en el que trabajaremos con uno de los puntos de entrada en concreto, el caso Ester Quintana, que posee en sí mismo un desarrollo transmediático orgánico. Esto es una coordinación como movimiento que emplea estrategias transmedia no prediseñadas (como se prediseñaría un proyecto o producto transmedia).

Profundizando y simplificando al máximo el esqueleto de la definición, podemos asegurar que el transmedia es una narración cuya fuerza principal reside en la capacidad de ser contada desde y a través de diferentes medios. Cada medio realiza su propia acción tal y como mejor sabe hacer, sin competir entre ellos y proponiendo desde su propia peculiaridad un aporte específico al cuerpo narrativo.

Otra de las condiciones básicas es entender el transmedia como un universo narrativo que posee determinados *inputs* originados por los creadores o emisores del proyecto o de los nodos principales, pero que permite la posibilidad de ser atravesado desde historias paralelas, no oficiales, fuera del guión principal o construidas desde otras prácticas narrativas.

El universo narrativo debe presentar una coherencia en cuanto a los acontecimientos que puedan suceder, esta coherencia permitirá la entrada por diferentes caminos y niveles, así como la verosimilitud suficiente para ser transitado.

Por último, y uno de los valores que Jenkins más defiende es el papel del público usuario que en el desarrollo de esta parte ha tomado varias acepciones, siendo *prosumer* la más correcta a nuestro juicio que a pesar de situarse cercano a una acepción próxima a la industria del entretenimiento conlleva el solapamiento de dos figuras, consumidor y productor tan integradas en la lógica transmediática. En este orden de cosas, el transmedia se ha extendido hasta comprender dentro de un universo narrativo las historias imaginadas, los gadgets, la convivencia con nuestro producto oficial y nuestra propia vivencia.

Esta extensión del entendimiento de la lógica transmedia nos lleva a expandir su definición hasta límites que posiblemente sean difíciles de identificar. Saber si por ejemplo el saludo vulcano de Star Trek recientemente aceptado como emoticono por WhatsApp (EIPaís, 2015) es un homenaje o una extensión de la franquicia a través de la inserción de un elemento claramente identificable en nuestra cotidianeidad comunicativa, es una duda razonable que puede resultar confuso en el acercamiento a la lógica narrativa que nos atañe.

Cuanto más expandamos la definición, más rico será el abanico de opciones que tendremos disponibles. Esto no significa que debamos expandir lo transmediático hasta el punto en que cualquier cosa pueda valer, sino que necesitamos una definición lo suficientemente sofisticada para tratar con todo tipo de ejemplos totalmente diferentes (Jenkins, 2011b)

Jenkins se posiciona abierto a seguir aumentando las acepciones que puedan nutrir la narración transmediática. La cotidianeidad comunicativa que nos rodea

está plagada de condiciones que pueden acercarse al transmedia, hoy en día leemos una noticia en el periódico, la complementamos con una imagen que nos envían desde una red social, buscamos el vídeo en un link, expresamos nuestra opinión en una cadena de emails y seguimos indagando entre enlaces y reseñas de agencias de prensa o internautas que lanzan a la red sus opiniones y aportes.

Asumimos la mejor parte de cada medio, consumimos y producimos opinión, contribuimos a la construcción de un universo propio y nos nutrimos constantemente desde las ramas fuertes o desde las propuestas anónimas. ¿Es nuestra cotidianeidad transmedia? ¿Cuáles son los límites que condicionan las narrativas y nuestra forma de consumirlas?

Es inevitable aceptar que estamos viviendo una nueva era en cuanto a comunicaciones. Esto influye no sólo en la velocidad de conexión o en la deslocalización como diría Virilio (1997) si no en la forma en la que nos enfrentamos a nuestras rutinas comunicativas diarias, nuestras fuentes de comunicación, nuestros lugares para depositar la opinión y por supuesto nuestras opciones de entretenimiento.

Sería un error pensar que la narrativa transmedia es propiedad únicamente a los aspectos lúdicos que propone. A pesar de que nuestros principales referentes provienen del mundo del entretenimiento, los videojuegos, Hollywood, franquicias y su lenguaje pasa por utilizar terminología que alude directamente a roles de la relación producto-consumidor, es nuestra labor en una investigación de estas características ser capaces de extrapolar la columna vertebral que rige la narrativa transmedia e identificarla con otros conceptos que con desarrollos semejantes inciden en aspectos relacionados con la sociología la comunicación o incluso la producción cultural y lo político.

Si era absurdo pensar que los usos del SMS iban a estar limitados a determinado tipo de contenidos, sería igual de absurdo cerrar las puertas del transmedia a las tazas de desayuno de Star Wars o a los videojuegos de Matrix. En ambos casos se dan síntomas del comportamiento humano frente a

determinadas situaciones, se proponen y producen colectividades conectadas desde la soledad de los dispositivos y se promueven luchas conjuntas desde la defensa de la identidad compartida desde una franquicia como en el caso de los jóvenes fans de Harry Potter que se organizan en contra de que Warner Bros controle sus creaciones en torno a la historia del joven mago (Jenkins, 2008).

Si estas movilizaciones alcanzan aspectos sociales que sin duda rompen los límites de lo estrictamente lúdico es porque suponen una serie de recursos potenciales que existen, que se dan y que se ponen en práctica en nuestras formas contemporáneas de entender, comprender y habitar el presente.

Si en las páginas previas comparábamos el papel del *prosumer*, con la *audiencia creativa* que proponía Castells, podremos relacionar el término *movilización transmedia* que proponía Constanza- Choc con el desarrollo de la teoría tecnopolítica que el grupo Datanalysis15M ha llevado a cabo respecto a las formas de organización social a través de las redes, internet y el espacio público en los movimientos surgidos desde el 2011.

La narración transmedia es entonces un escenario sobre el que se desarrollan fórmulas narrativas que se asumen bajo unos parámetros concretos y en proceso de definición, la lógica extraída en estas páginas sirve como soporte para la expansión de la propia teoría, y será esta la forma en la que podremos dotar al transmedia de una definición suficientemente amplia y sofisticada - como reclama Jenkins- para situarla como un punto de entendimiento de nuestra contemporaneidad.

4.5 Conclusiones a la parte IV

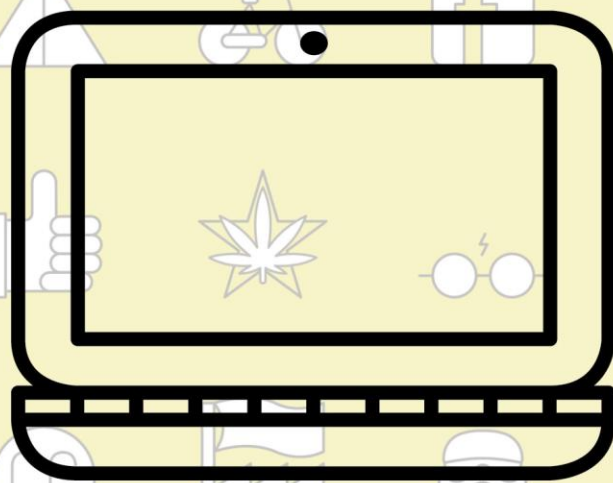
Los mundos narrativos dotan de tridimensionalidad a la narrativa lineal tradicional. Por eso, junto con las tipologías de público y las capacidades de

propagación del contenido, conforman tres elementos definitorios para las narrativas transmediáticas.

Por otro lado, en nuestra Tesis Doctoral, el mundo narrativo se defiende como un espacio mucho más amplio que un relato de ficción. Nuestra investigación propone, en una nueva alusión a la hipótesis, la necesidad de interpretar los movimientos analizados, y en este caso el 15M como un mundo narrativo en sí mismo.

Para esto hemos definido los conceptos que definen a las comunidades que sustentan estos mundos (nómadas, identidad difusa, inestabilidad) y las hemos aplicado a los conceptos que estructuran la actividad política en base al uso de internet (deslocalización, desenclave temporal, multimedialidad, interactividad, reticularidad, hipertextualidad y digitalización), extrayendo así una serie de líneas que nos permiten expandir la definición de las narrativas transmedia así como los elementos extrapolables que aplicamos a nuestra investigación.

Como línea imprescindible en esta aplicación de la lógica, el público, consumidor o prosumer, asume también en el espectro de lo político diferentes grados de compromiso o inmersión en el propio relato principal. Si las plazas o los diseños de estrategias en las manifestaciones y comisiones son el punto más alto de implicación, el seguimiento y apoyo a través de redes y cadenas de comunicación se encuentra en el extremo contrario. Aun así, esta aplicación de la lógica transmedia, nos permitirá tener en cuenta y valorar por igual todos los grados que se encuentran entre ambos puntos, concibiendo así un análisis que tienen en cuenta todas las subjetividades creadas por la propia experiencia política.



PARTE V
Acotar la identidad.
Buscar lo común

5.1 Convivencia de marcos

En el momento de extraer la lógica transmedia entendíamos que existían dos factores que se imponían como imprescindibles tanto para la creación de un mundo narrativo completo y activo, como para la coherencia del mismo. Estos se centraban en la figura del *prosumer* y en la figura de la comunidad creada en torno a las dinámicas de participación. De esto debíamos entender y subrayar una vez más la dualidad que se crea entre la individualidad y la colectividad así como los tipos de relación resultantes de este binomio. La creación de mundos pasa inevitablemente por el hecho de compartirlos, vivarlos y habitarlos conjuntamente, por tanto, el estudio de las relaciones que en ellos se dan es la base sobre la que definirlos en cuanto a coherencia y continuidad.

En la era de la conectividad irrumpe con fuerza una nueva forma de soledad conectada que Zafra ya advirtió (Zafra, 2010) cuando nos hablaba del espacio íntimo, la habitación y la conexión al mundo a través de una ventana-pantalla en constante conexión. Desde este punto de partida nos podemos encontrar a muchas de las tipologías de usuarios que aparecían identificados en la lógica transmedia, *gamers, youtubers, instagramers...*, todos ellos forman parte de un grupo de afinidades comunes que funcionan en grupos relacionados sin abandonar su propia individualidad.

En este mismo orden, nos percatamos de esto cuando observamos en nuestra cotidianeidad la forma en la que nos asomamos al mundo para encontramos de nuevo la doble cara de la moneda, en la que por un lado podemos formar parte de procesos comunes, discusiones, debates, grupos de trabajo, y por otro lado somos capaces de desconectar de nuestro compromiso con un solo *click*.

Si cuando el transmedia habla de la figura del *prosumer*, lo hace refiriéndose a términos evidentemente mercantiles es debido sobre todo a su relación con las narrativas dentro de franquicias y la industria del entretenimiento, aun así las

mismas condiciones de análisis pueden ser aplicadas a otros comportamientos que acaban diluyéndose en nuestro tiempo libre frente a la pantalla y que afectan a nuestra relación con la información en incluso nuestra forma de compromiso político o militancia dentro de una dinámica concreta. El transmedia puede entenderse entonces como una manera de relacionarse con el mundo, en el que el mercado del entretenimiento se entiende como una parte pero no como la única, los comportamientos y formas de actuación trascienden las barreras para trabajar desde otros ámbitos.

El usuario no sólo juega, no sólo publica vídeos en los que recrea finales alternativos de capítulos de series, son usuarios familiarizados con las redes sociales y las tecnologías de la información lo que hace suponer que su forma de relación con parte del contenido que consumimos se realiza de la misma forma. Por tanto, si el *gamer* a veces debe trabajar por sí mismo para superar una misión, pero en otras ocasiones debe trabajar de forma colectiva para la consecución de objetivos concretos, es lógico presuponer que en el caso de un acercamiento a un trabajo político o militante la relación sea semejante.

Esto no quiere decir que las formas de militancia política "tradicionales" hayan desaparecido o variado, o que cada *gamer* sea activista, pero sin duda los últimos movimientos sociales han desvelado un nuevo panorama de compromiso político que se sitúa entre la debilidad de los compromisos pero a favor de la cantidad de los mismos y la velocidad de acción.

A pesar de que no es para nada nuestra intención postular sobre teorías sociológicas debemos intentar acotar una pequeña base en la que sustentar nuestra visión sobre la relación individual-colectivo en lo que se refiere a las formas de conjunción de ambos espacios. Por esto, si la narración transmediática parte de una serie de aportes que derivan entre el trabajo individual y el colectivo en el binomio al que nos referíamos hace unas líneas, nuestra puesta en común entre la teoría de Lakoff (2007) y los marcos de acción colectiva responde a una cuestión concreta. Esta es, entender el funcionamiento de ambos estratos y la influencia de la narración y la metáfora en cada uno de ellos. Veremos como el marco mental se agarra de forma

inconsciente a estructuras profundas de relación con el mundo, mientras en los marcos de acción colectiva entran en juego maneras de percibir y asumir las vivencias colectivas. De esta relación, surge un espacio híbrido en el que la narración articula espacios individuales y colectivos.

Para este cometido nos acercamos a la idea de marco mental de Lakoff (2007), e indagamos en la forma de activación de determinadas formas de entendimiento y de codificación de contenido al que estamos expuestos, así como los campos de identidad y marcos de acción colectiva, como espacio donde se desarrolla la colectividad y el posicionamiento de roles respecto a una causa concreta. La relación de ambos conceptos nos proporcionará un espacio de convergencia en el que se intuye la relación a la que nos referimos, definiendo así el espacio donde suceden las nuevas formas de acción política.

Lakoff populariza la teoría de los marcos mentales como una explicación aplicada a la política americana polarizada entre demócratas y republicanos. Alude a que a pesar de pruebas fiables de fraude, mentiras y falsedades vertidas por el gobierno de George W. Bush respecto a los sucesos del 11S y la política americana de los años siguientes, el modelo de radical supremacía estadounidense seguía siendo apoyado por un número de seguidores fieles que indiferentes ante falacias o explicaciones contrariadas seguían apoyando la política exterior frente a un espectro de demócratas que en ningún momento supieron trasladar a la opinión pública la situación que estaban advirtiendo desde su posición política.

Este breve resumen nos sirve para introducir y apropiarnos del término que el autor utiliza. Los marcos mentales son estructuras internas que dirigen nuestra manera de ver y enfrentar la realidad y que se basan en el inconsciente cognitivo, haciendo muchas veces inútiles el intento de alteración de los mismos a través de mensajes o palabras puesto que su estructura se entiende por fuera de elementos estrictamente racionales.

Los marcos de referencia no pueden verse ni oírse. Forman parte de lo que los científicos cognitivos llaman el «inconsciente cognitivo» — estructuras de nuestro cerebro a las que no podemos acceder conscientemente, pero que conocemos por sus consecuencias: nuestro modo de razonar y lo que se entiende por sentido común (Lakoff, 2007, p. 10).

El autor propone el marco mental en la sociedad americana como una conquista por parte de los partidos políticos. De clara tendencia demócrata, explica que la derecha más potente lleva años desarrollando campos de estudio que posibiliten la influencia en la construcción de estos marcos, y que la verdadera estrategia para la alteración de estos debe ser otra que los debates frontales que nunca conseguirán penetrar y reconstruir estas estructuras.

Si aplicamos esto al caso que nos interesa, aseguramos que nuestra relación con la información, las historias, los movimientos, etc., pasan entonces por un filtro resultado de nuestra educación, nuestro entorno y nuestra moral construida en base a toda nuestra vida. "Cuando los hechos no encajan en los marcos, los marcos se mantienen y los hechos se ignoran" (Lakoff, 2007, p. 59)

En torno al volumen de Lakoff "No pienses en un elefante", el analista y periodista Guillermo Bertoldi (2015) nos aportará una pista básica sobre el entendimiento del concepto. Para Bertoldi, al igual que para Lakoff los marcos mentales no pueden ser alterados de forma frontal, es decir, el objetivo no pasa por realizar demostraciones de hechos o sucesos porque encontraremos en ello y tal y como entrecomillábamos en la cita previa, una desviación del entendimiento en detrimento de los hechos objetivos y a favor de una reafirmación de nuestra construcción interna. Bertoldi asegura que la alteración o influencia en los marcos se realiza a través de la narración y de la metáfora.

En este sentido, son estos dos conceptos los que nos interesa aplicar a nuestra forma de definir la individualidad en nuestro campo de acción cuando intentamos entender la forma de relación con el mundo que nos rodea como usuarios o *prosumers*. Y en nuestra hipótesis, cuando entendemos que las formas narrativas orgánicas mediante las que se desarrollan los movimientos sociales, responden a relatos de diferentes ídoles capaces de articular sentimientos compartidos.

De una forma complementaria y en una línea similar, acudimos al concepto de campos de identidad y marcos de acción colectiva. El término "marco" ha sido utilizado de muchas maneras en las distintas tendencias de la sociología. En este caso nos acercamos a Hunt, Benford y Snow y a su texto en torno a la identidad en la construcción social de los movimientos (publicado en Rodríguez-Cabello, 1994, pp. 221-249). En él encontramos una división de campos de identidad que sitúan los diferentes roles que conforman la mecánica de funcionamiento en la creación de colectividad. Mediante una diferenciación de estos, podemos extraer una visión del esqueleto básico de la relación colectiva:

a) Protagonistas: Personas o grupos que forman parte del movimiento compartiendo posturas y planteamientos.

b) Antagonistas: Grupos o personas (o instituciones) contrarias a los protagonistas del movimiento

c) Audiencia: Observadores a priori neutrales pero que pueden informar o vincularse en alguna de las posturas resultantes. En nuestro planteamiento podríamos incluso incluir en este estrato a la opinión pública como objetivo de supervivencia de los movimientos sociales frente a la posibilidad de marginalidad.

Otro de los referentes en el estudio de marcos será Goffman (1986), que aportará a la definición una pauta sobre el acercamiento a estas formas de relación.

Los marcos de acción colectiva posibilitan acercarnos y comprender cómo las personas y los grupos definen los acontecimientos sociales y sus experiencias, y de qué manera dotan de significado y legitimidad la acción colectiva. Permiten a las personas "situar, percibir, identificar y nombrar" los acontecimientos sociales y su propia vivencia (extraído de Fernández, Romay Martínez, Rodríguez, & Sabucedo, 2001).

Esta identidad colectiva propondrá en todo caso el entendimiento de un "nosotros" que necesitará de su némesis a través de un "otros". Al igual que protagonistas y antagonistas, los conceptos contrarios ayudan a establecer una base más sólida en la identidad colectiva así como una definición por diferenciación. Cercano a eso, y ante una época aparentemente carente de politización colectiva, Marina Garcés (2009) incidía en la necesidad de definir y atrevernos a nombrar un "nosotros" como base de la cohesión social y columna vertebral para la construcción de otras formas de vida.

En definitiva, la identidad es el resultado de un proceso colectivo que supone que los miembros de un grupo dado compartan una determinada perspectiva acerca de su propia realidad grupal muy diferente a la perspectiva que se maneja desde las posiciones oficiales del poder. Si la entendemos así, estaremos, además, dotando a esa identidad de contenido político, elemento éste esencial para que dicha identidad se convierta en impulsora de la protesta política (Fernández et al., 2001).

Planteados brevemente estos dos conceptos, entramos a indagar entonces entre esta identidad que es a su vez individual y colectiva. ¿Cómo conviven simultáneamente estos dos marcos? ¿Cuál es el campo intermedio que proponen cuando actúan de forma simultánea? Si el marco mental de Lakoff tiene que ver con un "YO" y mis propias estructuras internas, y por otro lado los campos de identidad y marcos de acción colectiva, se presentan con un "NOSOTROS" que se autodefine a su vez por la existencia de un "OTROS", la soledad conectada que mencionábamos de Zafra (2010), el *gamer, youtuber o prosumer* que desde su individualidad se mueve entre colectividades ocasionales presenta un espacio intermedio que es una colectividad basada en "YO+YO+YO+YO..."

Entre el "YO" solo y el "NOSOTROS", el "YO+YO+YO+YO..." forma un grupo cohesionado pero que no abandona sus raíces individuales, este término es lo que propiciará las identidades basadas en lazos débiles tal y como incidiría Gladwell (2010), o lo que el propio Rendueles propondrá cuando se refiere a las prótesis sociales (Rendueles, 2013).

Aun así si tomamos como base esta identidad conformada por las dos esferas aparece un sumatorio que crea algo más que la propia unión de las partes, un tercer elemento desde el que podemos asumir conceptos que nos ayudan a entender los movimientos que esta forma de relación protagoniza. Los marcos mentales que se construían desde la metáfora y la narración, y los marcos de acción colectiva que se definían en base a protagonistas, antagonistas y audiencia, nos llevan a un campo de estudio en el que la posibilidad de narrar y definir los roles a través de la metáfora junto con la capacidad de difusión desde la red y las nuevas tecnologías se entienden como espacio en el que esta aparente inestabilidad se conforma como un escenario de acción política. En este espacio y siguiendo de nuevo a Lakoff, la narración adquiere una relevancia inapelable para la creación de los lazos colectivos, será una política que se comparte desde el "yo", para llegar al "nosotros", en contraposición con

las militancias "tradicionales" cuya fuerza básica reside en un "nosotros" que eclipsa las referencias individuales.



Figura 16. Anonymous
"Somos anónimos, somos legión,
no perdonamos, no olvidamos."

El objetivo es entonces acotar ese espacio aparentemente intangible en el que se sitúa una tipología de actor en el panorama de los últimos movimientos sociales. Esa forma que a la vez es internauta, activista, espectador, participante activo, observador, colaborador en el reenvío de mensajes, emails, vídeos o links, y un largo etcétera de funciones que se superan cualquier definición cerrada o estrictamente polarizada. Estas uniones pueden ser momentáneas, débiles o de corta duración, pero son capaces de crear una base de fuerza de cara al propio movimiento, formando en su forma de mayor expresión, enjambres unidos apuntando en direcciones coincidentes. El grupo Anonymous ha sido en ocasiones mencionado bajo esta definición por su forma descentralizada de funcionar, sin centro de control (Gutiérrez, 2012). "Los fenómenos de enjambres son formaciones que emergen en torno a lo que acontece, que se cuasi organizan a partir de la fuerza de los vínculos débiles y agrupaciones temporales de interés y deseos"(Javier Toret Medina Coord, 2013, p. 106)

Sin embargo, las opciones políticas reales de los enjambres son puestas en duda desde la propia condición de la conexión digital:

Los individuos que se unen en un enjambre digital no desarrollan ningún nosotros. Este no se distingue por ninguna concordancia que consolide la multitud en una masa que sea sujeto de acción. El enjambre digital, por contraposición a la masa, no es coherente en sí. No se manifiesta en una voz. Por eso es percibido como ruido (Han, 2014, p. 16).

Por lo tanto, no existe un concepto de "masa" cuando hablamos de colectividad en la red. Existen consumidores que compran y se comportan en base a gustos y a inclinaciones pero nunca en cuanto a posicionamientos personales o compromiso propio. Por tanto, esta conjugación que proponíamos entre el yo y el nosotros es aún más compleja, puesto se desarrolla en un nuevo paradigma político propuesto por Han que supera la biopolítica foucaultiana:

La psicopolítica digital se apodera de la conducta social de las masas...la sociedad de la vigilancia digital, que tiene acceso al inconsciente colectivo...desarrolla rasgos totalitarios. Nos entrega a la programación y al control psicopolíticos. Con ello ha pasado la época biopolítica (Han, 2014, p. 81).

Con todo, es evidente que existe una articulación política desde un el espacio digital, que a pesar de partir claramente de un espacio de dominación de consumo y de vigilancia digital es capaz de construir (con más o menos fortaleza) un lugar para lo (tecno)político.

Tras toda esta amalgama de referentes, la narración de lo político (entendido en su sentido más amplio) ha ido evolucionando hasta nuestros días en los que se sitúa entre la combinación de colectividades ligeras (Zafra, 2010), y nuevas potencialidades de acciones conjuntas que sin embargo entenderán la

individualidad del trabajo usuario-pantalla como la nueva pieza clave de las colectividades en red.

Este reciente escenario de colectividades ligeras tiene en internet un contexto idóneo para su acción en tanto la espacialización de los individuos (solos) detrás de sus pantallas (espacios para singularidades y diseños unipersonales), favorece un agrupa ciente efímero y sin compromisos. ...también el individualismo propio de un contexto capitalista ferozmente competitivo, promueve esta dispersión de los yoes (Zafra, 2010, p. 74).

5.2 Ficción política e interioridad común

En la creación orgánica de relatos transmediáticos que conectan el sentir individual/intimo con el sentimiento colectivo que da forma al sustento colectivo del movimiento, el sentimiento compartido podemos articularlo a través de estos dos conceptos.

Respecto a la creación de un "nosotros" efectivo y protagonista, Santiago López Petit propone un concepto que aunque difiere en el sentido de la definición desde lo opuesto (recordemos, protagonistas y antagonistas), conjuga igualmente los dos espacios diferenciados para crear uno intermedio que los atraviesa.

La interioridad común (López Petit, Santiago, 2006) es una forma de conexión en la que los sentimientos individuales se percatan de ser colectivos sin dejar de ser individuales. Amador Fernández Savater, en torno a este término advertirá que la acción política deberá ser repensada en torno a lo íntimo y lo común y no exclusivamente lo público y lo privado. "Lo que yo me digo a mi mismo en soledad -mi verdad- resuena y circula inesperadamente como una verdad colectiva y compartida con otros muchos (a quienes ni siquiera conozco). Como verdad común que funda un nuevo nosotros" (Fernández-Savater, 2012)

¿Cómo podemos articular esta interioridad?, ¿de qué manera los dos espacios íntimo y común, marco mental y marco de acción colectiva encuentran enlaces que les permitan construir? ¿Dónde se sitúa lo narrativo, la metáfora y la construcción de una subjetividad común desde espacios individuales?

A este respecto, la interioridad común encuentra un escenario de desarrollo en la ficción política. El propio Fernández Savater desarrolla este término y asume a Rancière para hilvanar una argumentación al respecto. El texto alude a la importancia que el pensador francés vuelca sobre dos conceptos que coloca en un espacio común, "acción política y literatura coinciden en un punto: ambas pasan por el poder las ficciones, las metáforas y las historias", (Rancière citado en Fernández-Savater, 2012) de nuevo, la metáfora y la narración aparecen en escena.

El texto prosigue con una descripción de las tres operaciones que suscitan la ficción política. Esta, crea un personaje colectivo, produce una nueva realidad e interrumpe la que ya existía. El personaje colectivo incluye a su vez los múltiples "yoes" que se articulan bajo un "nosotros" . Ese personaje colectivo articula las sensibilidades que se comparten como formación de un todo activo y constructivo. El personaje colectivo se autodenomina y es "un espacio de subjetivación...que antes no existía" (Fernández-Savater, 2012).

La irrupción en la realidad se propone cuando desde el personaje colectivo se mueven las piezas que la engrasaban. Aparecer desde otro lado y con una identidad (anónima pero colectiva), provoca una disfunción en los mecanismos de poder para crear otra entrada en la disputa de la imposición de los modos de vida. La ficción nos hace abandonar un espacio para ocupar otro.

5.3 Identidad compartida (2011-2014)

Entendido entonces el terreno que propicia la creación de un "nosotros" inestable pero identificable, conviene extremar la precaución para que nos ayude a delimitar el mismo término. Si nuestras formas de acción política han abierto el campo posible de la militancia tradicional a la vez que las características de internet y la conectividad han ido incrementando se hace difusa la barrera en la que las acciones llevadas a cabo desde nuestro hogar, nuestro dispositivo o nuestro *click* se convierten en una tipología de activismo real y efectivo.

En estos momentos desde nuestras redes sociales podemos difundir, apoyar, colaborar e incluso informar y opinar sobre sucesos como los desaparecidos de Ayotzinapa en México, la batalla de los derechos por la libertad sexual en Rusia o las campañas activistas ecologistas en el ártico. Este tipo de acciones han venido sucediendo desde hace años cuando las campañas de las grandes ONG's nos permiten colaborar con la reforestación en el Amazonas desde la comodidad de nuestro hogar y con una aportación económica mensual. La salvedad reside en que las redes y los nuevos roles asumidos por los internautas o usuarios que dejan de ser exclusivamente receptores para contar con una capacidad emisora (con muchos matices respecto a potenciales audiencias) que les convierte en creadores de contenido puede entenderse como una potencia política que se distribuye en otros sentidos diferentes al estereotipo de solidaridad cotidiana occidental que nunca abandona la zona de confort.

Por tanto, el "nosotros" se encuentra más diluido que nunca, y esto roza a veces la peligrosidad. Si Rendueles y Gladwell nos alertaban de esto es porque el riesgo de que este tipo de activismo aparezca como autocomplaciente es grande y no es para nada una polémica actual, sino que viene labrándose desde los movimientos altermundistas que utilizaban la red. Aun así, conviene incidir en lo que Morozov (Morozov, 2011) advertirá en cuanto a los peligros

que supone confiar en redes sociales (que sí que son un paradigma contemporáneo de relación social) y la potencia de las grandes empresas corporativas que a priori posibilitan esta interconexión global como herramientas de acción política transnacional cuando en la mayoría de las ocasiones están más cerca de las políticas de control social.

Pero sin duda, en los últimos años se han dado una serie de acontecimientos globales que permiten una efectiva prueba a tener en cuenta en la que la conectividad global ha posibilitado la creación de una identidad colectiva en cuanto a contextos, protagonistas y estrategias se refiere. De hecho, encontrar en ellos recuerdos de los movimientos altermundistas de 1994 será perfectamente viable en tanto en cuanto compartirán cada uno en su nivel relaciones semejantes en cuanto a herramientas de comunicación y conjunción local y global.

Mateos y Sanz (Sanz & Mateos, 2014) propondrán un espectro analítico de las protestas comprendidas entre 2011 y 2014, que bajo el nombre de "ciclo de protestas" establecerán líneas coincidentes que permiten intuir trazas de un "nosotros" real bajo las pautas que hemos definido.

A pesar de que entran en juego varios contextos diferentes, la Primavera Árabe, protestas en el contexto occidental (Estados Unidos, España, Grecia, Italia Portugal) y en "países emergentes" (Brasil, México, Chile, Turquía, Hong Kong), los autores delimitan una serie de líneas coincidentes que resumimos a continuación.

5.3.1 Ejes

Del artículo de Mateos y Sanz extraemos 5 ejes sobre los que se asentamos esta comparativa, las interrelaciones y los vínculos, el papel de las nuevas tecnologías y la hibridación calle y red, las formas de acción, los marcos que

construyen sus demandas, y la interacción posterior en dinámicas electorales (en concreto España):

a) Interrelaciones y vínculos de las protestas. Los autores parten de Manuel Castells para definir las protestas ocurridas desde el caso islandés. Estos movimientos sociales bautizados como "movimientos sociales en red" pasan por la interconectividad y dinámicas de ocupación del espacio público. Para Castells estos comparten a su vez su condición de globales y locales.

Empiezan en determinados contextos, por sus propias razones, crean sus propias redes y construyen su espacio público ocupando el espacio urbano y conectándose a las redes de Internet. Pero son también globales porque están conectados en todo el mundo, aprenden de las experiencias de los demás y de hecho a menudo se inspiran en esas experiencias para movilizarse. Además, mantienen un debate global en Internet y a veces convocan manifestaciones conjuntas globales en la red de espacios locales al mismo tiempo. Manifiestan un conocimiento de los problemas compartidos por la humanidad en general y muestran una clara cultura cosmopolita, si bien siguen arraigados en su identidad específica. (Castells, 2012, p. 213)

b) Nuevas formas e instrumentos de movilización, el papel de las nuevas tecnologías y la hibridación calle y red.

En este apartado existen similitudes en cuanto a la secuencia de creación del movimiento. Comparten hechos puntuales que son reprimidos y que adquieren una difusión viral que desata un movimiento más grande y empático con las primeras causas de la lucha. Castells (2012) lo define como "movimientos

emocionales", que si recordamos a Lakoff (2007) cuando hablaba de la alteración de los marcos desde lo irracional, la difusión de los hechos a través de la red, provocan reacciones emocionales que luego se transforman en políticas, estas atacan nuestros marcos y consiguen movilizar y crear efervescencia desde su potencia narrativa. La hibridación de espacios consigue alimentar la parte afectiva y física del movimiento desde las acampadas y acciones conjuntas mientras las redes sociales y el material narrativo en forma de vídeos, blogs, historias y relatos alimentan la conexión y el contagio, en definitiva alimentan el mundo común creado desde el movimiento.

c) Formas de acción y de construcción de identidad colectiva.

Son dos los elementos sobre los que se definen:

- La ocupación del espacio público por parte de la mayoría del ciclo de protestas (materializado como la acampada). Ocupación simbólica del espacio, (re)convertir el espacio de tránsito en espacio de diálogo y puesta en común.

-La desobediencia civil (y toda su tradición anterior) como forma principal del proceso de protestas, reacciones pacíficas, sentadas, resistencia pasiva, encierros, etc.

-La forma de organización extremadamente horizontal en contra de la figura de partido y sindicato. Evitar la creación de líderes representativos y desconcertando a los mass media desde su capacidad de autorrepresentación. Una prueba de esto es el famoso número del año 2011 de la revista TIME cuyo protagonista fue "the protester" (el manifestante). La portada es una cara tapada que solo deja ver la mirada, un personaje colectivo que aúna las luchas

iniciadas en el 2011 y que representa una tendencia global(Person of the Year 2011 - TIME, 2011)



Figura 17. Portada TIME diciembre 2011 "The Protester"

Respecto a la construcción de identidad colectiva, debemos volver a remitirnos a la teoría de marcos,

De este modo, los marcos para la acción colectiva actúan como dispositivos que permiten pensar sobre el mundo, realizar un diagnóstico de la situación y llamando la atención sobre aquellas situaciones sociales que son definidas

como injustas con el fin de llamar a la movilización social (Sanz & Mateos, 2014, p. 17)

En los países del sur de Europa o EEUU: graduados sin futuro, engloban esta nueva de tipología de clase social, a medio camino entre la clase media y clases inadaptadas, proyectos vitales frustrados pero también personas de clase media acomodada que basan su preocupación en el futuro de las nuevas generaciones sin partir de una situación personal complicada.

En los países emergentes: Estudiantes sin recursos que conforman una futura clase media, pero también personas sin recursos, inmigrantes o pobres.

d) Principales ámbitos desde los que se constituyen las demandas. Son dos principalmente. Por un lado aquellos contextos que se levantan contra un régimen autoritario o las respuestas políticas a las políticas de austeridad o corrupción gubernamental. En Brasil, Chile y Turquía, las protestas se han constituido como respuestas frente a la mercantilización del transporte, la educación o el espacio público respectivamente. Aunque pueda resultar muy esquemático estas dos grandes esferas incluyen dentro de sí mismas todas las pluralidades. El caso de España y el 15M que es el que nos ocupa, surge dentro de las políticas de austeridad aunque viene precedido de una serie de acontecimientos que van creando la base social y que trataremos más adelante. Igualmente, el inicio de la crisis global y la acentuación de las desigualdades y la redefinición de derechos sociales y laborales serán un campo detonante en el desarrollo del movimiento.

e) Interacción en dinámicas electorales (España). Varias de las sensibilidades del 15M han encontrado representación en partidos como

Podemos o sus hermanados Ganemos Madrid o Guanyem BCN. Incluso partidos anclados en la institución tradicional han variado sus discursos en temas como la ley electoral o la transparencia de sus representantes.

.5.4 Encontrar el rol. Usuario participante

Una vez definidos los marcos como espacios en los que conviven la individualidad y la colectividad, la ficción política y la narración como los hilos que las conectan y el 2011 y el 2014 como una temporalidad común identificada y con unas características concretas, es necesario establecer unas líneas que permitan identificar las posibilidades de acción que se dan desde los parámetros anteriores en relación a la conectividad de la red.

La situación actual en lo que a la relación usuario-tecnología se refiere, está alcanzando unos matices nunca comparables a anteriores desarrollos tecnológicos. Ni el telégrafo, ni la imprenta, ni siquiera los primeros ordenadores o la televisión poseían una gobernanza tal sobre la cotidianeidad como la multitud de dispositivos que convierten nuestra vida diaria en un intercambio de miradas entre pantallas propias y externas. Desde nuestro ordenador portátil que se erige como centro de trabajo o de ocio más pausado, a las *tablets* o *smartphones* que se convierten en una extremidad más de nuestro cuerpo y que requiere una atención constante que actualiza nuestra relación con ella docenas de veces al día. La conexión constante a internet posibilita contenidos dinámicos y no estáticos.

A día de hoy, cada mirada distraída a la pantalla nos propone desde mensajería instantánea y gratuita que permite llevar varias conversaciones a la vez con amigos y contactos repartidos por todo el mundo, actualizaciones de prensa y noticias diarias e incluso los resultados de nuestro último post en redes sociales o blogs. Y si nuestra mirada acaba siendo más activa, podremos contestar a algún comentario sobre nuestra publicación, fotografiar la

carretera que tenemos delante para subirla a un portal específico sobre el estado del tráfico o grabar un pequeño vídeo de un perro que juguetea con una lata vacía cuya ternura creemos merecedora de ser compartida en twitter.

Es por tanto una actividad constante la que la multipantalla permite, tanto activa como pasiva, la interacción con la conectividad es constante. En muchos casos se basa exclusivamente en el entretenimiento, en otros en el infoentretenimiento (Castells, 2009), y en otros en diferentes niveles de actividad más o menos intensa en determinadas áreas o redes.

Existen variantes que han conformado el papel del usuario de internet y que han ido estableciendo diferencias según el tipo, grado o nivel de implicación política. También dependiendo obviamente del desarrollo del contexto tecnológico en cada época así como de los costes de dispositivos de producción y distribución que conforman una situación en la que nos desenvolvemos hoy que arrastra herencias de los movimientos previos y convierten al usuario/a medio en una figura con ciertas capacidades potenciales y ciertas limitaciones.

Para llegar a comprender esta figura es conveniente que analicemos desde su descripción básica varios roles desempeñados en las distintas épocas de la entrada de internet como espacio de lucha y trabajo político, para extraer las consecuentes conclusiones que nos permitan establecer unas breves cotas analíticas al estado actual de la cuestión. Desde la óptica del transmedia, estas figuras o roles nos permiten ampliar (y por otro lado completar) las múltiples experiencias que este contexto posibilita. La conexión o la entrada de la red no abre un espectro único de participación, igual que los mundos narrativos no presentan una única manera de ser atravesados.

5.4.1 Grados de compromiso desde la lógica transmedia

Cuando en nuestra hipótesis mencionamos la capacidad orgánica de creación transmediática, insistimos en que para esto es necesaria la interacción de usuarios, activistas o participantes de un movimiento que desde su propia especificidad aportan diferentes relatos al propio hilo principal. Aunque sin duda los diferentes grados de implicación siempre han estado presentes, la red amplía este marco hacia límites mucho más lejanos, propiciando múltiples matices.

Recordamos que tal y como indican Diaz Parra y Candón Mena (2014) los usos de las tecnologías de la información y comunicación ligadas a los movimientos sociales, tienen su asentamiento a raíz de la manifestación de Seattle de 1999. Más allá antecedentes de uso en las revueltas antinucleares de los 80 y el neozapatismo surgido en el año 1994 -que además añadió la creación simbólica como un arma tremendamente efectiva-.

Durante el movimiento altermundista que detona en Seattle y las posteriores resonancias la red y la conexión a ella es utilizada como escenario para la organización e intercambio de información tanto sobre las estrategias del momento en el que sucedían los acontecimientos como la preparación previa para reuniones y decisiones. Indymedia¹⁴ que surge en 1999 con el encuentro en Seattle contra las políticas de la Organización Mundial del Comercio, existe hoy en día y ha supuesto un símbolo de los movimientos sociales.

¹⁴ Indymedia es una red mundial de colectivos de medios de comunicación independientes, que surgió durante las protestas en Seattle contra la globalización económica, en noviembre de 1999, y cuya apropiación y uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), les llevó desde entonces a alojar su sitio en Internet. Desde ese espacio, el colectivo internacional Indymedia se organiza en tono a un proyecto común que se caracteriza por articular, en la diversidad, a 90 colectivos autónomos que conforman la red. Fuente: <http://www.cibersociedad.net/congreso/comms/g09moska.htm>

Son muchos y diversos los usos que la tecnología e internet tienen en el desarrollo del activismo político y los movimientos sociales. Algunos de ellos en base a ideas o formas de entender la red, y otros según su forma de participar en ella y de relacionarse a través de ella. Ciberactivismo, hacktivismo, cracker, periodismo ciudadano, audiencia creativa y tecnopolítica, serán los vértices que señalen el discurrir de nuestra reflexión. Cada óptica se acerca de una manera diferente a la lógica transmedia y a las formas de relación activista con la red. Y aunque como hemos advertido nunca son compartimentos estancos, si no que existen matices y desarrollos mucho más amplios, se creemos importante hacer este repaso en este momento del texto en el que ya tenemos asentadas cuestiones como la creación de mundos, prosumers o intención de propagabilidad.

5.4.2 Revisar los conceptos

5.4.2.1 Ciberactivismo

El origen del ciberactivismo tiene su base en el trabajo de la defensa de los intereses de las libertades en internet y la creación de espacios libres de comunicación y relación. Paralelo al desarrollo de los acontecimientos, el ciberactivismo se ha situado como un espacio de desempeño del activismo desde la utilización del espacio virtual como base de operaciones, mediante el uso de campañas, *mailings* y un sinnúmero de estrategias que tienen su nacimiento en el espacio de interacción y convivencia que crea el uso de internet desde la perspectiva de los movimientos sociales. También el ciberactivismo es utilizado por las "grandes" organizaciones como Greenpeace, o Amnistía Internacional para campañas y difusión como agitador de conciencias. El grado de implicación del ciberactivismo es total, pues parte de una conciencia del

espacio de la red como uso político, superando la mera relación cotidiana de usuario de redes sociales o dispositivos de conexión habituales.

5.4.2.2 Hacktivismo

Cuando en octubre del año 2014, la Real Academia Española de la lengua incluía la palabra "hacker" en su edición y lo definía como pirata informático, levanto ampollas entre el colectivo cercano a las prácticas hackers (Moya, 2014). Se pensaba que era una criminalización de una forma de dedicación asociada al mundo informático y que tiene que ver con la investigación y mejora de sistemas y el conocimiento de procesos de seguridad dentro del mismo campo.

Aunque podríamos incluir al Hacktivismo en ocasiones dentro del ciberactivismo, el hacktivismo (hacker+activismo) está profundamente ligado a la utilización del mundo informático o virtual dentro de sus procesos, más como objetivo que como medio.

Alexandra Samuel (2004) aporta esta definición:

...la utilización no-violenta de herramientas digitales ilegales o legalmente ambiguas persiguiendo fines políticos. Estas herramientas incluyen desfiguraciones de webs, redirecciones, ataques de denegación de servicio, robo de información, parodias de sitios web, sustituciones virtuales, sabotajes virtuales y desarrollo de software (Samuel, 2004)¹⁵

El colectivo hacker posee además varias cuestiones implícitas en su concepción como comunidad así como nociones de clandestinidad o ilegalidad que hace que su práctica necesite de una alta implicación y de una serie de

¹⁵... the nonviolent use of illegal or legally ambiguous digital tools in pursuit of political ends. These tools include web site defacements, redirects, denial-of-service attacks, information theft, web site parodies, virtual sit-ins, virtual sabotage, and software development. La traducción es de Iker Fidalgo

protocolos de discreción básicos para su supervivencia. El grupo Anonymous fundado en el 2008, ha popularizado en los movimientos de los últimos años esta manera de actuar políticamente. Sin embargo, si en ocasiones ha tomado partido por el 15M así como por la lucha pacífica contra la Ley Sinde en España, su apertura hacia la colectividad y hacia la creación de comunidad se rige bajo unos estrictos parámetros de independencia y de funcionamiento autónomo que difícilmente pueden hacerles partícipe de un grupo abierto y visible.

5.4.2.3 Periodismo participativo

Este concepto abre un campo de estudio que supera las pretensiones de esta Tesis Doctoral. Igualmente, creemos imprescindible su alusión como parte de esta enumeración de conceptos relevantes en nuestro planteamiento.

La Declaración Universal de Derechos Humanos, en su artículo 19 contempla el derecho de opinión así como la libertad para recibir y emitir información por cualquier medio. Hemos considerado la opción de periodismo participativo como título del concepto (wikipedia aglutina varios), porque creemos que deja la definición más abierta que el resto.

El propio concepto incluye movimientos de contrainformación, medios asamblearios, plataformas informativas, medios colaborativos..etc. A priori podría parecer que es toda la aportación periodística que se separa de la creación profesional, aunque quizás podríamos abrir el espectro y diferenciarlos de los medios que no están al servicio de grandes corporaciones, ya que existen medios totalmente profesionalizados que entran en el rincón de la contrainformación y el trabajo colaborativo sin renunciar a su condición profesionalizada.

En el libro "we the media" (nosotros el medio) presenta el término periodismo participativo con esta definición:

...es el acto de un ciudadano o grupo de ciudadanos que juegan un papel activo en el proceso de coleccionar, reportar, analizar y diseminar información. La intención de esta participación es suministrar la información independiente, confiable, exacta, de amplio rango y relevante que una democracia requiere(Gillmor, 2006, p.10)

A pesar de la definición la mayoría del texto desarrolla el periodismo participativo en su relación con los medios masivos, estableciendo incluso recomendaciones para que periodistas contraigan una relación colaborativa con las audiencias.

Más allá de colaboraciones con medios corporativos el periodismo ciudadano/participativo/contrainformativo, etc., ha sido el contrapunto al dominio de la información por parte de las grandes empresas y la entrada de internet ha provocado sin duda un gran cúmulo de activistas informativos en potencia que lanzan continuamente contenido susceptible de ser contrastado por el ofrecido por las grandes marcas. La lógica transmedia también inserta en este mundo bajo el término "periodismo transmedia" guarda también un espacio para las líneas más activistas de la disciplina. De hecho, el periodismo y su carácter expansivo a través de varios medios, siempre ha guardado una proximidad con el transmedia. Ahora bien, la eclosión de la conectividad y de la creación amateur ha provocado un desarrollo múltiple del concepto permitiendo la entrada del usuario no profesional de la que Scolari se hace eco:

..los medios informativos progresivamente se han ido acercando a la lógica de las narrativas transmedia al calor de muchos debates y situaciones críticas que están lejos de haberse acabado. Por ejemplo, las discusiones sobre el llamado "periodismo ciudadano" o "periodismo 3.0" o la creación de contenidos por parte de los usuarios pueden ser encuadradas dentro de las tensiones que genera la transmediatización del discurso informativo."(VVAA, 2014, p. 76)

5.4.2.4 Audiencia Creativa

Este concepto ha aparecido en varias ocasiones en el texto. A modo de definición , advertiremos que se trata de la propuesta de un esquema comunicativo en el que la figura de emisor/receptor aparece totalmente fundida y en el que el emisor/receptor desde su experiencia y los códigos y subcódigos de los modos y los canales negocia los significados.

Esto supone una "audiencia activa" que produce el significado de forma interactiva dentro de su propia red de comunicación creando otros significados que han sido atravesados por su propia experiencia y compartidos. Castells (2009) habla de este proceso como la base de la cultura de la remezcla, o cultura "remix".

Esta audiencia creativa es la base de la autocomunicación de masas que completa la triada comunicativa junto con la comunicación de masas y la comunicación interpersonal. Recordamos, es de masas por su potencial capacidad de expandirse globalmente, es autocomunicación por que la audiencia creativa genera sus propios mensajes, lo comparte en sus redes y selecciona los contenidos.

5.4.2.5 El peligro de la red

Morozov de nuevo (Morozov, 2011)hará un repaso de los usos de internet en determinadas revoluciones o revueltas en las que desde un punto de vista occidental, las redes sociales y la capacidad de rápida comunicación a través de dispositivos adquirieron una relevancia que pone en duda. Pero quizás una de las esencias más importantes (y a la vez peligrosas) es la confianza ciega que muchas veces se deposita en los usos de la red, alimentados tal vez por esas supuestas revoluciones a miles de kilómetros cuyos procesos políticos

posteriores se hacen tremendamente difíciles de seguir en las mismas redes que meses antes les servían de uso revolucionario.

Y es que a pesar de que sabemos que nuestra privacidad es cada vez más una entelequia en lo que a la actividad en red se refiere, la soledad e intimidad de muchos de los momentos en los que nos relacionamos con nuestras pantallas parece que cubren con una manta invisible esa preocupación y por momentos nos olvidamos de cualquier resquicio paranoide, asumimos esa libertad vigilada e idealizamos la fortaleza y libertad de acción que nos proporciona internet. "Aunque demos por sentado que internet puede facilitar la caída de los regímenes autoritarios, no hay que deducir de ello que también ha de facilitar la consolidación de la democracia" (Morozov, 2011, p. 270)

No es la pretensión de este escrito tirar por tierra las constantes, nuevas y relevantes opciones que venimos anunciando, pero sin duda, confrontar con el peligro de caer en un mal no visible aunque sabemos que existe puede hacernos sumergir en una pasividad cómplice de la desactivación de procesos que por otro lado apoyamos a través de plataformas creadas por grandes corporaciones en las que el control social es uno de sus pilares más altos

El hecho de que el discurso público en la era de internet se haya descentralizado, permitiendo a todo el mundo producir y diseminar sus opiniones y puntos de vista casi sin coste alguno, no anuncia per se una era de transparencia y honestidad. El desequilibrio de poder que existe entre las estructuras estatales y sus opositores implica que, desde el primer momento, el bando más poderoso (el Estado, casi siempre) está mejor situado para aprovechar este nuevo entorno descentralizado. La descentralización, como mucho, crea más puntos de influencia sobre el discurso público, que, en determinadas condiciones, puede facilitar y abaratar la implantación de las ideas deseadas en la conversación nacional (Morozov, 2011, p. 114).

Un sistema de comunicación como internet al que los gobiernos más poderosos del mundo tienen acceso a través de sus mecanismos de control, parece que propone una guerra desigual ante los que depositan la confianza en que la red es el espacio para la lucha política. Por supuesto que existen cientos de rincones de lucha dentro del propio sistema pero esa relación en la mayoría de los casos no-corporal lo que conlleva la creación de vínculos más rápidos y menos constantes provoca una serie de constantes fusiones y rupturas de grupos e iniciativas.

De nuevo, en este sentido cabe recordar la teoría tecnopolítica que presentamos al principio del texto en la que se describen los escenarios posibles que vinculen el trabajo virtual con la articulación activista en el espacio público.

5.4.3 Usuario participante o el compromiso de nivel bajo

A pesar de lo anterior, a nuestro entender ningún activista que forma parte de un movimiento social cae en la inocencia de pensar en la libertad de la red aunque su nivel de escepticismo se encuentre en horas bajas por estar formando parte de un proceso esperanzador en un tiempo concreto. Por lo tanto, posiblemente las conversaciones entre la gente de Datanalysis15M y Morozov acabarían en un amistoso empate llegando a conclusiones similares pero con puntos de partida diferentes.

Pero existe un nivel de trabajo político en red que se sale de los estudios de investigación habituales e incluso de los protagonistas presentados por Morozov en su volumen, que se convierte en una gran masa clickadora capaz de influir en el protagonismo periodístico de una entrevista, realizar una firma masiva en una campaña en red o convertir en Trending Topic a un titular periodístico. Más allá del grado de implicación del ciberactivismo o el periodismo participativo, existe un estrato de usuarios que ni siquiera crean un

nuevo mensaje en un ejercicio de poder de su condición como audiencia creativa.

Sería un error pensar que todo lo que se acerca al 15M, al Yosoy132 (México) o a cualquiera de los procesos más recientes, son experimentados activistas con conciencia de su trabajo en red, precaución contra el control del gobierno y una perspectiva global que les produce su permanente conexión a foros, publicaciones o listas de correo. Nada más lejos de la realidad. En nuestro repaso sobre la lógica transmedia presentábamos gracias a Pratten (Pratten, 2015) diferentes niveles de implicación en la comunidad de *gamers* o de *prosumers* según su nivel de descubrimiento de la experiencia, esta comparativa es perfectamente aplicable a los contextos políticos a los que nos referimos.

Existe una gran mayoría que simplemente apoya el movimiento con su presencia. Al igual que no todos los que llenan una calle contra la energía nuclear son activistas de Greenpeace, los movimientos ciudadanos son adoptados por mucha gente de una forma testimonial y pasiva, insertándolos en su cotidianeidad (De Certeau, 1996) como elementos de activación micropolítica.

La entrada de la red como una posibilidad de sobreinformación y conexión constante, ha presentado la opción de que esa forma testimonial y pasiva en forma de cuerpo que anda al ritmo del grupo en la manifestación, se represente a través de mostrar su apoyo a perfiles, líderes y cuentas de movimientos sociales que se encuentran reflejados en la red social.

A esta figura la llamaremos *usuario participante*, sin duda una variación más de aquella figura de *prosumer* que se desintegra en cada nuevo rol que la acción a través de la red y la interacción individual-colectiva propicia.

En definitiva, toda la masa que clicka "me gusta", o participa en procesos de selección de nuevas formaciones políticas (como los recursos recientemente utilizados por el grupo Podemos en su asamblea extraordinaria), no es

necesariamente un perfil activo e implicado hasta el punto de ocupar una plaza o hacer campaña en el barrio.

Y es este tipo de figura la que acaba nadando en el magma de la confusión en cuanto a la validez de los recursos de la red y sus capacidades políticas. Posiblemente no posean el escepticismo habitual o la desconfianza plena de muchos movimientos situados en los márgenes (o no al mismo nivel) o la tradición política de activistas que llevan presentes en diferentes luchas desde hace años.

Esta distancia permite ser partícipe de innumerables movimientos a la vez, presentes en diferentes países y momentos y sin movernos del pupitre. No requiere pasar por procesos como la desilusión o la implicación, simplemente ojear de vez en cuando uno u otro foro enterarse del curso de los procesos y decidir si se acude a determinado acto o no.

Pero este tipo de participación no debe ser menospreciada. A pesar del nivel de emoción que por comparación sale perdiendo respecto a la militancia aguerrida, son estas miles de manos las que a golpe de *click* consiguen situar a niveles de influencia nacional determinadas informaciones, declaraciones o procesos políticos que utilizan la red como campo de acción y difusión. Castells advierte de "un nuevo espacio público" (Castells, 2009, p. 397) constituido por las redes de comunicación, por lo tanto, aunque las cabezas silenciosas que ocupan una calle o una plaza no tengan megáfono al final del recorrido conforman la actividad simbólica ciudadana en torno a una reivindicación, por lo tanto los *clicks* que apoyan sustentan y promueven desde su casa en esta tipología de espacio son una masa de manifestantes virtuales que conforman el músculo del movimiento. Esta diferencia con los usuarios activistas de la red a finales de los años 90 es crucial. En aquellos momentos eran usos conscientes del poder que esta tenía para la organización social de actos o redes de comunicación. Ahora, la red está tan inserta en la rutina que hay diferentes niveles de implicación política hasta el punto en el que la participación pasiva, no implicada y rutinaria puede conformar una nueva masa social.

Dentro de este alegato por la valoración del papel pasivo de participación política, no podemos dejar pasar el término que aglutina el activismo de sillón bautizado como "slacktivism", mezclando las palabras en inglés activista+holgazán. El slacktivism podría encontrarse en un nivel de implicación más alto que el concepto "usuario-participante" que proponemos. Aunque su actividad nada tiene que ver con ser hacker o ciberactivista su rango de compromiso supera el nivel de reenviar un email o firmar una petición, asume responsabilidad de crear contenido comentando noticias, *linkando* vídeos o haciendo seguimiento de movimientos en otras partes del planeta.

Por lo tanto, el valor de esta figura se erige como potenciales activistas que en un momento dado pueden implicarse para salir del ámbito virtual por una u otra causa y volver luego a la normalidad habitual.

De nuevo el caso del 15M. Los movimientos previos al 2011 sobre propiedad intelectual, cultura libre, así como los de vivienda digna conformaban una base de activistas plenamente capaces e informados para participar en una serie de acontecimientos que ya conocemos. Pero fueron una gran cantidad de slacktivistas y usuarios participantes los y las que desde su pantalla seguían lo que pasaba en las plazas y decidieron unirse a la masa que participaba en asambleas, comisiones y campañas.

Por lo tanto, la vinculación "no-comprometida" con el activismo de calle, es un caldo de cultivo que el propio movimiento debe ser capaz de implicar para fortalecer el vínculo y convertirlos en eslabones de las cadenas que sustentan las estructuras, por eso los slacktivistas del buenismo digital y los usuarios-participantes no deben ser considerados como snobs progresistas si no como activos reales con capacidad de activarse y participar aunque sea desde su silla.

Sin miles de usuarios participantes revisando los streaming o compartiendo vídeos de abusos policiales de las famosas cargas del desalojo de la acampada del 15M en la Plaza Catalunya a finales de mayo del 2011, la opinión pública, o los medios de comunicación masivos posiblemente no se

habrían hecho tanto eco de las desgarradoras imágenes que provocaron unas críticas muy potentes a la administración catalana.

Entonces, ¿Cuál es la misión de los usuarios-participantes? Posiblemente su papel dentro de las iniciativas políticas sea el de sustentarlas. Servir de apoyo anónimo y asumir un papel pasivo pero útil. Evitaremos considerarlo como un activismo de baja calidad, es una cuestión de cantidad frente a calidad. Dedicar 2 horas diarias de nuestro tiempo a determinadas causas podría reducir nuestra capacidad de actuar a unas cuatro causas diarias. Estar presente en ellas desde la red nos permite formar parte de tantas como nuestra multipantalla quiera soportar.

De nuevo, la calidad del trabajo físico, próximo y cercano aportará una serie de beneficios a las relaciones entre las personas que no permitirán los *clicks* ni los *retuits*, pero sin duda limitará el número de nuestras opciones para construir una sociedad diferente.

No puede haber una revuelta callejera sin gente dispuesta a apoyar un movimiento con el que se solidariza y con el que cree que hay que asumir posicionamientos en las calles. No puede haber iniciativas de activismo en la actualidad sin miles de usuarios-participantes apoyando desde una pasividad activa el trabajo de militantes y activistas a nivel del asfalto.

La proximidad del mundo a golpe de explorador de internet nos permite ser parte activa de movimientos. El apoyo de revueltas como las de Turquía o la *Umbrella Revolution* de Hong Kong requiere por una cuestión de distancia un trabajo de usuario-participante para poder compartir noticias del continente asiático y convertir el interés de unos pocos en un debate con una resonancia en prensa suficiente como para que suponga una noticia destacable.

Las grandes corporaciones que controlan los medios de comunicación son negocios cuyos beneficios son las primeras necesidades a cubrir. El trabajo de usuarios-participantes es conseguir que opiniones de corte marginal trasciendan determinados límites que incluso los medios masivos crean

necesario incluir en su noticiario para poder estar al día de las noticias mundiales y seguir ofreciendo su producto de actualización informativa diaria.

Castells habla de lo que son las redes de confianza "De las redes de teléfonos móviles y de las redes de confianza surgen las redes de resistencia que provocan la *móvil-ización* contra un objetivo señalado"(Castells, 2009, p. 445). Si lo recontextualizamos en los sucesos del 2011 y en la actualidad, los que forman nódulos de esa cadena de confianza que hace que ese mensaje, vídeo o imagen se distribuya hacia diferentes ramificaciones son de nuevo los activistas y la necesaria colaboración del usuario-participante.

Ese sustento de la estructura a la que nos referíamos antes como función de slacktivistas, buenistas y usuarios-participantes es el que se erige como forma de trabajo conjunta, dando cobertura, difusión y apoyo a activistas que sí trasladan sus reivindicaciones al espacio real y a la acción directa.

Por tanto, si en los postulados transmedia cercanos al mundo del entretenimiento, las figuras o grados de implicación tenían que ver con un vocabulario cercano al consumo y al entretenimiento (*prosumers, gamers, fans*), en lo que a la aplicación de la lógica transmedia se refiere, podremos asumir conceptos como usuario participante, slacktivista o activista para describir los vínculos que les unen con el mundo narrativo del movimiento.

5.4.4 Nuevos sentimientos colectivos

Las múltiples variantes de la afectividad son las que conforman sentimientos de unión y vínculos de cercanía así como el sentido de pertenencia a una comunidad. Con tantos niveles como personas, no cabe duda que uno de los ingredientes más indispensables en la creación de grupos bajo un interés común es todo el espectro de emociones que conlleva el hecho de compartir un objetivo conjunto y la posibilidad de definir las herramientas para trabajar.

Estas bases afectivas sin duda son más factibles de ser conformadas cuando las personas involucradas poseen formas de ser afines incluso en aspectos ajenos al objetivo inicial, siendo próximos en trato y coincidentes en intereses.

Bajo este recetario básico de las relaciones personales podemos entender entonces que la base de movimientos sociales y otros procesos similares tienen que ver con la combinación de afecto y objetivos compartidos. Compartir en las calles, en asambleas o en reuniones procesos ilusionantes que se traducen en eventos y sucesos con gran participación ciudadana desarrolla una afectividad tangible y la sensación de sentirse parte de un objetivo común.

Pero si el hombro con hombro cumple una misión concreta de proximidad física, ¿cuáles son las opciones que quedan para que los usuarios-participantes desarrollen una pertenencia a un movimiento social y creen un sentimiento de proximidad entre sus semejantes?

La relación entre individuos pasa a convertirse en una interconexión de identidades digitales que circulan por la red. La presencia física (que conlleva al riesgo de que el cuerpo sea dañado) es eliminada del mapa de las relaciones. Es esta "falta de riesgo" lo que determina el slacktivismo y la actividad del usuario-participante como un activismo con bajo nivel de compromiso. No hay sentimiento sin riesgo.

Pero sucede que la noción de cuerpo se diluye para dejar de ser un individuo que se manifiesta o que lucha. El usuario participante se desdobra en identidades que funcionan como un ente de varias cabezas avanzando en direcciones diferentes, a veces como activista, a veces como creador de contenido, a veces como lector o incluso como crítico. En determinados momentos se convierte en cuerpo y se posiciona, se manifiesta y se arriesga a la violencia física, para luego volver a reunirse y diluirse, o mejor dicho, siendo a la vez cuerpo presente y diluido en sus pantallas extremidad, en los espacios intersticiales que describíamos al principio del texto. "Los cuerpos conectados suelen ser cuerpos solos frente al ordenador, donde cada pantalla es sólo para uno –aunque interconectados constituyan una multitud (Zafra, 2008, p. 141)

La combinación entre soledad y multitud termina de conformar la identidad solitaria colectiva del usuario-participante. Se desarrolla a medias entre la distancia y la frialdad y la proximidad de la intención de formar parte. Tan fácil acaba el compromiso como cerrar la ventana del navegador, pero tan valiosa es su aportación como un cúmulo de múltiples miradas solitarias pero próximas que velan, vigilan, apoyan y permanecen expectantes a que su rabia pase del *click* a la calle. En la rutina multipantalla no todos los usuarios-participantes son activistas, pero casi con total seguridad, la gran mayoría de activistas son usuarios-participantes para otras causas que van más allá del área de su compromiso.

El anonimato del usuario-participante, la rutina de su quehacer diario y sus relaciones son los elementos a politizar para poder creer en una energía potencial de la red para la creación, apoyo y sustento de nuevas formas de revolución política. Internet es un contexto oscuro, espeso y difícil, pero sin duda sus capacidades de crear, compartir y distribuir a alta velocidad aporta un ingrediente básico para las estrategias activistas.

5.5 Conclusiones a la parte V

Dentro del transmedia, el papel de las audiencias se antoja como elemento diferenciador de las narraciones unidireccionales cuya labor reside en el pacto ficcional. Por esto, y en nuestra traslación hacia el trabajo político, es necesario entender las formas de creación de sentimiento colectivo y su relación con la individualidad aisladora de la era de la información. Las emociones son un ingrediente clave en la manipulación política y líneas como la política emocional o la posverdad, se nutren de ello para la captación de afinidades. "La conciencia opera sobre los procesos mentales. La integración de las emociones, sentimientos y razonamiento que en última instancia llevan a la toma de decisiones determina estos procesos" (Castells, 2009, p. 186).

Para esto, asumimos un acercamiento a las teorías de los marcos mentales (Lakoff, 2007) como espacio donde se dan los mecanismos de entendimiento y decodificación de la implicación política y a los marcos de acción colectiva como espacio donde el posicionamiento individual interactúa en un campo de relaciones. La narración, la metáfora o los relatos, son vehículos de transmisión de sentimientos colectivos y formas de creación de formas de compartir desde la emoción, que nos presentan Santiago López Petit y Amador Fernández Savater en sus acercamientos a los conceptos de interioridad común y a la ficción política respectivamente. "Las metáforas resultan decisivas para conectar el lenguaje (por tanto, la comunicación humana) y los circuitos cerebrales. A través de las metáforas es como se construyen las narraciones" (Castells, 2009, p. 189).

Para centrar entonces el campo de análisis hemos establecido un primer acercamiento al caso de estudio que vertebra el último capítulo. Hablando entonces de los movimientos surgidos entre 2011 y 2014 popularmente conocidos como fase de acampadas, sus puntos comunes, sus peculiaridades culturales y la formación de la colectividad en ellos (Sanz & Mateos, 2014).

Por eso, dentro de esta redefinición del concepto de público hemos desarrollado los matices que nos hacen derivar entre conceptos como usuarios, consumidores o *prosumers*, presentando para esto las relaciones que los nuevos espacios de acción e interacción que internet ha posibilitado y las posibles acepciones que estos asumen (Candón-Mena, 2013). La revisión de conceptos desde una perspectiva transmediática, así como la inclusión del usuario de compromiso de nivel bajo, nos permite desarrollar un espacio conceptual en el que aunar los niveles de implicación que el uso político de la red puede proponer.

6.1 Introducción y justificación del estudio de casos

La apuesta teórica de esta Tesis Doctoral pretende profundizar en las posibilidades de la narrativa transmedia como espacio para la lucha social. Durante los capítulos anteriores hemos creado un campo desde el que analizar estas premisas presentadas en la hipótesis así como un campo teórico desde el cual partir, regir y orientar nuestra investigación.

En la primera parte ahondábamos en los nuevos espacios de relación y comunicación que suscitan las nuevas tecnologías y la hiperconexión. De esta manera podemos entender la relación que la época actual tiene con la cultura visual así como los espacios en los que se mueve la imagen. Las nuevas formas de interacción social crean roles a medio camino entre el entretenimiento, la precariedad y la autoexplotación, y el poder se manifiesta en la conquista de los relatos y lo emocional.

Pero sin duda, los espacios para lo político han variado, creando salvoconductos que son capaces de aunar el cuerpo con la red, la calle con internet, el espacio público con la privacidad de la pantalla del ordenador o el *smartphone*.

Visto el contexto y las peculiaridades para la construcción de relatos, creímos indispensable acercarnos a las formas narrativas que invaden los espacios de creación y difusión de contenido. Su relación con teorías narrativas así como tipologías de relato (microrrelato, hipertexto, etc.) construyen un abanico de opciones que perfilan nuestro punto de partida en unión con los nuevos dispositivos de recepción y producción de contenido

Dentro de las opciones de propagación, recabamos y proponemos algunas de las teorías de difusión del contenido así como los espacios de reproducción viral en donde el imaginario aparece como espacio a conquistar. Por eso, presentamos los proyectos de emancipación a través de la comunicación independiente, advirtiendo del doble filo que un exceso de confianza ingenua

puede volcar sobre ellos. La construcción del medio, los nuevos vínculos humanos (reales y virtuales) se construyen a través de diferentes grados de implicación que los movimientos sociales han ido trabajando, cultivando y entendiendo.

La teoría transmediática abraza estas opciones desde un planteamiento comunicativo en el que el papel de la audiencia comienza a asumir un rol relevante en la creación del propio contenido, superando el proyecto 2.0 o la instrumentalización del estudio de mercado. Pero un planteamiento tan joven - como es la teoría transmedia- requiere de un aporte que ponga en común sus principios teóricos, su propuesta respecto a la narración lineal tradicional así como sus contradicciones. Tradicionalmente propuesta desde terrenos de consumo, ocio, entretenimiento *mainstream* o el campo de las franquicias, son varias las vías por las que el discurso puede plantear fugas si no son convenientemente delimitadas. Por eso los espacios comunes de las diferentes propuestas teóricas van conformando una lógica que extrapolamos para aplicar al presente caso de estudio.

Asumiendo la teoría de marcos mentales entendemos la ficción política y la interioridad común como un espacio individual y colectivo al mismo tiempo, capaz de crear puntos convergentes en los espacios intermedios entre lo físico y lo virtual que presentábamos en el primer punto.

Por último la identidad que comparten los movimientos del periodo 2010-2014 presenta una revisión de conceptos habitualmente ligados al activismo a través de internet, así como nuevas propuestas que describan tendencias actuales aún no definidas. Finalmente los sentimientos colectivos que suscitan las formas de relación y su grado de implicación varían en un espectro tan amplio como la capacidad de compromiso político y toda la gama intermedia que separa el activismo a pie de calle con la mera posición pasiva.

Por eso, el objetivo de esta última parte, es aplicar el desarrollo teórico realizado en los cuatro puntos anteriores pero desde la óptica de un caso concreto, en el cual estos componentes han entrado en juego, actuando,

conviviendo y componiendo un panorama en el que la lucha política se desenvuelve y se reinventa.

Nuestro estudio aplica los postulados de la teoría transmediática, así como los matices aportados por Chock (Costanza-Chock & Castells, 2014) en cuanto a la desprofesionalización de las prácticas comunicativas activistas, acercándolo al contexto del 15M hasta entenderlo como un mundo narrativo propio. Para eso valoraremos las infraestructuras de comunicación y el papel protagonista de la producción visual en la puesta en marcha de una identidad propia que se extiende hasta nuestros días como elementos identificables bajo el paraguas del imaginario 15M. Tras esto, siguiendo con la lógica transmediática, aplicaremos nuestro análisis en un punto de entrada concreto a este mundo.

Este es el caso de Ester Quintana, quien perdió su ojo por una bala de goma disparada por los Mossos d'Esquadra en la represión de la huelga general del 14N de 2012 en la ciudad de Barcelona (España). Nos interesa este caso ya que creemos es interesante de analizar por su posterior despliegue comunicativo, activista, narrativo y social, el cual es capaz de aglutinar y vehicular el planteamiento teórico presentado en las páginas que lo preceden.

6.1.1 Perspectiva de análisis

Uno de los aspectos que debemos tener en cuenta en el estudio del caso, es que las semejanzas con los ejemplos transmediáticos habituales no son tales y que una comparativa con ellos podría inducir a error. Es inviable estudiar un proceso como el que presentamos con las mismas lentes con las que las principales teorías del transmedia se acercan a desplegar su teoría. En la mayoría de las ocasiones, la divulgación de estos principios toman como referencia ejemplos que han sido los que han contribuido precisamente a identificar y bautizar sus principales postulados. Casos como *Star Wars*, *Star Trek* o *Harry Potter* han servido de puntos de partida para introducir los

principales ejes teóricos del transmedia, por lo que cualquier ejemplo fuera de los más referenciados, se encuentra con la difícil empresa de competir con lo completo de su análisis.

Recuperamos de nuevo una cita que ya ha sido utilizada en las líneas anteriores para remarcar y subrayar la necesidad de comprender los nuevos límites que puedan plantearse desde esta investigación.

Cuanto más expandamos la definición, más rico será el abanico de opciones que tendremos disponibles. Esto no significa que debamos expandir lo transmediático hasta el punto en que cualquier cosa pueda valer, sino que necesitamos una definición lo suficientemente sofisticada para tratar con todo tipo de ejemplos totalmente diferentes (Jenkins, 2011b).

Por tanto, y con intención de afilar la vertiente más cercana a los movimientos sociales que pueda aceptar una teoría cuyos límites aún estar por definir, creemos imprescindible asumir el término introducido por Sasha Constanza Choc. Ahora parte del equipo del profesorado del MIT en el año 2010 presentó su trabajo de investigación en torno a los movimientos por los derechos de los inmigrantes en Los Ángeles, California (Constanza-Choc, 2010). En el título de su trabajo introduce el término "movilización transmedia" para acercarse a las maneras en las que los movimientos sociales utilizan la movilización en red para apoyar su trabajo político.

Movilización transmedia es un proceso mediante el cual una narrativa de un movimiento social es dispersada de manera sistemática a través de múltiples plataformas de medios, creando un "mundo" del movimiento social distribuido y participativo, con múltiples puntos de entrada para organizar, con el propósito de fortalecer la identidad del movimiento y los resultados del mismo (Constanza-Choc, 2010, p. 115)¹⁶

¹⁶ Transmedia mobilization is a process whereby a social movement narrative is dispersed systematically across multiple media platforms, creating a distributed and participatory social movement 'world,' with multiple entry points for organizing, for the purpose of strengthening movement identity and outcomes. Traducción a cargo de Iker Fidalgo

Desde este punto de vista cabría analizar en profundidad si el movimiento en cuestión desarrolla una narrativa en torno a él, si es en su totalidad transmedia o si son una serie de acontecimientos o desarrollos de la lucha política los que se coordinan bajo una lógica transmedia. La movilización transmedia es inherente a cualquier tipo de movimiento político actual que podamos imaginar. Los movimientos globales del 2011 (15M, Yosoy132, OccupyWS, etc...) cuentan ya con un desarrollo que se dispersa en experiencias, medios, creación de contenido y difusión del mismo.

Costanza-Chock, en una evolución de su propio término, alude al desarrollo orgánico del transmedia, más allá de un plan comunicativo concreto. El concepto "movilización transmedia" se combina con "organización transmedia" (Costanza-Chock & Castells, 2014) y señala directamente a la propia manera de organizarse que posee el mismo movimiento, fuera de los procesos de profesionalización de las estrategias transmediáticas e incidiendo en procesos de evolución que este propicia. Retomando este planteamiento, podríamos pensar que la estrategia transmediática del 15M, sucede sin una conciencia previa, de forma natural evoluciona hacia un tipo de narración que se completa desde diferentes puntos de entrada.

Por tanto, y a pesar de que no hay un diseño transmediático, no existe entonces un solo 15M, o una sola plaza. Existen tantas como experiencias vividas, existen tantas historias como usuarios que la asumen como propia y la devuelven al universo narrativo. Esto es lo que conforma una nueva identidad de los movimientos sociales actuales en los que todos los conceptos se alteran y varían para proponer nuevas colectividades, nuevas formas de vivencia política y nuevas formas de narrar y compartir.

En la explicación del concepto de ficción política (Fernández-Savater, 2012) que recogíamos en el capítulo V, se parte del ejemplo de la revolución francesa, en el momento en el que los revolucionarios franceses deciden hacer "como si" ya no fueran parte del antiguo régimen, construyendo así una identidad ficticia que desmonta la real y la sustituye. Las plazas del 15M hacen "como si" fueran otras formas de convivencia, se establecen en el espacio

público (antes espacio de paso ahora espacio vivido) y crean comisiones, convivencias assemblearias y otras formas de gestión de la vida "como si" fueran las válidas y las que se desean. De esta forma construyen una ficción que se contagia, se expande y se vuelve real, se vive y se experimenta, se conoce otro modelo (o protomodelo) que muestra atisbos de otras vidas posibles. La plaza tenía fecha de caducidad como espacio, las asambleas y el 15M como suceso, pero los deseos de otras formas de crear conjuntamente se alimentan, son en definitiva metáforas que se vuelven casi-reales para asentarse en los imaginarios y son sin duda entradas diferentes al universo narrativo del propio movimiento.

La nueva realidad sobrevive entonces, en tanto en cuanto es deseada desde un "nosotros" que se entiende así mismo como personaje principal. La realidad impuesta es así desafiada y desbancada aunque sea de forma efímera. La metáfora o la narración actúa entonces como conector de mentes, se construye un relato colectivo en constante crecimiento y se llega a la creación de un mundo propio, un universo narrativo que es atravesado. El 15M se construyó desde las experiencias de la individualidad, desde múltiples medios y plataformas que amplían el relato y conectan preocupaciones, miedos o deseos, construyen un personaje colectivo y desafía la realidad.

El empoderamiento del público, del receptor, de la audiencia, del fan, del inmigrante de Los Ángeles o del consumidor-productor, marca la construcción de una nueva figura que engloba a todas las anteriores y muchas más para proponer una renovación del esquema comunicativo actual. Nuestra actividad en red, como parte de comunidades o participando de forma lejana desde un solitario *click*, está proponiendo nuevas formas de relación con nuestros mundos narrativos o políticos. Ser capaces de conocer y utilizar la posición de fuerza que ello supone es responsabilidad de cada uno de nosotros.

Con todo, el concepto de Choc permite una apertura analítica que responde a las capacidades del transmedia para involucrar los principios de la inteligencia colectiva que Jenkins proponía como uno de los ingredientes. Aunque alejándose de las vertientes teóricas más comerciales, ayuda a demostrar los

espacios en los que se conjugan los diferentes grados de compromiso, la dualidad físico/virtual y la validez de los lazos político-afectivos que el nuevo paradigma comunicativo ha dispuesto como espacio de relación social.

Deberemos tener en cuenta cómo el concepto "movilización transmedia" adquiere tintes que transforman algunos de los principios de la propia teoría. El movimiento en cuestión no actúa como un controlador del contenido, por su parte, la cantidad de los medios que entran en juego no siguen ninguna regulación que les admita en el universo transmediático. Por otro lado, no existen (o al menos no al mismo nivel) cuestiones de recompensa a los usuarios, así como por supuesto mercado de gadgets o juguetes ni persecución por parte de una franquicia dominadora.

En cambio, si existen plataformas que conectan el espacio público con los espacios de discusión virtual, asambleas emitidas en *streaming* que son seguidas por miles de miradas distribuidas por el territorio, microdocumentales que sirven para narrar parte de lo que sucede así como miles de vídeos y contenido fotográfico distribuido por participantes de diferentes actos. A la vez, perfiles individuales en redes sociales se conectan con identidades genéricas que interactúan con miles de usuarios así como políticos o medios de prensa, radio y televisión. Se crean *hashtags* y *trending topics* capaces de ejercer presión mediática y social.

El transmedia expande entonces sus límites situándose en un panorama diferente en el que la óptica analítica deberá adaptar también su dirección, pero sin duda contribuyendo a una teoría transmediática ampliada e inclusiva.

6.1.2 Antecedentes, herencia política y producción visual

6.1.2.1 Introducción

El análisis que hacemos de las capacidades de las narrativas transmedia dentro de los movimientos sociales y en concreto aplicado a un caso inserto en

la experiencia del 15M, ha ido conformando su campo de estudio desde las opciones que la contemporaneidad brinda para la creación y difusión de contenido así como estrategias para su propagación. También, hemos incidido en las relaciones personales y afectivas -y en consecuencia políticas y activistas- que el tiempo actual permite, presentando fortalezas y debilidades frente a los tiempos previos de la era pre-internet.

Por supuesto-tal y como hemos señalado en varias ocasiones- la teoría transmedia y su origen claramente orientado en la gran mayoría de textos y reflexiones al mundo del entretenimiento y del consumo, encuentra su lugar en proyectos con objetivos claramente sociales e incluso en lógicas de movimientos sociales.

A estas alturas del texto y antes de profundizar en el que nos ocupa como cierre a esta investigación, conviene hacer un alto en el camino que sitúe y acote el lugar desde donde se crea el contenido que vamos a analizar.

Si por un lado el 15M como suceso -y como movimiento- poseía una serie de ejes en los que basaba su identidad compartida dentro de lo que denominábamos como ciclo de protestas (2011-2014) donde encontrábamos similitudes con movimientos contemporáneos y sus estrategias de visibilización, la producción visual del mismo tiene un lugar concreto en la línea de desarrollo de los movimientos sociales y la producción de imágenes.

En este sentido, son tres las pautas sobre las que Mattoni, Teune y Doer proponen analizar la producción visual de los movimientos sociales en la introducción de "Advances in the visual analysis of the social movements" (Emerald books, 2013).

Por un lado la propia imagen que el movimiento crea. A modo de imagen corporativa, cartelería, señalética o ropa, permitiendo una visión tanto externa como interna de los objetivos y las intenciones.

Las imágenes que se crean de ellos en los medios masivos. Normalmente los movimientos sociales no suelen ser capaz de controlar el material que se utiliza

para la difusión de sus acciones y esto complica la trasmisión de su mensaje a la opinión pública. En este caso los estadounidenses "Light Brigade" cuyo trabajo reside en la creación de acciones con letreros luminosos reivindicativos cuyas fotografías difunden a prensa suponen un ejemplo de gestión de su propia imagen.

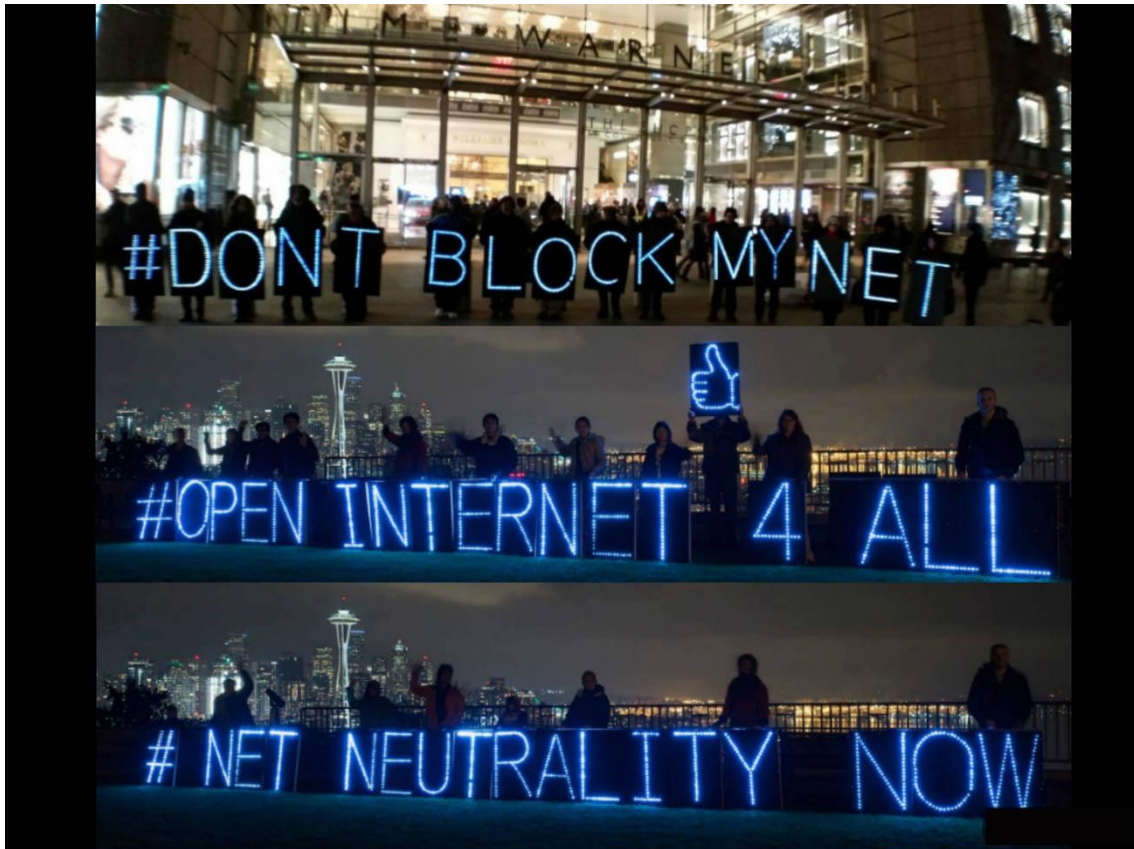


Figura 18. NYC light brigade en una protesta a favor de la libertad en la red. Febrero de 2015

Por último la visibilidad o invisibilidad de los movimientos en su propio entorno, en lo que se refiere a una vinculación mayor o menor con su contexto más próximo.

Aunque el objeto de nuestro estudio es centrarse en las propias narraciones y en las relaciones que esta propicia desde su relación con la conexión en red y el espacio real, sin duda, estas tres pautas serán tenidas en cuenta a lo largo del capítulo.

6.1.2.2 Encontrar la herencia

El 15M y la potencia política de su propia creación visual no surge por generación espontánea. Existe una memoria alojada no únicamente en los individuos sino que también en las propias sociedades, que son capaces de alimentar , servir de modelo y de experiencia previa a cada nuevo suceso. Por eso es indispensable entender que todo lo sucedido en el 15M viene precedido de un bagaje previo que la cultura occidental ha ido incorporando a su propia vivencia.

La relación de la creación visual, la producción de imágenes e incluso de arte ligado a procesos de movimiento social posee un amplio recorrido cuya influencia penetra directamente en las maneras que el 15M ha puesto de manifiesto. Por tanto la producción de imágenes desborda la definición de la imagen singular que nos brinda la Historia del Arte. Tal y como asegura Marcelo Expósito (Expósito, 2014), un movimiento social es capaz de producir imágenes e incluso de multiplicar sus definiciones hasta una expansión del propio concepto que sobrepasa los límites que concebimos habitualmente. Por eso, son capaces de contaminar diferentes contextos y formas de contenido político, ampliando su radio de acción hacia significantes tan potentes como una manifestación, una acampada o un escrache, pudiendo entenderlo como un punto de entrada a una narración desfragmentada (transmedia).

Por supuesto la óptica analítica del contenido será crucial. Desde una perspectiva sociológica o historiográfica podríamos valorar las consecuencias y condiciones donde esas imágenes (en el término amplio) se están dando. En nuestro caso valoraremos tal y como hemos marcado durante el texto, las características narrativas y su funcionamiento dentro de los mundos narrativos donde se desarrollan.

6.1.2.3 Vestigios del siglo XX.

La vinculación del arte y lo político viene marcada por el anhelo rupturista de las vanguardias artísticas en cuya génesis residía el cambio de un modelo de vida tal y como se conocía. En este caso, la producción artística no se entiende únicamente desde un espacio contemplativo o como acompañante ilustrativo de una situación política, sino que es la propia responsabilidad revolucionaria la que reside en la creación al igual que en otros momentos ha aterrizado sobre los alzamientos militares o las guerrillas.

Con la intención de vislumbrar las pistas del 15M como movimiento social productor de contenido visual, debemos hacer una breve aproximación a algunos de los hilos que el S.XX mantiene unidos a nuestra contemporaneidad. Debido a que el objeto de análisis de esta Tesis Doctoral no reside en profundizar sobre esas relaciones aunque son sin duda inapelables en nuestro contenido, haremos una aproximación que nos permita basar nuestro desarrollo en aspectos más relacionados con lo actitudinal que con un relato historiográfico de ellos mismos. Estos elementos aunque mucho menos evidentes, subyacen del análisis bibliográfico que realizamos de cara a este punto, aportando al compendio del texto una contextualización en el que el peso de la herencia política y de las formas de creación visual enmarcan nuestra posterior entrada en el desarrollo del 15M. Es habitual que en la Historia del Arte se valoren movimientos como el Futurismo o el Dadaísmo desde aquellas obras que han trascendido conservadas durante todo el siglo pasado. Desde nuestro planteamiento, cuando hablamos de la actitud nos referimos a cuestiones que trascienden los aspectos formales o metodológicos de los puntos de nuestro recorrido, para posicionarnos en cuestiones previas que pertenecen al campo de lo emocional, de lo motivacional y de las causas. Solo así podremos enmarcar un compendio de referentes que puedan ser relevantes para nuestro estudio.

El punto de partida que Granés (2012) atribuye desde los inicios del S.XX es la insistencia en un cambio en las maneras de entender la vida. Por eso las posiciones radicalizadas a base de manifiestos, rupturas y creación de líneas disidentes en constante transformación acaban por convertirse en ingredientes habituales de todo el desarrollo. Mientras que la Revolución soviética ha trascendido como el cambio en la realidad política que marca la sucesión del ideal comunista y las vanguardias aparecen relegadas a un limbo que precede al estado del arte actual, la apuesta del autor viene a sustentar que realmente mientras que el comunismo apenas aparece presente en nuestra sociedad, una gran cantidad de ideales, estrategias y avances de las vanguardias se han incorporado a nuestra cotidianeidad. Esta actitud y sus espacios narrativos han influido en movimientos políticos hasta la actualidad, soportando desde las narrativas de ficción una intencionalidad política aún latente.

El Futurismo aparece identificado como el primer terrorismo cultural. Una radicalización tal de las formas de vida que desde la publicación de su manifiesto en 1909 ponen sobre la mesa la destrucción de un arte inmovilista y de los espacios museísticos y académicos que lo acogen. A pesar de su posterior vinculación con el fascismo y su tendencia activa hacia la primera guerra mundial, supone una de las revoluciones más inspiradoras para la creación de una nueva sociedad.

El trauma social de la I Guerra Mundial y el desencanto por el modelo imperante, propició que el Cabaret Voltaire de Zurich, creado por Hugo Ball en 1916 fuera la cuna de uno de los movimientos más relevantes en el desarrollo cultural del pasado siglo. El dadaísmo revoluciona las maneras de crear y entender la producción artística integrándolo como forma de vida y propuesta rupturista. El rol del artista trasciende a un espacio protagonista del devenir del mundo, alzando la voz desde un compromiso político que pretende renovar los convencionalismos sociales. "El artista nuevo protesta: ya no pinta (...) toda obra pictórica o plástica es inútil" (Tzara, 1999, p. 16). Esta revolución de la vinculación objetual sienta las bases que sin duda acabarán tomando forma a través de la figura de Duchamp en Estados Unidos durante su huida de Europa, dando paso a los pasos previos al neo-dadaísmo o el arte pop que

florecería durante la segunda mitad del S.XX. Por su parte, la influencia de Tzara y el dadaísmo europeo, armará las estructuras para el surrealismo, el lettrismo y el situacionismo.

Ya en los años 20, la reivindicación de lo irracional, la imaginación y el inconsciente serían las banderas de la revolución surrealista que con Bretón a la cabeza acabaría por superar los últimos resquicios dadaístas. El vehículo político de las ideas surrealistas fue el abrazo a las tendencias marxistas-leninistas. Las críticas contra la sociedad occidental trascenderían hacia la consideración de Oriente como un punto de comparación y esperanza para el derrumbe de los valores que en ella se cultivaban y como forma de despreciando del colonialismo. Sin embargo, su oposición pública al estalinismo le pasó factura cuando tras su vuelta a Europa -que había abandonado para huir del nazismo- pensó que el surrealismo seguiría con la fuerza de los años anteriores. Sin embargo, los primeros existencialistas y las afinidades estalinistas relegaron las estrategias surrealistas al desprecio.

La irrupción del Lettrismo en París tras finalizar la II Guerra Mundial, reivindicó un nuevo sujeto político protagonista de la revolución. Si el proletariado y la sociedad Oriental fueron los llamados a romper con las estructuras sociales, el movimiento liderado por el rumano Isidore Isou introdujo a la juventud como el nuevo actor social responsable de tal ruptura. El joven desencantado, fuera del sistema productivo (mantenido por sus padres) era la verdadera fuerza revolucionaria que los proyectos anteriores no habían tenido en cuenta, la masa no productiva. Eso sí, la definición de "juventud" fue asumida desde una percepción abierta que superará una mera franja de edad.

Si los hechos económicos definían a la juventud, entonces la juventud no podía ser definida estrictamente por la edad. Por contra, la «juventud» era un concepto, y podía ser ampliado para incluir a cualquiera que estuviese excluido de la economía (...) Sólo entre aquellos que, fuera, cual fuese su edad, no soportaban las cargas de la rutina familiar y el trabajo asalariado podía ser hallada la fuente de la revolución (Marcus, 1993, p. 291).

El Letrismo que desde el inicio reivindicó la ruptura con la influencia del Surrealismo, partió de la poesía sonora para luego ampliar su campo de acción hacia la producción visual incluso hasta el "cine letrista".

En 1952, el liderazgo de Isou llevado a cabo desde una posición altamente personalista, se vio debilitado con el surgimiento de una escisión del propio movimiento denominado Internacional Letrista (IL). Tras un boicot a una conferencia de Charles Chaplin que el propio Isou condenó denunciando a sus responsables, el pequeño grupo (entre los que se encontraba Guy Debord) redactó una carta en la que abogaban por la destrucción del servilismo a los ídolos e informaban de su creación como grupo escindido.

A pesar de que a esta le siguieron más escisiones (como el Ultra Letrismo), la IL sentó las bases de la posterior Internacional Situacionista. "Allí donde el Movimiento Letrista (ML) había producido artefactos culturales, la Internacional Letrista (IL) pretendía «vivir» la revolución cultural"(Stewart Home, 2002, p. 58). La intención de "crear situaciones", un creciente interés por la arquitectura y por el espacio urbano (urbanismo unitario), y las estrategias de "détournement" como forma de destruir y reconstruir el significado de algún objeto creado por el capitalismo, fueron las líneas identitarias del movimiento. El radical estilo de vida de sus componentes (robos, alcoholismo, etc.) aparecía como seña de identidad de una rebeldía juvenil auto-marginada del propio sistema del que formaban parte. "...la Internacional Letrista inauguró la época en la que lo personal se convertía en un asunto público, político" (Granés, 2012, p. 155) Pese a ser artistas su producción tenía que ver con sus acciones vitales que desafiaban la sensibilidad burguesa más que con la creación de ningún tipo de obra.



Figura 19. Retrato de Guy Debord

En el año 1957, la IL se combina con el Movimiento Internacional Para Un Bauhaus Imaginista y la London Psychogeographical Association, para crear la Internacional Situacionista (IS). Esta nueva variación surge en torno a la crítica a la naciente cultura del ocio y de la diversión pasiva como culpable de la alienación (y el aburrimiento) de la existencia. A pesar de seguir trabajando con los experimentos urbanos y el "détournement", el aburrimiento como daño colateral de la industrialización y la prosperidad económica de la modernidad, se convirtió en objetivo de su cruzada, centrado en la necesidad de sacar provecho a su vida cotidiana.

Esta incidencia en la cotidianidad focalizaba las energías revolucionarias en el día a día, "la acción, por tanto debía estar destinada a crear (...) a crear un arte de vivir" (Granés, 2012, p. 189) marcando un camino sobre el que luego discurrirían movimientos como el hippismo o el yippismo. Frente a los mundos imaginarios o la creencia en la irracionalidad era el momento de la acción. Por eso, el ocio capitalista y alienador (que Debord llamaría sociedad del espectáculo) se antojaba como uno de los primeros blancos a derribar. "No se podía hacer una revolución sin revolucionar la vida cotidiana" (Granés, 2012, p. 193)

Con este enunciado la creación visual debía superar el arte como mercancía o como ilusión de libertad. La creación de situaciones y la transformación de la vida en arte (y el arte convertido en vida) eran las únicas opciones que servirían a la revolución.

Los situacionistas fueron una pieza clave en el levantamiento francés de mayo del 68, como lo han sido para el movimiento 15M. El proceso que precedió a los sucesos de mayo fue evolucionando desde las ocupaciones de las residencias estudiantiles hasta el "escándalo de Estrasburgo" que se había fraguado dos años antes y fue uno de los primeros intentos de implicación de la lucha estudiantil y obrera, así como un alegato contra la alienación sufrida por los estudiantes.

La historia es de sobra conocida y su influencia en el devenir político del S.XX es indiscutible. Por otro lado, los sueños revolucionarios que acabaron con el desalojo de la Sorbona quedaron dañados para siempre y la nueva izquierda surgida a partir de aquí, abandonó el ámbito público como preludio a la posmodernidad.

...y se dedicó a explorar el alma, la identidad, la alienación, los prejuicios, el micropoder, las narrativas, los discursos, los sujetos (coloniales, postcoloniales, subalternos), la represión, el cuerpo....todos los temas que se convertirían en la obsesión de la izquierda académica (Granés, 2012, p. 289)

Mayo del 68 fue sin duda una explosión de creación visual que ha trascendido hasta nuestros días. Slogans, pintadas, afiches y cartelería son las primeras capas de un desarrollo mucho más profundo que incluye hasta influencia en producción cinematográfica o el arte dramático. Sus comparaciones con el movimiento 15M han venido sucediendo a lo largo del desarrollo de este último. y el propio Granés advierte del peligro de comparar ambos movimientos pues sus objetivos distan mucho de ser coincidentes. Mientras que el mayo francés y los movimientos revolucionarios que lo preceden tienen como base la experimentación de las formas de vida (sexualidad, cultura, etc.), el 15M es

consecuencia directa de un proceso de crisis económica que pone en cuestión la continuidad de una forma de vida rechazada por los vanguardistas.

El consumo, el estado de bienestar y el acceso a bienes privados (coche, casa) son algunas de las puntas de lanza que sin embargo han aparecido reivindicadas durante las acampadas de 2011. Esta excesiva simplificación no persigue deslegitimar a ninguno de los dos movimientos hijos cada uno de un contexto económico y social completamente diferente. Pero aun así es necesario remarcar esta diferenciación para evitar posibles interpretaciones que acaben confundiendo las causas de cada uno de ellos, aunque los flecos revolucionarios de la creación durante Mayo del 68 y su gran influencia en la contemporaneidad resonaron en muchas de las manifestaciones y consecuencias del 15M como lo hicieron en su momento propio.

El ámbito de Mayo del 68 supone un momento histórico de enorme actividad en el despertar de una conciencia social sobre el uso de los medios. El cine producido alrededor del Mayo del 68 francés guarda en algunas de sus producciones la misma sintonía con su época que el cine de Vertov tenía con su tiempo. No es casualidad que sus autores mirasen a la vanguardia soviética como un tiempo de esplendor y que algunos de los colectivos adoptasen nombres como el formado por Jean Luc Godard y Jean Pierre Gorin, denominado Grupo *Dziga Vertov* o los *Groupes Medvedkin*. (Rodríguez Bornaetxea, A, 2014, p. 56)

De forma paralela, la década de los años 60 fue proclive para el desarrollo de la contracultura. En Estados Unidos, una nueva izquierda conformada por jóvenes inconformistas que aunó tendencias anarquistas, anhelo revolucionario (influido por Cuba) y movimientos de liberación sexual y consumo de drogas. Los movimientos contra la guerra de Vietnam (iniciados en 1963) sirvieron de aglutinante para diferentes estratos de la población que encontraron en el antibelicismo un punto de coincidencia. Afroamericanos,

hippies, estudiantes, trabajadores, artistas, etc. formaron parte de un frente común.



Figura 20. "Ningún vientamita me ha llamado negrata" (1967)

En este contexto, el movimiento Yippie! (Youth International Party) surge por la politización de los hippies y bajo el liderazgo de Abbie Hoffman y Jerry Rubin. Ambos interpretan la contemporaneidad como un momento de revolución lúdica y donde la sociedad del espectáculo era vista como el enemigo, ellos creían en la influencia de la opinión pública a través de los medios de masas y entendían que su público influenciado se encontraba entre aquellos que se sentaban delante de la televisión.

Por su parte, al igual que Isou durante el Letrismo, la juventud como sujeto revolucionario representaba la lucha contra el viejo mundo, erigiéndose como protagonistas generacionales que confrontaban desde una posición desinhibida e irreverente a través del humor y la sátira. La creación visual de los Yippies! ha trascendido hasta líneas tan presentes como el teatro-guerrilla, el happening o la comunicación de guerrilla -luego definido por el a.f.r.i.k.a group- de una clara influencia situacionista, así como estrategias de creación simbólica tan

potentes como hacer levitar el Pentágono o presentar al cerdo Pigasus como candidato a las elecciones.

Grupos cercanos a los Yippies! como "Up Against the Wall Motherfuckers" formados por miembros del dadaísta Black Mask y de colectivos antibelicistas, radicalizaron sus posturas anarquistas y de condena a un arte alienador encerrado en los museos. Convertidos finalmente en grupo clandestino, sus acciones de teatro guerrilla y provocación dadaísta se acercaron al boicot violento tan lejano de los tópicos contraculturales pacifistas.



Figura 21.Acción del grupo "Black Mask". Autor: Larri Fink (1967)

Durante los años 70 la presencia de la creación artística de clara identidad feminista e incluso racial, destapaba una serie de discursos implícitos normalmente denostados por la izquierda tradicional. La difusa barrera que limitaba el arte elevó el arte performático y el cuerpo como espacio político.

A finales de los años 70 el nacimiento del punk supuso una ruptura contra la cultura vigente y contra el pacifismo hippie. La violencia social unida a la práctica del DIY (Do it yourself) vehicula una reivindicación de libertad

contracultural a través de la autosuficiencia, el movimiento okupa y la autoorganización. A pesar de estos postulados previos a la cultura digital, "de este espíritu abrevará la cultura hacker que aplicará al DIY la tecnología y que también hará del luto su color"(Rovira, Guiomar, 2017, p. 50).

Toda esta fugaz introducción sirve al texto para dejar entrever aquellos veteados que el 15M asume de todas sus influencias previas. Cuando utilizamos el concepto de "vestigio" en el título del capítulo es precisamente por su acepción como rastro o huella. No encontraremos (ni buscamos) comparaciones exactas entre unos u otros movimiento y el tema que nos ocupa, pero sin duda existen elementos coincidentes que van conformando un gran contenedor de influencias y aprendizajes que el movimiento asume. La idea de cambio social, las estrategias activistas en el espacio público, la juventud como actor protagonista y el papel en los medios masivos, son solo algunas de las generalidades que subyacen y se mantienen entre ambos espacios de comparación. Construir un espectro de actitudes aún presentes en la contemporaneidad permite un mejor entendimiento de los orígenes del caso que nos ocupa, así como de las estrategias de producción visual que en él se dan.

6.1.2.4 Yippies, Provos y Kommune 1

Llegados a este punto, creemos indispensable hacer un alto en el camino y destacar tres grupos que profundizan en la vertiente actitudinal que hemos presentado al principio de esta parte. Junto a los Yippies (que ya hemos introducido unas líneas antes), encontramos a los Provos y a Kommune 1, ambos influenciados por el situacionismo.

El motivo de dedicar una concreción sobre esta triada es debido a las estrategias políticas utilizadas que ligan con el caso de estudio que nos ocupa como una influencia directa en cuanto a formas de activismo y producción de

discurso, y porque de alguna manera, se acercan a maneras transmediáticas en las formas de expandir su campo de acción.

Una de las conexiones más directas es la consciencia de Abbie Hoffman y Jerry Rubin como fundadores de los Yippies de la necesidad de influir en la opinión pública a través de la aparición en los mass media. Con esto claro, es más fácil entender cualquier acercamiento que pudiéramos hacer al trabajo de los Yippies siempre rodeado de cierta estridencia y humor. La creación de la ficción o el mito es capaz de crear una interferencia en el discurso dominante lo suficientemente potente como para crear un cambio de óptica.



Figura 22. Abbie Hoffman y Jerry Rubin

En lo que supuso una radicalización del movimiento hippie, los Yippies utilizaron técnicas de teatro radical y sabotaje cultural. El enemigo estaba claro, una sociedad reaccionara, vieja (los Yippies idolatraban la figura de la juventud como lo hiciera Isou) y que representaba la alienación de formas de vida al margen de lo establecido. Por eso el ataque a sus símbolos forma parte de una estrategia de visibilización y demostración de fuerza. La influencia del teatro

revolucionario de los Diggers (un grupo teatral activista afincado en San Francisco) tuvo sus frutos para articular una de las acciones más sonadas de los Yippies. En 1967, Hoffman y Rubin junto con otros 18 activistas solicitaron una visita guiada a la Bolsa de Nueva York armados con 300 billetes de un dólar en los bolsillos. Cuando llegaron dentro del edificio como dos turistas más comenzaron a lanzar billetes al aire. En ese momento los corredores de bolsa dejaron de trabajar movidos por la curiosidad y el escándalo. Durante unos minutos el centro financiero mundial se colapsó por la acción de lanzar billetes en el centro del enriquecimiento mundial.



Figura 23.Hoffman y Rubin quemando billetes tras el boicot a la bolsa de NY

En el 2012, tras el anuncio de la caída de Bankia que solicita al gobierno su rescate, el colectivo de artistas y activistas ENMEDIO, prepararon una acción que recuerda a la que acabamos de describir. Ataviados con ropa de fiesta esperaron pacientemente a que una persona entrara en una sucursal de Bankia para cerrar una cuenta. En ese momento, docenas de personas tomaron la oficina y la llenaron de confetti y serpentinas mientras descorchaban botellas de champán y bailaban al ritmo de la música. Una fiesta semejante, de escala diferente pero de factura similar. Con una salvedad: mientras que la acción Yippie contó con la fortuna de encontrar periodistas que documentaron su

acción y la quema de billetes que hicieron de cara a los fotógrafos, la acción en Bankia es registrada, editada y difundida por los propios activistas a través de plataformas de visionado de vídeo y redes sociales bajo el título #CierraBankia («Fiesta #CierraBankia | leodecerca», 2012)



Figura 24. Fiesta "Cierra Bankia". Colectivo Enmedio (2012)

Otra de las experiencias más trascendentes fue la propuesta que realizaron en base a la gran marcha antibélica organizada por el Comité Nacional de Movilización para acabar la Guerra de Vietnam en 1967. Los planes Yippies propusieron la realización de un exorcismo conjunto rodeando el Pentágono como símbolo de la fortaleza del imperialismo militar. La fuerza de los allí presentes haría levitar el edificio, girar sobre sí mismo y cambiar de color, acabando automáticamente con todas las guerras del mundo. Más allá de la obviamente imposible consecución de la gesta, la estrategia aparece como una demostración de fuerza capaz de contar con una masa social visible y cada vez más activa.

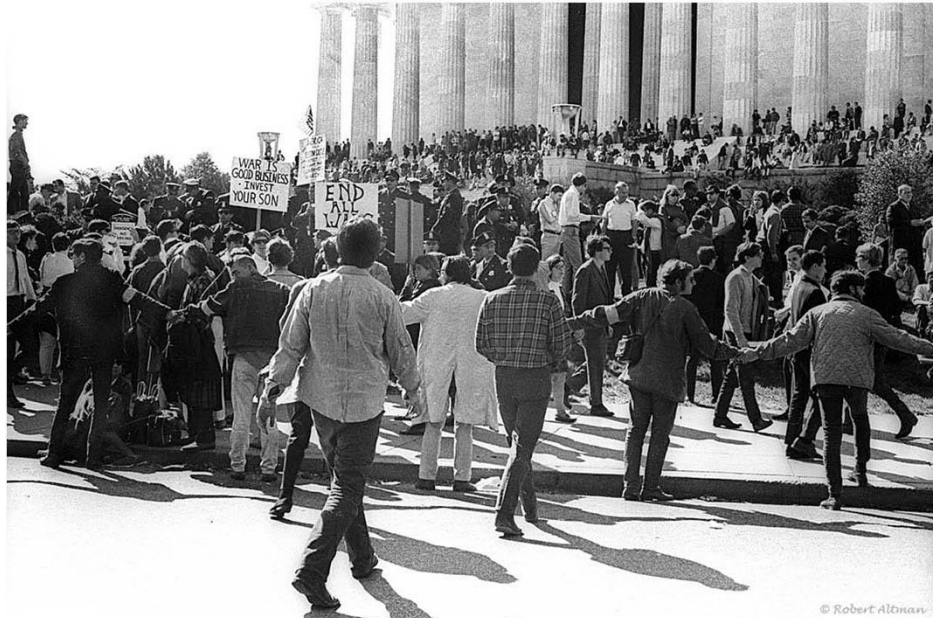


Figura 25. La marcha del Pentágono. Autor: Robert Altman (1967)

El 25 de septiembre de 2012, coordinada por varias plataformas y colectivos que llamaron a una manifestación a rodear el Congreso de los Diputados en Madrid. Pese a ser una manifestación legal, varios mandatarios sintieron la presión ciudadana y mostraron su descontento. El resultado, aunque de una forma mucho menos lúdica y sin un relato ficcionado como la levitación del Pentágono es semejante. Una masa ciudadana que envuelve físicamente y confronta con un edificio símbolo del poder que alberga. Un espacio de representación política que se ve interpelado directamente por una presencia física que se sitúa a escasos metros y un relato principal que se materializa en el propio hecho de rodear el congreso, pero que comprende varios colectivos y experiencias que se expanden tanto en la comparecencia física como en el registro y difusión a través de redes sociales con etiquetas como #Rodeaelcongreso.

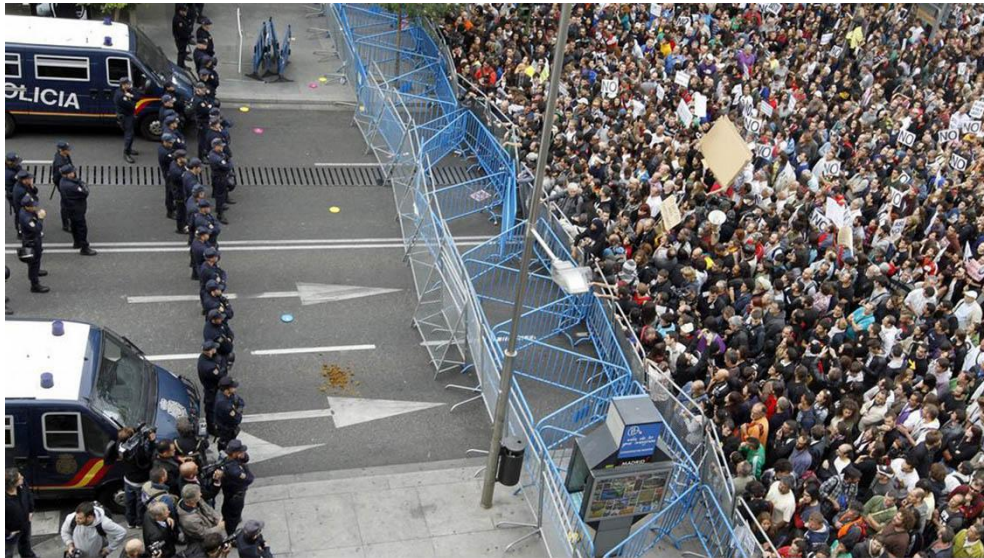


Figura 26. Manifestación "Rodea el congreso". Autor: Benito Ordoñez (2012)

La experiencia de los Yippies no es ni mucho menos un caso aislado de los proyectos contraculturales de la época. En Europa son varios los colectivos que trabajaron por un cambio en las formas de vida. La Holanda de los años 60 constituida por el control de los pilares ideológicos y religiosos de la sociedad comenzó a verse atravesada por las preocupaciones que atormentaban a los jóvenes en otros puntos de Europa. La juventud (de nuevo como un protagonista social) quería asumir mayores responsabilidades y capacidad de decisión en el devenir social. En 1964 a medio camino entre las utopías urbanas situacionistas, la radicalidad dadaísta y los escritos anarquistas, Van Duyn reunió un grupo de jóvenes para la creación de un nuevo levantamiento social. Su intención era hacer visibles las contradicciones del sistema y junto a Robert Jasper Grootveld (que desde los años cincuenta realizaba rituales contra el tabaco y acciones directas) comenzaron el movimiento Provo.

Realizaban diversos happenings y acciones callejeras provocativas, contando siempre con la acción policial como síntoma de trascendencia para la opinión pública. Incluso llamaban a los policías *co-happeners*, dando a entender la importancia de su papel en sus propuestas. Contaban con una publicación en la que presentaron lo que denominaron "planes blancos". Una serie de medidas contra los males sociales a través de propuestas estéticas en las que el color blanco actuaba como representación de la pureza y la limpieza. Uno de los

planes más trascendentes fue el de las "bicicletas blancas". Dejando a disposición de la ciudadanía 20.000 bicicletas de libre uso. A pesar de que la policía censuró la acción por riesgo de fomentar el robo, lo cierto es que la ciudad de Ámsterdam en la actualidad se caracteriza por ser una de las capitales donde la bicicleta se entiende como uno de los medios de transporte principales.



Figura 27. Los Provos y su "Plan de las bicicletas blancas".
Autor: Cor Jaring (1965)

Los Provos tuvieron una deriva hacia la política institucional cuando en las elecciones al Concejo Municipal de Ámsterdam de 1966 obtuvieron un puesto en el ayuntamiento de la ciudad. Su reconocimiento y la expansión de su trabajo pasó de situarse en la marginalidad a adquirir un protagonismo social que acompañaba su visibilidad. Tras la disolución del grupo en 1967, Van Duyn en 1970 proclamó la fundación del Estado Libre de Orange. Una sociedad alternativa que albergó a antiguos Provos y activistas de otros colectivos que tomaron el nombre de *kabouters* como identidad de los habitantes de Orange. Los *kabouters* son los duendes del folclore holandés a medio camino entre la naturaleza y la condición humana. En 1970 recabaron un 11% de los votos

nacionales, consiguiendo 5 puestos en el Concejo Municipal y 12 más en el resto del país.



Figura 28. Van Duyn fundador de provos y líder de los kabouters en 1970.
Autor: Rob Mieremet (1970)

Como un estado diferente, crearon su propio pasaporte, sus propios tratados internacionales con grupos como los Yippies y asumieron los espacios institucionales como escenarios para la realización de happenings y lectura de cuentos. Esta teatralización de su actividad política, demostraba la falsedad de los debates que actuaban en torno a decisiones ya definidas previamente, una crítica directa a la democracia representativa y a las maneras de representación ciudadana. Premisas que el 15M asumió años más tarde cuando criticaba la ley electoral y las maneras de representación de los partidos.

Por su parte, la comuna alemana nacida en Berlín en 1967 fue la apuesta de la contracultura alemana por convertir el estilo de vida y la intimidad de lo cotidiano en un arma revolucionara. La cotidianeidad era pues un campo de experimentación intelectual y política en la que la liberación sexual y el cuestionamiento de los modelos familiares hegemónicos articulaba la reflexión intelectual y el debate político.

La influencia dadaísta y situacionista así como la influencia de los Provos holandeses sirvieron como puente para la visibilidad de las acciones públicas

de Kommune 1. La consigna "lo personal es político" estructuraba las proclamas que reivindicaban los modos de vida y la revolución de lo privado como herramienta política con capacidad de cambio. La radicalidad de reivindicar la vivencia cotidiana privada como una herramienta política, sigue aún vigente en las proclamas políticas de nuestros días.

Su radicalidad les llevó a espacios de acción cercanos al terrorismo y la revolución violenta, hasta que varios de sus miembros se unieron a grupos políticos violentos de los años 70.



Figura 29. Kommune 1

6.1.2.5 La entrada de la red

Si la herencia recibida de los movimientos sociales y políticos del S.XX, así como de las estrategias de producción visual son sin duda una condición indispensable en nuestro análisis, el llamado movimiento antiglobalización o movimiento altermundista es el preludio a la utilización de la conexión en red como herramienta de comunicación y organización activista.

El altermundismo se erige como un compendio de luchas diferenciadas que se activan contra objetivos comunes utilizando las nuevas herramientas de

comunicación como internet y el activismo como su estrategia (y posición actitudinal). Diferentes movimientos (ecologistas, obreros, indigenistas) son capaces de crear un cuerpo político conectado. La conciencia sobre la necesidad del cambio mundial se embarca en sueños de cambio que jamás abandonan las especificidades propias de cada lucha.



Figura 30. Seattle 1999. Ecologistas disfrazados de tortugas. "Tortugas y camioneros unidos al fin".

Desde el levantamiento del Zapatismo en enero de 1994 -coincidiendo con la puesta en vigor del Tratado de Libre Comercio que incluía a México-, como un movimiento fuertemente enraizado en una cultura concreta que utilizó las estrategias de la imagen publicitaria e internet para conseguir apoyos internacionales que permitieran su supervivencia (aprovechando sin duda la fascinación por la revolución tercermundista como ya ocurriría durante el surrealismo, o la revolución cubana y su influencia en la generación Beat), hasta el famoso slogan "tortugas y camioneros unidos al fin" que representaba en la gran manifestación de Seattle en 1999 la lucha sindical y ecologista que aparentemente apuntan a direcciones muy diferentes unidas bajo un mismo

objetivo, la conexión entre diferentes luchas era capaz de articular diferentes imaginarios con lugares coincidentes.

El desarrollo de estrategias basadas en la construcción de mensajes o formas de activación en base a las nuevas redes de comunicación y difusión se aceleró hasta nuestros días en una explosión desbordante con la entrada en la cotidianeidad de las redes sociales y los dispositivos de creación, producción y distribución de imagen al alcance del público masivo que se convierte en un creador consciente de un mensaje, y penetra en el esquema comunicativo con un rol activo que le permite codificar y reinterpretar la producción cultural.

Conviene recordar de nuevo los conceptos de Castells "autocomunicación de masas"(Castells, 2009, p. 81) y "audiencia creativa" (Castells, 2009, p. 171) como evolución del esquema comunicativo gracias a la fusión de la figura de emisor/receptor que se produce en la contemporaneidad, permitiendo que la audiencia tenga la posibilidad de recodificar y enviar de nuevo el mensaje recibido (cultura de la remezcla) y complete un consumo de la comunicación que se extiende más allá de mensajes unidireccionales y pasa por la creación de criterios de búsqueda propia (o la posibilidad de hacerlo), conviviendo así con la comunicación interpersonal y la comunicación de masas en una tríada que resitúa la creación y recepción del mensaje como un flujo continuo.

La red abre entonces vías de relación activista que acaban conformando un movimiento cuyas resonancias se desarrollaron desde diferentes frentes. Las grandes manifestaciones de 1999, Seattle, Bangkok, Washington, en el año 2000 en Praga, en el 2001 en Génova como contracumbre del G8 y Barcelona entre otras, son la cara visible de un movimiento coordinado que utilizó la red como estrategias de coordinación y visibilización.

Estrategias comunicativas como Indymedia que surge en 1999 con el encuentro en Seattle contra las políticas de la Organización Mundial del Comercio, existe hoy en día y ha supuesto un símbolo de los movimientos sociales y del empoderamiento como gestores de su propia imagen.

Por último, es imprescindible tener en cuenta, como las redes de información y activismo de los movimientos altermundistas eran puestas en pie y coordinadas gracias a la implicación en los movimientos, mientras que la conexión que los movimientos del 2011 proviene de un mundo cotidiano y no politizado. A pesar de que en ambos contextos la red adquiere un contexto protagonista, la expansión de esta permite una diferencia de matices entre los que se mezclan diferentes grados de compromiso e implicación no comparables a las necesidades de conectividad de finales de los años 90.

...a partir de 2011,...quienes intervienen en la comunicación y en las movilizaciones no necesariamente están previamente politizados, ni concurren a un llamado de movimiento alguno, ni desarrollan un medio de comunicación propio, sino que salen a la calle y actúan desde su espacio de comunicación cotidiano, ya sea tan poco políticamente correcto como al red social privada Facebook o Twitter (Rovira, Guiomar, 2017, p. 135).

6.1.2.6 Antecedentes en España

Los movimientos sociales en España durante los años previos al 2011 vinieron marcados por los prolegómenos de la crisis que estaba por llegar. Un inicio de siglo gobernado por el conservador Partido Popular y con la complicidad del mismo con Estados Unidos (con la presidencia George W. Bush), tuvo como primer estallido social masivo las manifestaciones en contra de la guerra de Iraq en el año 2003. Una convocatoria a nivel mundial que en España recibió una gran acogida por la gran participación ciudadana que obtuvo en varias ciudades. El clima de tensión contra el gobierno hizo que varios rostros de la cultura se identificaran políticamente. Buena prueba de ello fue la entrega de los Premios Anuales de la Academia de Cine (apenas dos semanas antes de la manifestación) en la que durante su emisión en directo por la televisión pública, no pararon de sucederse alegatos contra la posición de España y sus gobernantes.

Una opinión pública polarizada sufrió un nuevo revés cuando el 11 de marzo de 2004, a tres días de las elecciones generales, un atentado en la red del tren de cercanías de Madrid se cobró la vida de 193 personas. Un trauma a nivel público y político que desató una serie de acontecimientos que marcaron sin duda la organización social de la ciudadanía española. Mientras la versión oficial del gobierno central respecto a la autoría del atentado atribuía la autoría del mismo a la banda terrorista independentista E.T.A, varios portavoces políticos del País Vasco pusieron en duda esta explicación haciendo surgir las sospechas de que fuera Al Qaeda la banda responsable, cumpliendo sus amenazas por la participación de España en la ocupación de Iraq. En medio de un clima de tensión y cruce de acusaciones en las que el Gobierno enrocaba su posición respecto a la versión oficial, E.T.A realiza un comunicado negando su participación y aparecen evidencias que ensalzan la segunda hipótesis.

A nivel ciudadano, entre la confusión y la rabia varias movilizaciones ciudadanas, caceroladas (como protesta sonora claramente inspirada en las del 2001 en Buenos Aires) y encuentros espontáneos fueron tramando una red de comunicación a golpe de SMS.

¿Aznar de rositas? ¿Le llaman jornada de reflexión y Urdazi trabaja? Hoy 13M, a las 18h. sede PP C/Génova, 13. Sin partidos. Silencio por la verdad. ¡Pásalo!. ([SMS recibido el 13/3/04 a las 16.05 h.] (VVAA, 2004, p. 59)

Las redes de confianza sobre las que teoriza Castells (Castells, 2009, p. 445) surgieron como sustento de la comunicación a través de dispositivos móviles. Una herramienta rápida, poco reflexiva-por la urgencia del momento- y altamente expansiva.

El sábado, el tráfico de SMS aumentó un 20 % respecto del tráfico habitual, y el domingo, un 40 %,1109 un récord absoluto para este tipo de mensajes. La cuestión fundamental es que a pesar de que la mayoría de los mensajes eran muy similares, el emisor era una persona conocida por el receptor, alguien que tenía el teléfono del receptor en la agenda de su teléfono móvil (Castells, 2006, p. 313).

Las lecciones generales del 14 de marzo dieron ganador al partido mayoritario de la oposición, iniciando un periplo en el que el Partido Socialista asumiría la presidencia.

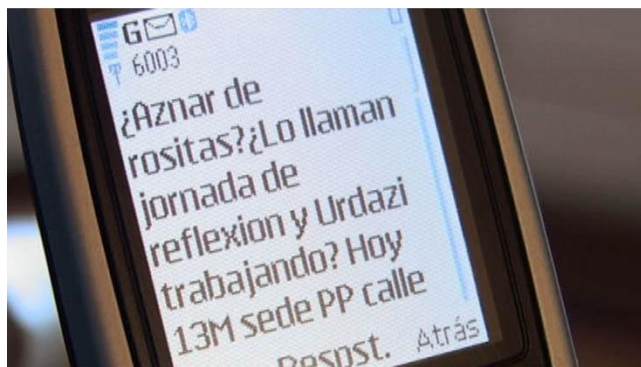


Figura 31.
SMS convocatoria concentraciones en la jornada de reflexión 2004. Autor: Stéphane Grueso (2004)

Entre un clima de desasosiego marcado por la especulación inmobiliaria, la corrupción y la burbuja inmobiliaria, a principios del 2004 se crea la Plataforma por una Vivienda Digna , de origen ciudadano, presenta una serie de propuestas y reclamos a la administración pública en torno al acceso a la vivienda.

Dos años más tarde, en el año 2006 surgen una serie de movilizaciones en torno al reclamo de una vivienda digna (artículo 47 de la Constitución Española) esta vez bajo el nombre generalista de Movimiento por una Vivienda Digna -donde se engloba a la Plataforma y otros colectivos-. En torno a este, son varias las iniciativas que se desarrollan a través de una heterogeneidad de colectivos y estrategias.

A pesar de varias manifestaciones y movilizaciones, es el año 2006 el momento en el que comienza a tener trascendencia en los medios. Una serie de sentadas no legalizadas en torno a lugares emblemáticos de Madrid y Barcelona (aunque son varias las ciudades que se unieron) dieron los primeros pasos para a la utilización de la Puerta del Sol y el Congreso de los Diputados como espacio simbólico de demostración colectiva. El propio 2006 y 2007 fueron testigo de varias movilizaciones que fueron fortaleciendo y expandiendo

la identidad del movimiento, utilizando una coordinación asamblearia entre varias capitales españolas.

En octubre del mismo 2006, la asamblea de Barcelona (bautizada como "V de vivienda" con una clara referencia al cómic de Alan Moore "V de Vendetta") organizó una acción colectiva bajo el título "no vas a tener casa en la puta vida". Una campaña ya gestada desde el año 2006 a través de un email anónimo, que convocaba en varias ciudades para protestar bajo el slogan propuesto. La acción de aquel octubre propuso la consecución de un record mundial de gente gritando al mismo tiempo "no vas a tener casa en la puta vida" frente al ayuntamiento de cada ciudad. Con la medición de decibelios del "putómetro" (que medía supuestamente el nivel de enfado) Barcelona fue testigo de un auténtico grito colectivo que convocó a miles de personas bajo la dirección de un maestro de ceremonias, consiguiendo una nueva trascendencia del movimiento en los medios masivos.

Por otro lado y como parte de la misma campaña, se creó un superhéroe enmascarado que boicoteaba actos políticos bajo el nombre de "supervivienda" con el número 47 impreso en su capa (en alusión al artículo de la Constitución). Entre algunas de las personas que encarnaron el personaje, se encuentra Ada Colau, alcaldesa de Barcelona en el momento de escribir estas líneas y anteriormente cabeza visible de la Plataforma de Afectados por la Hipoteca (PAH) que se constituiría en el 2009.



Figura 32. Ada Colau caracterizada como "Super Vivienda"

Precisamente esta plataforma es una de las ramas que adquirió mayor visibilidad tras el 15M. Si "V de vivienda" actuaba atravesando todo el cuerpo social, la PAH centra su actividad en casos concretos que tienen que ver con los desahucios por impagos. De gran arraigo barrial y trabajo de base, sus estrategias de desobediencia civil y resistencia pacífica (con la campaña STOP desahucios se congregaban frente a las casas de familias que iban a ser desahuciadas para bloquear el acceso a la policía) llegaron a presentar una Iniciativa Legislativa Popular (ILP) con el fin de regular la dación en pago y la morosidad equiparando las cláusulas con la de otros países de Europa. La campaña de gran presión social asumió la estrategia del escrache como medida de denuncia pública.

El "escrache" fue popularizado en Argentina durante los años 90. Tras la llegada de la democracia en 1983 y con una generación activista prácticamente devastada por el efecto la dictadura, varios colectivos asumieron la responsabilidad política de la justicia. Los "escraches" son manifestaciones en el espacio público que reivindican y ejercen una justicia que las administraciones no cumplen. Han servido para señalar la vivienda de militares ex-torturadores que viven impunes a ningún tipo de castigo (tras el indulto ejercido por Menem), así como para realizar denuncias a instituciones. Conformado por la "Mesa de escrache popular" como un centro de organización que se establecía en cada barrio realizando una tarea de nodo entre colectivos y ciudadanos, son varios los colectivos que formaban regularmente de ella. H.I.J.O.S, una organización formada por la generación de los descendientes de los desaparecidos han sido en esencia uno de los grandes motores de esta estrategia. Más allá de la organización del acto callejero, el escrache ha contado siempre con la participación de colectivos artísticos como el Grupo de Arte Callejero o Etcétera (conocidos ahora como Erroristas), que desde su posición creaban el lenguaje del propio acto, no como un acompañamiento visual, sino como una identidad y producción de política desde las prácticas artísticas.

En el caso de la PAH, aunque en la mayoría de sus versiones tuvieron como objetivo la denuncia de aquellos representantes que dificultaban el proceso de

la ILP, también realizaron actos que podrían entenderse como "escraches mediáticos", aquellos que se dirigían hacia la opinión pública a través de la prensa masiva.

La campaña de escraches utilizó el lema "Si se puede, pero no quieren" que el colectivo activista ENMEDIO desarrolló en colaboración con la PAH. Mientras la primera parte de la frase "si se puede" se imprimía sobre un círculo verde, "pero no quieren" era el texto que ocupaba uno rojo. Estos dos colores fueron impresos en gran tamaño así como en pegatinas y una multitud de soportes que eran difundidos a lo largo de cada acción. Fuertemente criticada por la clase política afectada, la campaña de escrache se dio por finalizada en el año 2013.



Figura 33. Campaña de Escraches a cargo de Colectivo Enmedio

De forma paralela, la llamada "Ley Sinde"¹⁷ propuesta en 2009, abrió en España un duro debate en torno a las leyes de propiedad intelectual y cultura digital. Durante el proceso más activo de dicha polémica (2010-2011 y recordemos que el escándalo Wikileaks estalló en Julio de 2010), varios colectivos sociales y páginas de internet comenzaron una campaña en contra

¹⁷ La *Ley Sinde* es el nombre informal con el cual se conoce a un apartado particular de la **Ley de Economía Sostenible** llamado "*Disposición Final Segunda*", y el nombre viene por la Ministra de Cultura de entonces, Ángeles González Sinde.

de la aprobación de dicha ley puesto que pensaban que limitaba la libertad de la cultura libre. Los movimientos e internautas en contra de dicha ley, alimentaron la organización digital previa al inicio del 15M

En todo este previo al estallido del movimiento 15M en mayo del 2011, encontramos estrategias que vinculan lo político con el activismo o la acción directa. La producción visual de personajes, acciones teatrales, performances, se asemejan a estrategias que han ido apareciendo en los antecedentes previos, siendo conscientes (como ya lo fueran los Yippies) de que la opinión pública es el espacio a conquistar para la consecución de fortaleza política. Como apuntábamos en las páginas anteriores, el acto revolucionario, no reside en una ruptura social radical. Más bien en una serie de espacios políticos desde los que reivindicar opciones de vida justas e igualitarias. En todos estos procesos, la creación de relatos es capaz de articular espacios que la militancia tradicional no. Las narraciones, las acciones lúdicas o la ficción posibilitan otras vías de entrada sobre las que construir la noción de colectividad, de espacio compartido y de formas de relación con lo político. En definitiva, mundos narrativos que mediante la interacción tecnopolítica construyen vías para la lucha activista.

6.2 El 15M como mundo narrativo

Tras la introducción previa en torno a las raíces que estructuran el espacio donde el 15M se aloja como movimiento y como terreno labrado a lo largo de una serie de acontecimientos interconectados, es conveniente retomar la óptica transmediática que nos permita profundizar en el análisis desde el que partimos en esta tesis doctoral.

Una de las partes más relevantes de la teoría transmediática es sin duda el mundo narrativo, que supone la diferencia crucial con la narración lineal. Un espacio que es capaz de alojar los diferentes relatos que lo conforman, dando

cabida a relatos principales o estructurales y a la entrada de historias secundarias o incompletas que constituyen diferentes puntos de entrada. Estos últimos necesitan de la participación del público y las formas de colectividad que esto suscita para los diferentes grados de colaboración o participación, definiendo así otra de las partes imprescindibles de la teoría que versa en torno a los nuevos roles de consumidores y productores.

El movimiento 15M, asume varias características que nos permiten entenderlo como un mundo narrativo en una expansión aún no finalizada. Por un lado, comparte una diversidad en su composición, como ya lo hicieron los movimientos altermundistas. La crisis de la representación política, volcada en la desconfianza en partidos y sindicatos tradicionales, ha canalizado la frustración hacia la necesidad de sentirse parte de una identidad compartida. El 15M caracterizado por ser un movimiento apartidista (que no apolítico), permitió la entrada de diferentes opciones ideológicas que sin embargo compartían reivindicaciones como la reforma de la Ley Electoral.

Por otro lado, como hemos ido viendo, activistas y afectados por la cuestión de las hipotecas y la vivienda, así como estudiantes afectados por los recortes en educación conformaron un espacio heterogéneo que acababa de aglutinarse bajo la acción simbólica colectiva de la acampada y la plaza como espacio de visibilidad y reivindicación. Esta multicapa permite diferentes puntos de entrada al propio mundo. Desde la militancia política o desde una condición de observador (en definitiva grados de compromiso e implicación), el 15M posee una capacidad de profundización desde diferentes niveles. Cuando Scolari (2009) proponía las condiciones para la creación de un mundo narrativo coherente incidía en la constitución del mismo a través de múltiples relatos (que sin duda la propia experiencia de la plaza suscita) y las múltiples plataformas y espacios donde se desarrollan.

En este sentido, el 15M adquirió relevancia digital desde el primer momento. La multiplataforma fue de hecho el escenario desde el que el movimiento se gestó. Redes sociales, informaciones compartidas y difusión de vídeos e imágenes fueron cruciales para el llamamiento público a la ocupación.

El resultado es un movimiento heterogéneo que aunque en ocasiones difícilmente acotable, si permite ser fácilmente identificable. La propia iconicidad visual que acompaña al movimiento permite identificar una identidad propia que se sustenta por las estructuras internas que fortalecen la noción de movimiento.

Presentar al 15M como mundo narrativo, asume los riesgos de acercarnos al análisis de un acontecimiento político desde unas herramientas próximas al análisis transmediático. Pero sin duda estas frecuencias se igualan cuando ambos campos entran en el mismo radio de juego. Lo político (como idea) toma cuerpo con la acción (activismo). Las formas de acercarse a ella desde una posición individual (ciudadano, activista, espectador) para crear una forma colectiva (movimiento, acampada, comisión) tienen que ver con la puesta en común de la historia propia de cada uno (relato, ficción compartida) y la posibilidad de compartirlo (interacción).

Pero esta cadena no puede entenderse sin las metodologías internas que se desarrollan por parte de los participantes del propio movimiento. Tras una introducción sobre el propio desarrollo de los acontecimientos del 15M, realizaremos un acercamiento a las infraestructuras creadas dentro del propio movimiento y que sirvieron para gestionar, proponer y regular la creación de imágenes, información y participación.

6.2.1 El caldo de cultivo. La fuerza del movimiento

A pesar de que el caso de estudio se centra en un acontecimiento muy marcado y vigente, decidimos que la mejor forma de delimitar el campo en el que se desarrolla así como de administrar la relevancia en nuestro proyecto de investigación, era describir el contexto de una forma general hasta llegar al caso y a las estrategias particulares. Esta decisión, alude a una razón clara, no sería viable entender todo lo sucedido alrededor del caso de Ester Quintana sin

comprender el contexto político y social del momento, sus particularidades y las circunstancias que le hicieron actuar de la forma que actuaron.

A pesar de que el caso y los hechos serán descritos en detalle más adelante, conviene hacer un pequeño resumen para dotar de óptica al desarrollo de los antecedentes y el contexto:

El 14 de noviembre del año 2012 se convocó una huelga general (a la que nos referiremos como 14N a partir de ahora) a nivel europeo, que aglutinó las fuerzas de sindicatos y organizaciones de 8 países. Un gran despliegue policial como previsión a la masiva ocupación de las calles inundó las principales capitales de España. En la manifestación acontecida en Barcelona, la policía autonómica disolvió una de las líneas paralelas que se separaron de la marcha principal. Ester Quintana, una trabajadora en paro que se manifestaba por la situación del país, fue herida con un proyectil en el ojo izquierdo, creándole una lesión irreversible y la pérdida del ojo. A partir de ese momento, se desplegó una campaña de dudosa veracidad por parte de las instituciones públicas que negaron el uso de proyectiles en la disolución de los grupos que protestaban, acusando a los propios manifestantes de la lesión de Ester. Si bien existían otros casos similares y desde hacía tiempo diversos colectivos reclamaban por ello, el caso de Ester marcó el inicio de una mayor visibilidad de la lucha social contra el uso de las pelotas de goma en manifestaciones. Esto fue posible, en parte, debido a una gran masa social que se coordinó en una lucha expandida desde diferentes medios y movimientos, resistiendo y respondiendo a cada declaración que los funcionarios responsables del gobierno local daban, intentando evadir su responsabilidad en los hechos y buscando acallar a la opinión pública.

Este caso en particular, no sólo es capaz de mostrar una organización transmediática en torno a un ejemplo concreto, sino que además arrastra un momento político marcado por las movilizaciones del 2011 y la identidad compartida con lo que se ha descrito como "ciclo de protestas 2011-2014"(Sanz & Mateos, 2014) o "rebelión interconectada" (Toret Coord, 2013). El contexto del 2012 responde aún a un ambiente político en la que gran parte de

la infraestructura social (organizativa, comunicacional, activista, etc.) seguía aún en activo, formando parte de un proceso político que las acampadas del 2011 habían culminado de forma simbólica.

El llamado "movimiento 15M" o "Indignados" en clara alusión al libro del escritor alemán Stéphane Hessel (2011), se materializó en un proceso de lucha social representado a través de icónicas acampadas en plazas públicas de las principales ciudades del territorio español.

Pero si el contexto en el que se desarrolla el caso de Ester Quintana es resultado claro de la infraestructura social creada en torno al movimiento, existen una serie de condicionantes socio-económicos, así como antecedentes políticos que propiciaron la explosión y la convergencia de sinergias que se materializaron en el 15M.

La situación económica y la crisis económica mundial iniciada en el 2008, marca sin duda una pauta clave en la contextualización del suceso. El clima de recortes sociales así como la desconfianza en el aparato político aparece como la antesala de un cuestionamiento popular sobre la validez del propio sistema que el 22 de mayo celebraba unos nuevos comicios electorales de carácter municipal.

Por su parte, tal y como hemos desarrollado anteriormente, movimientos como V de vivienda o contra la llamada Ley Sinde ya formaban un estrato importante de movilización social en España, lo suficientemente relevante como para ser tenidos en cuenta de cara a mayo del 2011, así como la resonancia de los movimientos del 2004 en contra de las versiones del gobierno del PP en torno a los atentados de Atocha. Estos, sentaron un precedente de usos tecnopolíticos a través de la creación de SMS y su famoso "pásalo", creando lo que Toret (2013) denomina la masa crítica de los años 2006-2011.

Sin duda, la influencia de los alzamientos árabes y las acampadas en Túnez (2010) o Egipto (2011), ayudaron a crear un imaginario en torno a la manifestación pública, suficientemente motivador como para repicarse en diferentes contextos. Más adelante, la base social que estaba asumiendo

internet como espacio de coordinación colectiva, fue capaz de gestionar un espacio común que aglutinase energías y objetivos.

Democracia Real Ya (DRY), hija de la plataforma “Grupos pro-coordinación y movilización ciudadana”, nacida en Facebook (apenas unos meses antes) y compuesta por personas mayoritariamente no activistas, supo construir un campaña viral e inclusiva que empoderó transversalmente a miles de ciudadanos anónimos, con el encuentro en red de pequeños grupos relativamente nuevos, como Estado del Malestar, Anonymous, No les votes, Juventud Sin Futuro, la Plataforma de Afectados por la Hipoteca (PAH), y muchos otros (Toret, 2014) .

Una campaña gestionada en red cuyas cabezas visibles fueron la plataforma DRY y Juventud Sin Futuro, sublimaron en una convocatoria nacional de manifestación pública en 58 ciudades del territorio español. El carácter, intencionadamente apartidista, incidía en un estrato de la lucha resultante del descreimiento político de un sistema cada vez más desgastado. La coordinación de la movilización ciudadana de aquel 15 de mayo del 2011, actúa como un ejemplo tecnopolítico claro, en el que el espacio público y la red encuentran espacios intermedios y canales directos de comunicación e influencia.

A pesar de la escasa cobertura mediática de las movilizaciones, la misma noche se da el detonante que precederá al aporte simbólico más potente del movimiento. Varias personas deciden continuar la experiencia de las concentraciones creando pequeñas reuniones y discusiones hasta entrada la noche. La Puerta del Sol de Madrid, sirve como espacio de reunión improvisada a un pequeño grupo que la policía decide desalojar entre gritos de "no a la violencia". El registro de lo sucedido se convierte en un video subido a Youtube bajo el título "poli nos echa de la puerta del sol acampadasol" (Adriana Mateos, 2011) que desde el día siguiente comienza a compartirse y a crear una serie de respuestas en forma de apoyo, convirtiendo un precario asentamiento en una serie de acampadas en plazas de las principales ciudades del país, en definitiva, la creación de un pequeño relato que se comparte para convertirse en un elemento principal de los primeros pasos del movimiento.

Hashtags que denominaban al movimiento como *Spanish Revolution*, *Indignados* o *15M* y demostraciones de reapropiación del espacio público en ciudades como Barcelona, Valencia o Sevilla, crearon la base de las acampadas que evolucionaron como pequeñas ciudades. Al principio funcionando como lugar de encuentro, después como campamentos perfectamente organizados por comisiones que desempeñaban diferentes funciones a lo largo del día, y siempre con una dinámica de reuniones y asambleas abiertas en las que debatir sobre las maneras de entender el propio movimiento de las plazas. La sofisticación de los asentamientos se tradujo en grupos de trabajo que no solo paliaban las necesidades de higiene, logística o alimentación, además proporcionaban cobertura mediática mediante grupos encargados de difusión a prensa, creación documental o redes sociales.

Esta fantasía del empoderamiento, crea un sentimiento colectivo que ya subrayábamos en las páginas anteriores, una ficción compartida, en definitiva un relato, un universo narrativo propio lleno de códigos internos, identificables y reconocibles.

Los medios de comunicación habituales, se vieron desbordados por tal cantidad de contenido imposible de discriminar ante la celeridad de los acontecimientos. La frustración institucional quedaba en evidencia ante las pronunciaciones de los principales partidos políticos que en un tenso clima de cuestionamiento de sus funciones ponían encima de la mesa signos de confusión e indecisión.

El 27 de mayo de 2011, se produjo una de las demostraciones de fuerza más potentes del 15M. La Plaza Catalunya de Barcelona, ocupada por la acampada, fue desalojada de forma violenta por las fuerzas de seguridad comandadas por Felip Puig, alegando necesidades de limpieza y de seguridad ciudadana por una previsible celebración callejera por motivo de un evento deportivo.

La violencia se saldó con más de 120 heridos que practicaron la resistencia pacífica y fue difundida en forma de fotografías y videos, así como traducida en

apoyo por parte del resto de plazas. Al día siguiente de las cargas policiales, la acampada fue restaurada con aún más implicación ciudadana, y una opinión pública sensibilizada ante la visibilización de un comportamiento policial altamente desproporcionado. Las fotografías y testimonios de lo sucedido, fueron publicadas y compartidas por los medios masivos así como por redes de usuarios implicados en el propio movimiento, permitiendo diferentes puntos de entrada al suceso de la plaza.



Figura 34. Desalojo plaza Catalunya. Autor: Danny Caminal (2011)

La propia evolución del movimiento hizo que comenzaran a surgir corrientes internas sobre el devenir más adecuado del mismo. Sin duda, el levantamiento de la Acampada Sol el 12 de junio, puso fin a 28 días de ocupación cuya fuerza se trasladó a asambleas barriales, menos simbólicamente visibles (la plaza volvió a su estado habitual) pero intencionalmente más activas o viables, con comisiones internas y relación entre los diferentes distritos, barrios o zonas. Lo mismo sucedió tras el levantamiento de la campada de Barcelona el 30 de ese mes y en el resto de capitales del Estado donde los focos activos continuaron con un tejido que si bien se establecía sobre bases ya existentes, salió ampliamente fortalecido.

El clima de protesta y contestación ciudadana siguió latente a pesar del restablecimiento del orden en los espacios públicos. Colectivos, asambleas,

comisiones y grupos formados a la luz del 15M, prosiguió su actividad con una gran presencia en redes sociales, creando un espacio de difusión cada vez mejor estructurado, que conformó redes comunicativas fiables y coherencia al propio mundo creado en torno a las acampadas.

El inicio del movimiento Occupy Wall Street en septiembre del mismo año, con gran influencia¹⁸ por parte del movimiento 15M supone una continuación del ciclo de protestas 2011-2014 así como una expansión global de dinámicas, métodos y relatos, creando sentimientos compartidos entre contextos interconectados. Posteriormente, el movimiento mexicano Yosoy132, Occupy Grezi de Turquía o los levantamientos de Brasil por la subida del precio del transporte y contra el mundial de fútbol, tomaron el testigo de una identificable forma de construir en común. Una identidad asumida desde diferentes contextos mediante el trabajo de sus propias singularidades.

Previo a la convocatoria de elecciones generales en España en noviembre del mismo 2011, el gran acontecimiento del 15 de octubre se encargaba de seguir trabajando en la línea desarrollada por el 15M. Una movilización internacional con convocatoria de manifestaciones en más de 80 países y más de 900 ciudades días después de la ocupación estadounidense marcó el final de un 2011 en el que, paradójicamente, el Partido Popular asumiría la presidencia de España, proponiendo un gobierno fuertemente conservador y neoliberal.

El recién estrenado gobierno, aprobó a principios del año siguiente (2012) una reforma laboral de clara tendencia antipopular, lo que desató una convocatoria de huelga general. En esta ocasión los sindicatos y organizaciones habituales, se vieron apoyados por el propio movimiento 15M, que se erigía como un sujeto político con capacidad de decisión.

Entrado ya el último trimestre del 2012, la convocatoria de la propuesta "rodea el congreso" (que ya hemos mencionado en los antecedentes debido a su similitud con la acción de los Yippies) el 25 de septiembre supone un paso

¹⁸ Para ampliar el papel del 15M en las estrategias del movimiento Occupy Wall Street: http://www.eldiario.es/interferencias/15-M-Occupy_Wall_Street_6_132346774.html

previo a la manifestación de la huelga general europea que nuestro caso de estudio toma como punto de partida. En esta iniciativa convocada por varios colectivos (muchos de ellos surgidos post 15M) fue solventada con gran represión policial y varias réplicas por parte de sectores del espectro activista, lo que supuso un clima de tensión en el que el cual la institución policial jugaba un papel clave.

La huelga general europea del 14 de octubre, aunque punto clave de nuestra investigación, no supone el final de ninguna etapa. Las influencias del 15M han seguido latentes en iniciativas de diversa índole. Desde plataformas ciudadanas como 15M Pa Rato a la presencia en política institucional como Partido X y cómo Podemos, convertido a día de hoy el principal partido de la oposición en España. Por lo tanto, aunque en nuestro caso de estudio parece un punto de llegada del clima político del momento, el imaginario 15M así como el poso social derivado de él, sigue manifestándose en diferentes estratos y contextos.

En esta concatenación de sucesos subyace un componente emocional imprescindible en los procesos de empoderamiento. El paso de la emoción a la acción provoca la consiguiente transformación de la movilización a la esperanza (Castells, 2012). La canalización de los sentimientos de indignación o rabia hacia un compartir colectivo, da las claves para que movimientos sociales sientan espacios comunes en donde poder depositar la frustración para cambiarla por acción. Y de nuevo, la herramienta básica, es la utilización de canales informativos suficientemente válidos como para ser capaces de crear relatos colectivos, en definitiva, narraciones.

6.2.2 Infraestructuras comunicativas autogestionadas.

Si el movimiento altermundista supuso el inicio de Indymedia, como red global participativa e independiente de información, las wikirrevoluciones (Castells,

2011) y en concreto el movimiento 15M, obtuvo de la creación de sus propios mecanismos narrativos la creación de un discurso independiente y empoderado. La coherencia interna del propio mundo narrativo, así como la necesidad de diversas infraestructuras para la creación de diferentes tipologías de relato que contribuyan a la narración global, provoca la actuación de los usuarios (en este caso activistas y usuarios participantes) para la creación de los indicios transmediáticos en torno al propio desarrollo del movimiento. En los siguientes puntos analizamos algunos de los aspectos que contribuyen al relato principal, como espacios diferenciados en los que cada medio aporta a la narración principal aquello que mejor sabe hacer.

6.2.2.1 Comisiones relacionadas. La inteligencia colectiva

El funcionamiento por comisiones, propició un reparto de funciones y roles que dotaron a las acampadas de empaque organizativo, lo que se traduce en fortaleza del movimiento. La propia fragilidad que las condiciones "apartidistas" del 15M parecían propiciar, así como la aparente ausencia de objetivos tan criticada por políticos y medios, actuaba por contra como un movimiento verdaderamente consciente que logra apropiarse de forma activa de herramientas narrativas.

A las comisiones de asesoría legal, limpieza o gestión de recursos, se unieron campos como comunicación, difusión y redes sociales, audiovisuales, prensa, soporte informático así como comisión de análisis, cuya labor se centraba en recopilar, ordenar y sistematizar la información en torno al movimiento y la repercusión en prensa.

En ellas, la producción de contenido difundido a través de diferentes medios, arropó a un movimiento aparentemente carente de definición de una estructura de espectro de creación narrativa expandido a través de diferentes medios. Esta organización que aúna a la vez el relato "oficial" del movimiento

(emitiendo comunicados, repartiendo decálogos), servía también como depósito de la experiencia subjetiva de las personas que formaban parte de la ocupación de la plaza (redes sociales, canales de vídeo).

Por tanto, los diferentes grados de compromiso encontraban en las comisiones un punto común. Bien desde un trabajo interno, implicado y a pie de calle, o bien desde una posición distanciada y a través de la conexión de la red.

6.2.2.2 Red n-1

Son varias las ocasiones en las que a lo largo del texto, hemos advertido de la peligrosa convivencia entre movimientos sociales y su organización en internet. Básicamente porque como hemos venido diciendo, las herramientas disponibles para la gestión (email, rrss, mensajería), están regidas por grandes corporaciones gestionadas en base a intereses comerciales. Nuestros datos, así como nuestras maneras de relacionarnos, pasan a formar parte de los archivos de empresas que venden sin miramientos nuestros movimientos y preferencias. Lo mismo ocurre cuando el control social por parte gubernamental, hace su entrada en este escenario. Acceden a nuestra correspondencia electrónica así como a nuestras formas de relación virtual.

Por eso el proyecto Lorea se inscribe directamente dentro de una conciencia sobre el uso de nuestros datos en internet. Es una federación de redes sociales que ofrece un entorno seguro y un servidor propio, lo que garantiza una independencia de los habituales servidores de las grandes empresas. Uno de las redes más conocidas es la red social N-1. A pesar de que existía previo al 15M, su público creció de 3000 a 30000 usuarios en apenas un mes. Con un funcionamiento similar a las redes sociales habituales (grupos, chats, etc), permitió gestionar comisiones y grupos de trabajo de forma privada y sin alimentar a ninguna gran corporación.

Más allá del éxito de N-1 (que a día de hoy su web aparece caída), demuestra una conciencia de movimiento así como un anhelo de control de la propia gestión del mismo. Una relación de comunidad conectada capaz de crear y sustentar el espacio propicio para las relaciones internas.

6.2.2.3 Renovar los medios tradicionales

Durante las acampadas de mayo de 2011, surgieron varios medios que recogían el carácter del 15M y se convertían en interlocutores y altavoces para las ideas del movimiento. El trabajo en diferentes tipos de medios, garantiza una llegada a públicos más amplios que muchas veces por una cuestión generacional, no están familiarizados con redes sociales o seguimiento vía web. Por eso, proyectos como Ágora Sol Radio o Madrid 15M el periódico de las asambleas, ambos aún activos a principios del 2017, suponen una baza importante en las labores de autogestión comunicativa. La primera, surgida de las propias plazas y convertida en una radio colectiva organizada de manera asamblearia. El segundo, con una edición mensual que alcanza ya más de 50 números de los que se imprimen 10000 copias para distribuir gratuitamente en las asambleas de Madrid.

Todos estos medios, colaboran a la creación de un panorama comunicativo desarrollado desde múltiples entradas. Se relaciona con el transmedia en tanto en cuanto crea un espectro mediático diverso, con sus propias especificidades, su propio público así como sus propios tiempos de difusión.



Figura 35. Periódico 15M de mayo del 2017 nº58

6.2.2.4 Conquistar el audiovisual

Particular mención merece la cantidad de producción audiovisual creada en torno al proceso político del 15M. A parte de las comisiones envueltas en producción de esta índole, son varias las películas documentales, vídeos y proyectos que sin duda han servido para aportar narraciones desde múltiples voces. La página 15mpedia, registra un total de 25 películas documentales. En esta lista, encontramos ejemplos tan dispares como "Excelente. Revulsivo. Importante" de Stéphane M.Gruoso, en el que se narra en primera persona, la experiencia política vivida durante el nacimiento del 15M, o "La Plaza, la gestación del movimiento 15M" que obtuvo un gran reconocimiento por parte de la academia de cine con 5 candidaturas a los premios Goya.

Por otro lado el proyecto "Nuevas Realidades Video Políticas"¹⁹, un festival de vídeo que partía de la intención de recoger aquellos pequeños documentos audiovisuales que surgían en el interior de las acampadas. Las propias circunstancias de los acontecimientos lo convirtieron en una convocatoria pública que se extendió a varios países de habla hispana. El resultado fue expuesto en 18 ciudades de varios países (Chile, Cuba, Argentina, Ecuador, España, Colombia, Brasil, México y Costa Rica) en espacios alternativos, museos, asambleas y universidades.

El desarrollo del 15M alberga características transmediáticas en tanto en cuanto los diferentes medios aportan piezas de un puzzle conjunto que es el mundo narrativo 15M. Pese a que en ocasiones podríamos confundirlo con inclinaciones hacia estrategias multimedia (varios medios que transmiten un mensaje), la subjetividad depositada en cada uno de los aportes hace que conformen un relato en constante crecimiento, un universo con diferentes puntos de entrada.

¹⁹ La información relativa a este proyecto puede ampliarse aquí <https://nrvp.wordpress.com/>



Figura 36. Cartel del festival #NRVP

6.2.2.5 El streaming como arma

Otro de los elementos destacables dentro de esta autogestión de las infraestructuras de comunicación, es el *streaming* o transmisión de vídeo en directo. Acampadas como la de Barcelona, emplearon el canal *Bambuser* para retransmitir en directo los primeros acontecimientos de la plaza. A destacar el ejemplo del colectivo *Peoplewitness* cuya labor se centró en la creación de una red de *streamers* o retransmisores en directo a través de teléfonos móviles y una conexión a internet.

Esta descentralización radical de la fuente informativa, ramifica los orígenes y los contenidos hasta un nivel sin precedentes, multiplicando las miradas y las capacidades de ser testigos de violencia policial o sucesos que los medios

habituales no son capaces de cubrir. La independencia informativa llevada al máximo nivel, en la que cada cual es susceptible de convertirse en periodista o informador.

El 15M se constituye entonces como un mundo narrativo propio. Una infraestructura creada desde diferentes ámbitos de implicación, permiten la creación de diferentes relatos que conforman el imaginario 15M, la identidad del movimiento y la repercusión social y política del mismo. Los espacios para la creación visual así como los órganos de gestión del mismo, muestran una capacidad de creación conjunta (inteligencia colectiva) que avanza de forma resolutiva superando escollos tanto organizativos como de posicionamiento político. Si el relato principal es el movimiento 15M desde un punto de vista genérico existen múltiples puntos de entrada que se desarrollan desde experiencias propias con el escenario. Desde la experiencia en las plazas, la gestión de la información o la lectura a través de redes y vídeos, el 15M posee muchas formas de ser vivido y a pesar de su expansión tanto desde lo colectivo como desde la experiencia propia, dota al presente generacional de un sedimento aún latente.

Por otro lado, el propio mundo narrativo del 15M, se ha visto incrementado con experiencias surgidas de su propio seno, que asumen y funcionan en base a los postulados transmediáticos. Aunque son tres los proyectos que mencionamos, centraremos nuestro estudio en el caso de Ester Quintana. Con el caso de Ester Quintana podremos ver como el propio movimiento asume elementos transmediáticos para construir otro espacio propio que sin embargo no deja de pertenecer al creado por el 15M. Evolucionando orgánicamente hacia un compendio donde se dan los encuentros entre activistas, artistas o usuarios participantes (de nuevo los grados de implicación), trabajando desde los diferentes medios disponibles a su alcance y creando narraciones y relatos que sustentan los objetivos políticos de su lucha particular.

El propio suceso (ocurrido post15M) forma parte de la base social del mismo y se expande de manera orgánica desde sus propias estrategias. El motivo de la profundización en comparación con los otros dos ejemplos, es que mientras

estos son proyectos cuya intención es la creación de una infraestructura narrativa en torno al movimiento, y que se basa en diseños previos (de estrategias proyectuales y metodologías), el caso de Ester Quintana, se remite de forma directa a nuestra hipótesis en la que planteamos que las estructuras transmediáticas pueden surgir de forma orgánica (esto es, sin diseño previo de forma profesional), en un movimiento político. Aun así, los tres nos ayudan a apoyar un aspecto crucial en nuestra investigación, como es la aplicación de la definición de mundo narrativo al 15M, permitiendo así la utilización de conceptos y análisis desde una óptica transmedia.

6.2.3 Casos transmedia alrededor del movimiento 15M

6.2.3.1 El proyecto Bookcamping

Son varios los proyectos que surgieron desde y en torno a algunas de las cuestiones que conformaron el aparato ideológico del 15M. Siguiendo con la línea en la que estamos destacando la autogestión de las narraciones, el proyecto Bookcamping conviene ser tenido en cuenta por los campos concretos en los que incide desde su propia génesis.

Bookcamping es una biblioteca digital colaborativa que reseña y enlaza recursos licenciados en su mayoría con licencias abiertas. También es una herramienta, un lugar, una comunidad, un dispositivo inacabado donde puedes entrar a bajar, subir, agrupar y etiquetar documentos que contribuyan a crear un fondo común abierto que nos ayude a repensar el mundo.²⁰

Silvia Nanclares, lanzó la iniciativa de uno proyecto aún activo (en febrero de 2017 siguen subiéndose libros al archivo) y alojado dentro del Laboratorio del

²⁰ Mensaje de bienvenida a la web de Book Camping

Procomún de MediaLab Prado. Cuestiones como el acceso libre, las licencias, autoría y la gestión de la cultura por medio de etiquetados, organizaciones y archivo, profundiza en varias de las nociones que hemos ido presentando a lo largo del texto.

Bookcamping es más que un repositorio o archivo, es un dispositivo activo en donde el propio movimiento es capaz de depositar y extraer componentes afines a la experiencia de cada cual. Con una lógica cercana al principio de inmersión y extracción de Jenkins (Jenkins, 2009a) actúa como un espacio de profundización en el compendio teórico del 15M.

Por su parte, el inicio del proyecto, asumía como objetivo la creación de una bibliografía de las cuestiones que habían provocado el estallido del 15M. Por un lado, recogiendo una responsabilidad dando forma a un pasado del que heredar y desde el que construir. Por otro, añadiendo al relato principal (el propio movimiento) un pasado -casi una precuela-que amplía el propio relato del presente.

En su descripción se apunta que es "...un dispositivo inacabado...", lo que nos invita a entenderlo como un espacio que debe ser completado por las aportaciones que lo hagan funcionar, esto es, hablando en términos transmediáticos, el papel protagonista de la audiencia.

El enunciado del proyecto incide, "...que contribuyan a crear un fondo común abierto que nos ayude a repensar el mundo...", de nuevo, un relato abierto que debe completarse como una narración en constante actualización.

6.2.3.2 15mCC

El 15MCC es un proyecto de proyectos bajo el cual agregar diferentes narraciones en torno a la experiencia del movimiento. De hecho, se autodefine como un proyecto transmedia compuesto por un documental, una página web y

un libro. Propuesto por Pablo Soto, Patricia Horrilo y Stéphane M. Grueso, se lanza como un espacio abierto y banco de ideas. Sin duda uno de los aportes más interesantes es la creación de *15Mpedia*, una potente página al estilo wikipedia que actúa como contenedor de gran parte de información respecto al movimiento, siendo a fecha de hoy uno de los espacios más fiables.

Siguiendo la estética "wiki" aloja vídeos, fotos, *streaming*, fechas, sucesos, colectivos, así como un seguimiento de las consecuencias del movimiento 15M. A pesar de que desde el propio proyecto se avisa de no ser una voz oficial (una característica habitual en el 15M), es uno de los puntos de entrada más amplios e importantes en el estudio del movimiento.

Dividida en secciones como acampadas o asambleas hasta un repositorio de manifestaciones, imágenes, listados de medios libres, mareas e hincapié en feminismos y LGTBI, actúa como una narración tridimensional con múltiples puntos de entrada, contenidos en los 46.645 artículos que la componen repartidos en 282 subcategorías.



Figura 37. Captura de pantalla de 15mpedia

6.3 El caso Ester Quintana en el 14N. Cronología de un trabajo colectivo

Aunque ya lo hemos planteado al principio del capítulo, creemos que es conveniente profundizar un poco más en las razones que nos llevan a elegir este caso como espacio de aplicación de todo el trabajo teórico previo. Por un lado, aunque ya hemos justificado el movimiento 15M como un movimiento orgánicamente transmediático, creíamos necesario exponer un ejemplo más concreto sobre el cual presentar los diferentes componentes que lo convierten en un espacio de narración transmedia. La fuerza social y activista que rodea al caso de Ester Quintana, posee una unión inequívoca con la fortaleza del movimiento que hemos venido describiendo en los párrafos anteriores.

Por tanto, podríamos asegurar que sin ninguna duda forma parte del imaginario del 15M por la influencia del mismo y la relevancia de su infraestructura emocional y social (al igual que los escraches o las campañas de la PAH). Por otro lado, es un ejemplo de cómo una serie de aportes múltiples, estrategias narrativas-comunicativas más o menos conscientes, acciones concretas en la esfera pública, coordinación y sinergias de diversos actores y colectivos y un gran compromiso social y político, son capaces de convertir un hecho aislado en un movimiento político con influencia en la política institucional y la opinión pública, logrando intervenir y cambiar, al menos en parte, la realidad en la que se inscribe.

Antes de la inmersión en el caso, presentaremos brevemente la estructura que lo contiene. En los primeros compases del desarrollo, realizaremos una reconstrucción de los hechos. Debido a la complejidad del caso y a la cantidad de versiones que lo acompañaron, es conveniente presentar esta cronología como una sucesión de acontecimientos que además fue detonante en las estrategias narrativas que lo conforman.

Después, en el propio desarrollo iremos desmembrando e integrando detalles de las aportaciones y las campañas hasta llegar al último punto del capítulo en el que aplicamos la teoría transmedia desde la posición de nuestra hipótesis.

Por último, resaltamos que en las siguientes páginas no hemos considerado conveniente la inclusión de una entrevista con la propia Ester Quintana. Primero, porque la entrevista más completa y que responde a las preguntas más pertinentes respecto a su experiencia, es a nuestro juicio la que le realiza el colectivo 15Mbcn.tv y es a la que acudimos en varias ocasiones en las líneas siguientes

Y por otro lado, porque el estudio que presentamos incide en el despliegue narrativo que surge alrededor de un caso concreto, que siendo obviamente imprescindible en el texto como elemento central en torno al cual se desarrollan las estrategias que analizamos en relación a nuestra hipótesis, el testimonio sobre los hechos analizados desde el punto de vista de la propia Quintana no constituye el elemento central de nuestro proceso.

6.3.1 Perder un ojo

En la huelga del 14N Ester Quintana fue alcanzada en su ojo izquierdo por un proyectil aparentemente lanzado por la policía autonómica catalana, lo que le provocó la pérdida del globo ocular y la consecuente pérdida de visión. El clima de tensión provocó una serie de acusaciones en torno a las formas de actuación policial y reabrieron el debate de la utilización de pelotas de goma para la disuasión de los manifestantes. Un día después del suceso, el 15 de noviembre de 2012, el Conseller de Interior de la Generalitat, Felip Puig, declaró que no había existido ninguna carga policial ni lanzamiento de proyectiles (Liñán, 2016). Un día después, el 16 de noviembre, la plataforma 15Mbcntv²¹ surgida de la acampada de Plaza Cataluña y con gran implicación

²¹ La plataforma 15Mbcntv surge de la Comisión Audiovisual de la Acampada Barcelona del 15M. Su actividad e implicación política ha continuado activa hasta el año 2014, y su producción ha sido de gran importancia en el devenir de varios acontecimientos políticos de aquellos años. Su canal de Youtube, aún activo, aporta una documentación imprescindible para el acercamiento al contexto político y social de estos años. <https://www.youtube.com/user/15Mbcn>

política, subió un vídeo con varios testimonios sobre lo ocurrido durante la jornada del 14N, donde se muestra a varios testigos que aseguran haber visto actuaciones policiales y de lanzamiento de pelotas de goma (15Mbcn, 2012a). Días más tarde, la misma plataforma difundió un vídeo (15Mbcn, 2012b) de una Ester Quintana convaleciente, contando el suceso tal y como lo había vivido y asegurando que un Mosso d'Esquadra le había disparado impactándole en el rostro. La fecha de publicación es del 29 de noviembre del 2012, apenas 15 días después del suceso. En los casi 20 minutos de duración, una emocionada Ester Quintana interpela de forma directa la sensibilidad del espectador con un relato crudo y doloroso. Compartiendo créditos con la plataforma solidaria contra la represión "Rereguarda en moviment"²², el vídeo incide no sólo en el momento de la lesión, si no en las circunstancias que llevan a la protagonista a manifestarse en favor de una huelga general en contra de una situación precaria y con un futuro cada vez más oscuro.

Dos días después de su subida, el vídeo titulado "Perdre un ull / perder un ojo" acapara 250.000 visitas (Hernán Enrique Bula, 2015, p. 249) y el testimonio de Ester adquiere una relevancia que supera cualquier tiempo que los medios de comunicación habituales pudieran reservarle. Acompañado del *hashtag* #ÀnimsEster, se propaga y comienza a contaminar varios espacios de la prensa nacional, así como los mecanismos de difusión de la infraestructura comunicativa de los colectivos implicados. El testimonio de Ester se convirtió entonces en una versión que confrontó con la oficial. Señalaba directamente a Puig como cabeza visible del encubrimiento de un hecho que planteó dudas sobre los métodos policiales, que ya habían sido cuestionados («Los Mossos d'Esquadra desalojan a palos la Plaza de Catalunya», 2011) durante el desalojo de la plaza Catalunya en mayo del 2011.

²² Plataforma solidaria contra la represión. Nace como herramienta para dar apoyo legal, económico y psicosocial a afectados por la represión y la falta de justicia. Y por otro lado, como espacio de confluencia de las diversas sinergias surgidas de la sociedad civil con el objetivo de construir propuestas y llevar a cabo acciones concretas. www.rereguardaenmoviment.org

6.3.2 Desmentir la mentira

La fuerza mediática del gobierno de la Generalitat se vio profundamente dañada ante la potencia de internet que actuó como repetidor del testimonio de Ester. El eco conseguido en grandes medios eldiario.es (Farré, 2012c), Antena 3 televisión (Antena 3, 2012), El País (Carranco, 2012b) legitimó de cara a la opinión pública un testimonio cuya oposición a la versión institucional ayudó si cabe a alcanzar más resonancia.

El 3 de diciembre, Felip Puig comparece en el Parlament admitiendo una actuación policial para disolver a los manifestantes pero negando el lanzamiento de proyectiles. De hecho, Puig insinuó que el golpe recibido por Ester Quintana podría proceder del lanzamiento de objetos por parte de manifestantes encapuchados (Bassas, 2012a). El día 5 de diciembre, los abogados de Ester Quintana presentan una querrela contra el agente *escopetero* de los Mossos que habría disparado, contra el mando inmediato del agente y contra la Consejería de Interior (Farré, 2012). Apenas un día después, el 6 de diciembre la ONG Sicom TV (Solidaritat i Comunicació), difunde un vídeo en el que se puede ver un Mosso d'Esquadra disparando una escopeta GL06 (para proyectil de precisión) (Sicom TV. Solidaritat i Comunicació., 2012)

El día 7, el director general de los Mossos d'Esquadra, Manel Prat admitió el error en la versión del Conseller (Farré, 2012b), aludiendo a falta de información y nunca a cuestiones de manipulación. Aún así, el propio Prat negó cualquier posibilidad de que Ester Quintana fuera alcanzada por el proyectil del vídeo puesto que el lanzamiento registrado sucede 20 minutos más tarde que la lesión de Quintana.

El día 13 de diciembre comparece de nuevo Puig (Antonio Baquero, 2012b) y admite el lanzamiento del proyectil difundido por Sicom TV²³, aunque afirmando

²³SICOM, Solidaridad y Comunicación, es una asociación sin ánimo de lucro fundada en 1995, dedicada a fomentar el periodismo responsable, crítico e independiente pero no neutral; hacer emerger informaciones que los poderes quieren ocultar, manipular o tergiversar, trabajar en favor de la

de forma taxativa la hora y la zona del lanzamiento que en ninguno de los casos "ni por la hora ni por el lugar" podría haber causado una lesión a una persona que se encontrara donde estaba Quintana. Como consecuencia de esta confusión dimitirá el responsable máximo de los antidisturbios, Sergi Plá.

El mismo día, 15Mbcntv subirá un nuevo vídeo bajo el título "Un nuevo vídeo demuestra que Felip Puig vuelve a mentir al Parlamento" (15Mbcn, 2012c) de apenas 4 minutos de duración en el que se repasan todas las versiones que el Conseller ha ido presentando en cada comparecencia y añadiendo un vídeo más que vuelve a contradecir la versión oficial. Producido por la agencia de noticias Russia Today, aparece un nuevo lanzamiento de proyectiles, esta vez en la zona cercana a donde se encontraba la víctima y coincidiendo con la hora de la lesión, las 20:45. Los rótulos finales del vídeo lanzan una pregunta directa, "¿Volverá a comparecer el consejero por cuarta vez para dar una explicación sobre estas imágenes?". El Conseller advirtió de que ese disparo (a pesar de no haberlo mencionado nunca) ya había sido registrado pero nunca tenido en cuenta por dirigirse a otra dirección diferente a la de Ester Quintana (eldiario.es, 2012)

El 18 de diciembre, el juez admite a trámite la querrela de los abogados de Quintana y considera necesario investigar los hechos (Bassas, 2012b).

6.3.3 Apoyo social

La cronología se extiende mucho más en el tiempo. De hecho a lo largo de este caso de estudio recurriremos a ella para proseguir con la narración del relato como hilo conductor de nuestro propósito. Pero sin duda conviene sentar un punto de reflexión en torno al apartado anterior. En él se desvelan las bases de

transparencia, fomentar el debate democrático y el pensamiento crítico sobre los temas que (pre) ocupan la ciudadanía y reflexionar sobre aquellas cuestiones que determinarán el futuro de todos .
www.sicom.cat

dos bandos totalmente confrontados. Por un lado, una gestión institucional que pretende esconder cualquier culpabilidad sobre su gestión. Y por otro, una fortaleza activista provista de herramientas comunicativas suficientes como para desafiar de igual a igual al aparataje de manipulación informativa del gobierno.

Ambas partes luchan por un mismo objetivo, alcanzar a la opinión pública y disputarse el trono de la veracidad. Naturalmente, desde la institución el nivel de legitimidad es inherente a su propia condición, así como las opciones de influir en los medios de comunicación e incluso en las acciones de la justicia. Desde el activismo, la potencia mediática es menor, la posibilidad de sufrir manipulación o deslegitimación mucho mayor y la visibilidad parece ser gestionada desde los intereses de los mandatarios. Por contra, tal y como hemos introducido en las páginas anteriores, las consecuencias del 14N del 2012 aún contaban con una reciente potencia social reformulada con el 15M, formando parte de un tejido social que apoyó la jornada de huelga y en consecuencia el suceso que nos ocupa.

Por supuesto que el colectivo 15Mbcn.tv adquiere una relevancia crucial así como las colaboraciones con diversos colectivos (Rereguarda en moviment, Sitcom, *Stop bales de goma*, Enmedio). Pero el apoyo de usuarios de redes sociales en la difusión de los contenidos, así como de la etiqueta #ÀnimsEster que el propio colectivo lanza (entre otras que irán surgiendo), es imprescindible para su resonancia en los medios corporativos. Detrás de la sucesión de los hechos, existía una estrategia activista perfectamente leída por el colectivo e impecablemente desarrollada con una lectura adecuada de los tiempos y las acciones.

La Tesis Doctoral realizada por Hernán Enrique Bula en torno al colectivo catalán incide en sus entrevistas anónimas a varios miembros del mismo en este hecho.

En el caso de Ester Quintana provocamos, junto con La Directa, con una serie de videos que aparecieron después del video de Ester [un gran impacto mediático]. A cada comparecencia del Conseller Puig donde negaba que se

habían disparado pelotas de goma, nosotros le rebatíamos con un nuevo video de los mossos disparando que desmentía sus declaraciones. Teníamos todos los videos guardados y los íbamos lanzando poco a poco para desmentir sus declaraciones, provocando la salida de Puig de la Conselleria y provocamos la prohibición de las balas de goma. Cada vez que Puig salía a decir que no, que habían contado las balas y que solo se habían disparado dos, nosotros sacábamos un video que desmontaba sus dichos (Hernán Enrique Bula, 2015, p. 306)

Efectivamente, en diciembre de ese mismo año, Felip Puig cambia de cargo y abandona la Consellería de Interior (Barbeta, 2012) Casi un año después las balas de goma son prohibidas en Cataluña.

6.3.4 La campaña #ojocontuajo

A pesar del indudable protagonismo que el trabajo audiovisual asume durante las primeras semanas del caso, sobre todo por su imprescindible perseverancia para desmentir el falso discurso de la Conselleria, son varias las piezas que comienzan a armar un trabajo en torno al caso de Ester Quintana. Desde un principio la plataforma *Stop bales de goma*²⁴ fundada en el año 2010 y con un discurso en contra del lanzamiento de este tipo de proyectiles, apoyó la situación de Ester Quintana haciendo pública su posición y reivindicando la necesidad de regulación de las armas utilizadas por la policía autonómica (Cots, 2012)

A la luz de esta lucha, nace una plataforma de personas cercanas a Quintana que comienza a organizar una serie de estrategias de visibilidad e influencia en el desarrollo de los hechos. El nombre *ojocontuajo* se convierte desde los primeros días en una referencia en la lucha de Ester Quintana. Con perfiles en

²⁴ Para más información de la plataforma, visitar: <http://stopbalesdegoma.org/es/>

las principales redes sociales²⁵ y difundiendo su mensaje desde diferentes frentes consiguen una presencia mediática y social que se sustenta en la infraestructura de usuarios, participantes, activistas y militantes afines al movimiento.

Ojocontujojo tomará como imagen distintiva un parche negro. Desde ese momento se convierte en un símbolo y comienzan una campaña de publicidad en la que instan a todo el que quiera a fotografiarse con un parche que les tape uno de los ojos. Miles de fotografías son recibidas y difundidas, e incluso personajes famosos de la cultura, el periodismo o la política participan y comparten la campaña que se extiende de forma exponencial (Farré, 2012a)²⁶.

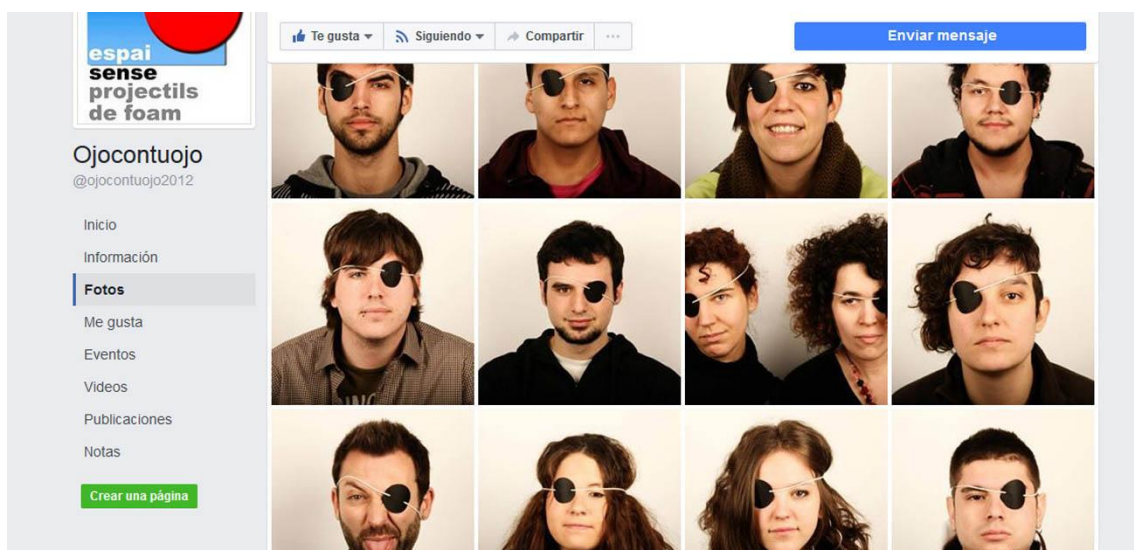


Figura 38. Captura de pantalla de la campaña en Facebook #ojocontujojo

Carteles electorales y publicitarios, son intervenidos en el espacio urbano con pegatinas negras que simulan un parche, o una cavidad ocular vacía. Con eso, crean un distintivo simbólico que hacen propio, identificable y rápidamente

²⁵ Para más información en torno a estos perfiles: <https://www.facebook.com/stopbalesdegoma/>
<https://twitter.com/stopbalesdegoma/> <https://www.facebook.com/ojocontujojo2012/>
https://twitter.com/ojo_contujojo

asociado al suceso sufrido por Quintana. Para la campaña y la difusión de la plataforma, seguirán usando el *hashtag* #ÀnimsEster que inició 15Mbcn.tv.



Figura 39. Cartel de Albert Rivera intervenido

La puesta en escena de la campaña tuvo lugar el día 21 de noviembre (apenas una semana después de los hechos) cuando se convocó una manifestación (Antonio Baquero, 2012a) delante de la Consellería de Interior por parte de Stop Bales de Goma y #ojocontuajo. Medio millar de personas se caracterizaron con un parche y la edición catalana de El País en su crónica de los hechos les bautizaría como "piratas malheridos" (Carranco, 2012a). La prensa se hizo eco del nombre de la campaña y comenzará a identificar el ojo tapado como parte de la campaña sobre Ester Quintana que estaba comenzando a fraguarse.



Figura 40. El País el 22 /11/2012

Como advertíamos, las estrategias tecnopolíticas que en nuestro caso forman parte del desarrollo transmediático, es capaz de aunar acciones en el espacio virtual y físico.

Gran parte del mérito de esta visibilidad la tuvo el trabajo del colectivo Enmedio y la creación de sus "ojos voladores". Especialistas en estrategias de activismo creativo y sobre todo, en métodos de conquista de espacios en la prensa y medios de comunicación, crean estrategias de visibilidad capaces de dotar de carácter e identidad al movimiento con el que trabajan. Uno de sus proyectos, el TAF! (Taller de acción fotográfica)²⁷ creó unos grandes ojos capaces de sobresalir sobre las cabezas de los manifestantes. Fotografías pegadas en globos que vigilaban y miraban directamente a la Consellería y que además escoltaban al grupo de la concentración. Una sencilla pero directa forma de alusión al caso de Ester Quintana cuando aún no había comenzado el cruce de versiones entre la Generalitat y los grupos activistas. Pero sin duda, este desempeño estético de la protesta, consiguió trascender y saltar a las portadas de los principales medios.

²⁷ Para más información sobre el TAF!: <http://www.enmedio.info/taf-taller-de-accion-fotografica/>



Figura 41. Ojos voladores del colectivo Enmedio

El eco de todas estas campañas y formas de apoyo tienen sus consecuencias y el caso comienza a contar con espacios en los medios de comunicación y a formar parte de las agendas mediáticas. Ester Quintana aparecerá en portada de EL PERIÓDICO el día 30 de noviembre (un día después de su testimonio en 15Mbcn.tv) y el 20 de diciembre el canal BBC(BBC news, 2012) hace un pequeño reportaje sobre el uso de las pelotas de goma, uniéndolo con el caso Iñigo Cabacas, muerto en Bilbao por el impacto de un proyectil en la cabeza en abril del mismo 2012 (Ariztegi, 2012).

6.3.5 Avances y resolución del caso

Tras la aceptación de la querrela por el juez, el proceso de Ester Quintana siguió avanzando. Con una presión social que de forma paralela seguía alimentando la vigencia de un caso cuyos últimos coletazos fueron resueltos en 2016, el proceso legal se convirtió en un escenario en el que la Consellería y la dirección de la policía autonómica seguía manteniendo la negación sobre la

pelota de goma como causa de la lesión, mientras campañas, colectivos, concentraciones, *hashtags*, perfiles en facebook y usuarios anónimos seguían apoyando el argumentario de Quintana.

La cronología completa del caso puede ser consultada en varios medios (Borrás, 2015) pero destacaremos varios hechos como circunstancias relevantes en nuestro estudio.

Tras la dimisión de Puig como Conseller, son varios los testigos que declararán delante del juez. El 11 de febrero de 2013, el enfermero que atendió a Ester Quintana, admitió que la lesión no presentaba restos de ningún objeto contundente (Bassas, 2013), por lo que reforzaba la versión de que un proyectil podría haber sido el causante del impacto y en marzo y no un objeto lanzado por los manifestantes. El juez imputará a dos Mossos que declararon en abril sobre los sucesos del 14N.

A pesar de la insistencia del director de los Mossos Manuel Prat, para mantener la versión de la Conselleria, esta vuelve a ser refutada con la declaración del mismo enfermero que admite que atendió a más heridos por pelotas de goma durante la noche de la manifestación.

En julio del 2013, Ester Quintana junto con *#ojocontuajo*, intervino en el Parlament enarbolando un discurso en el que apeló a la responsabilidad del cuerpo de seguridad, la necesaria revisión del empleo de la violencia así como los métodos de disuasión. Hizo público el comportamiento de la Consellería que a su juicio nunca se interesó por su estado poniendo toda la energía en orquestar una campaña de lavado de imagen.

En diciembre del 2013, el Parlament (EFE, 2014b) decide prohibir el uso de las pelotas de goma a partir de abril de 2014, gracias a la presión social que casos como el de Ester Quintana estaban provocando e incluso un informe emitido por los propios Mossos en enero del 2014(EFE, 2014a) en los que catalogaban de "imprevisibles" las trayectorias de los proyectiles.

En mayo, a pesar de que el juez admitió que una pelota de goma va a ser la causante de la lesión, elude cierto grado de responsabilidad catalogando la acción de "imprudente" por parte de los agentes, matiz que influye directamente en la posible condena (Bassas, 2014)

La dimisión del director general de los Mossos por motivos aparentemente personales, precede a una moción propuesta en el Parlament que instaba a Interior a reconocer que la lesión de Quintana había sido provocada por una pelota de goma. Los votos en contra de CIU y PP evitan que este reconocimiento se haga público y enrocan aun más su postura a pesar de los avances judiciales.

En septiembre del año 2015 Ester Quintana, recibe una indemnización de 260.391 euros pero sigue trabajando para seguir buscando por la vía penal una condena para los agentes responsables del suceso.

El juicio contra los dos Mossos imputados comenzó el 11 de abril del 2014. A pesar de que durante el mismo existieron pruebas, como un vídeo que mostraba como durante sus disparos no estaba sucediendo ningún altercado (Oriol Solé, 2016c), así como dudosos informes realizados en torno al caso (Oriol Solé, 2016b), ambos fueron absueltos por el juez, reconociendo sin embargo que la lesión de Ester fue causada por una mala práctica de un agente imposible de identificar (Oriol Solé, 2016a)

Ya a mediados de 2016, la lucha de los colectivos se centró en denunciar la impunidad policial con la que la que el caso de Quintana había sido resuelto (Mariné, 2016) a pesar de las sospechas de declaraciones falsas y encubrimiento por parte de las instituciones (CatalunyaPlural.cat, 2016)

6.3.6 Contaminar todos los espacios

De la resolución final del caso podríamos extraer dos lecturas de diferente signo. Por un lado, el éxito de la prohibición de las pelotas de goma, el objetivo principal de la lucha de los colectivos implicados a lo largo del caso. Por otro, y a pesar de una denostada imagen pública, culpables directos no localizados que hace sospechar un caso de encubrimiento institucional así como el evidente drama que supone la mutilación sufrida por Ester Quintana.

La orquestación de la campaña es resultado de múltiples factores que se ponen en juego para aunar su trascendencia y su difusión. Ingredientes estratégicos más o menos planeados y cuestiones orgánicas no reflexionadas fruto de derivas incontrolables. Conquista de la agenda mediática en espacios informativos corporativos y de forma paralela, conseguir el foco de la contrainformación y el activismo. Apoyo social en los espacios de visibilización simbólica (manifestaciones y concentraciones) así como soporte del usuario participante en redes sociales y espacios de difusión virtual.

Son todos los elementos lo que consiguen componer un espacio narrativo múltiple, con resonancias diversas y con un objetivo claro: la difusión. Ser parte del presente, ser visibles y no caer en el olvido. Enfrente, los intereses políticos, control de la opinión pública y mecanismos de deslegitimación al servicio de las versiones oficiales y los estratos de poder.

La utilización de todos los espacios disponibles al alcance de los recursos, se convierte entonces en una cuestión básica de la estrategia activista. Presentamos para este punto el ejemplo de dos proyectos realizados en torno al caso de Ester Quintana. Por un lado, el *spot* realizado en tres idiomas (catalán, castellano e inglés) titulado "No los rompas", a cargo del realizador Miquel Àngel Raió a principios del 2013(Raió, 2013). Por otro, la película documental "A tu què et sembla?" (¿A ti qué te parece?), a cargo de Pau Poch y Teresa Manubens, estrenado en septiembre del 2015. Un documental en torno al proceso del caso de Ester Quintana.

El primer ejemplo, es un video de apoyo a las campañas de Stop Bales de Goma y #ojocontuajo, cuyo punto de partida y objetivo es la propagabilidad del contenido y la denuncia del suceso. A pesar de su evidente carácter definido para el circuito de internet y las redes sociales (convirtiendo su título incluso en el *hashtag* #nolosrompas) consigue-una vez más- saltar la barrera *grassroot* para llegar a medios de comunicación más genéricos²⁸. En el spot de apenas 40 segundos de duración, varios ojos en primerísimo primer plano miran directamente a la cámara. A la mitad del vídeo, esos ojos se mezclan con otros dañados, tuertos, mutilados, lacrimosos. Una voz en off habla de los ojos como herramienta para ver el mundo y acaba con el título de la pieza a modo de slogan.

La película "A tu què et sembla?", se estrenó en cines y sus aproximadamente 70 minutos de metraje fueron propuestos en el 2016 para la 30ª edición de los premios Goya con cinco nominaciones diferentes poniendo de nuevo el caso de Ester Quintana en primera plana de difusión, utilizando en este caso la distribución cinematográfica como vehículo para ello.

Ambos ejemplos poseen puntos en común. El formato audiovisual, el objetivo (cada uno desde su especificidad) así como por supuesto el punto de partida. Pero sus caminos, en direcciones aparentemente diferentes, son capaces de contaminar espacios, públicos y horizontes diferentes. Ampliando así el campo de acción e influencia, buscando una propagación a través de diversos escenarios y creando diferentes niveles de implicación con el estrato receptor.



Figura 42. Cartel de la película "A tu què et sembla?"
Dirigido por Pau Poch en el 2005.

6.4 Aplicar el transmedia

Tal y como advertimos al principio del capítulo, la perspectiva analítica que nos permita trabajar el caso de estudio desde una óptica transmediática, debe ser lo suficientemente amplia como para entender que el origen de las teorías más extendidas y básicas, parten de bases para nada aplicables en nuestro planteamiento. Por tanto, es crucial que seamos capaces de ensanchar las perspectivas lo suficiente como para cumplir con estos objetivos. Aunque por otro lado, no debemos evitar la responsabilidad de confrontar los postulados teóricos que hemos presentado durante todo el texto, con el caso elegido. En las siguientes líneas entrelazaremos ambas partes para después valorar y definir los resultados de este proceso.

La primera diferencia que deberíamos hacer es torno al relato principal de nuestra narración. Si en nuestro desarrollo de la teoría transmedia-a pesar de las constantes referencias a la figura del prosumer- partíamos en la práctica

totalidad de las ocasiones de un relato principal, controlado, diseñado o definido previamente, en este caso el punto de partida es totalmente diferente. Estos podían ser producciones, franquicias o guiones de proyectos transmediáticos, que fomentaban la participación activa de las audiencias en la construcción del universo narrativo. Pero ahora nos enfrentamos a una situación en la que el núcleo narrativo es un suceso, acaecido en un momento concreto en medio de una situación política y social. Sin diseño previo, coherencia mundo-audiencia o noción de recompensa, se construye un universo narrativo específico en el que diferentes medios con distintos niveles de compromiso y participación aportan desde su espacio propio para que esto suceda. Los roles de escritor principal, franquicia o producto se evaporan para condensarse en híbridos difíciles de acotar. Con todo, el transmedia se da, sucede y crece, aportando una nueva cara al polígono teórico que lo sustenta.

6.4.1 Puntos de entrada

El universo narrativo expande de forma tridimensional la propia narración. Como en otros ejemplos, aquí también hay una línea principal que avanza cronológicamente. El propio caso de Ester Quintana, y el proceso que conllevó, soporta la línea principal del relato. Sus formas de desarrollarse como ya hemos visto, no son en cambio lineales. Se expanden desde diferentes medios, campañas y niveles de participación. Por tanto, son varios los puntos por los que acceder a este universo narrativo. Si el caso es por sí mismo un punto de entrada en el mundo narrativo del 15M, el desarrollo de lo acontecido en torno a Ester Quintana acaba fraguando un mundo narrativo propio con puntos de entrada propios.

1) **El caso** concreto. El interés en el propio suceso, su evolución y sus diferentes etapas.

2) Algo que hemos ido mencionando en varias ocasiones, **el imaginario 15M**. El propio contexto del movimiento (en este caso en su vertiente catalana) cuyas estrategias, identidad visual y redes de sustento siguen vigentes y forman parte de la propia noción comunitaria. El caso Quintana, se apoya en gran medida en toda esta infraestructura para la creación de la base social y el grado de influencia en la opinión pública, abriendo otro origen desde el que acceder al grueso principal.

3) **El movimiento** Stop Bales de Goma y todo su trabajo previo, aporta desde su propio espacio un matiz propio, perfectamente diferenciado pero incalculablemente valioso.

4) El cuestionamiento social a **la represión policial** en Catalunya cuestionada desde años antes con diferentes puntos destacables capaces de conformar por ellos mismos un caso de estudio. Desde el famoso 4F (4 de febrero) de 2006 recogido en el documental "Ciutat Morta"²⁹ hasta la propia represión en el desalojo de plaza Catalunya a finales de mayo del 2011

Todos estos, aportan diferentes públicos, usuarios-participantes, matices y sensibilidades. Entrando desde diferentes ópticas y en diferentes momentos del desarrollo lineal del caso. En cada una de las opciones, son diferentes los aportes así como sus espacios de difusión, interacción y consumo de contenido.

²⁹ La noche del 4 de febrero de 2006 terminó con una carga policial en el centro de Barcelona. Fue en los alrededores de un antiguo teatro okupado en el que se estaba celebrando una fiesta. Entre los golpes de porra, empezaron a caer objetos desde la azotea de la casa okupada. Según relató por radio el Alcalde de Barcelona pocas horas después, uno de los policías, que iba sin casco, quedó en coma por el impacto de una maceta. Las detenciones que vinieron inmediatamente después del trágico incidente nos relatan la crónica de una venganza. Tres jóvenes detenidos, de origen sudamericano, son gravemente torturados y privados de libertad durante 2 años, a la espera de un juicio en el que poco importaba quién había hecho qué.

6.4.2 El papel de cada medio

Uno de los principios más acuñados por las teorías transmediáticas, es la delimitación de las acciones de cada medio que entra en juego en la construcción narrativa. La narración se completa, amplía y expande, por lo que los diferentes elementos que se relacionan no compiten entre sí, ni exponen la información de diferente manera. Por contra, complementan los espacios que de interacción para la construcción de una narrativa tridimensional, tal y como lo recordábamos en el punto anterior.

En el caso de Ester Quintana, son varios los medios que entran en juego. Por supuesto, ninguno de estos lo hace desde un lugar estanco e impenetrable. Entre todos existe una interacción que alimenta el relato y conforma las piezas del *puzzle* final. Por tanto, en ocasiones, existen lugares comunes donde convergen o fases en las que actúan como catalizadores de otras etapas del proceso.

Sin duda, el vídeo de 15Mbcn.tv que recogía el testimonio de Quintana, marca un antes y un después. Primero por el tipo de declaraciones fuera del formato habitual de la prensa o de los grandes medios, en cuanto a ritmos, tiempo y duración se refiere. Segundo, porque dispara directamente sobre responsabilidades y culpables, contextualizando el suceso en la figura de una persona con una situación laboral que le lleva a acudir a una protesta. Todos estos ingredientes son suficientemente relevantes como para trascender a escenarios a priori reservados para el control mediático.

En este caso, el medio (vídeo) y la procedencia (independiente, activista), dotan al contenido de una veracidad que compite de manera frontal con la versión institucional. El formato audiovisual permite entender el relato de primera mano, entendiendo el componente emocional del sufrimiento, la lesión y el contexto vital de la protagonista. Por su parte, la base social del colectivo así como el sustento afín a los diferentes puntos de entrada, difunden y comparten el contenido hasta el punto de saltar a los principales medios de

comunicación. Este precedente dotó de legitimación a la posterior evolución del caso con la publicación de los vídeos que desmentían las declaraciones falsas de los responsables gubernamentales.

La difusión, abre entonces la puerta a que otros medios entren en juego. El contenido audiovisual necesita de plataformas a través de la cual ser compartido. La prensa (televisión, periódicos), posee un público concreto así como unos códigos afines sobre los que este se desenvuelve. Por su parte, el papel de las redes sociales presenta unos ritmos de difusión mucho más altos (e inestables), inmediatos y desjerarquizados. Por eso, perfiles como @sicomtelevision, @15Mbcn.tv, @stopbalesdegoma, @Reregarda, @ojo_contuoyo, @La_Directa, actúan como conductos específicos desde los que acceder al contenido descrito con etiquetas #ojocontuoyo o #ÁnimsEster que responden a las principales campañas propuestas en torno al caso Ester Quintana. Estas últimas no sólo sirven para la identificación de contenido creado por las plataformas y colectivos implicados, sino que cualquier usuario puede aportar en torno a ellas ampliando así las procedencias de los aportes al relato global, ampliando de nuevo el esquema comunicativo.

En este terreno, la relación para otro tipo de propuestas encuentra espacios de resonancia en los que de nuevo, trascender de forma vertical hacia los diferentes estratos del público (y sus intenciones de participación). El contexto que las redes sociales, su interacción y el eco conseguido en los principales medios de comunicación propone, es el lugar ideal para el desarrollo de las campañas que hemos descrito en las páginas anteriores con la utilización de parches o retratos de ojos tapados en alusión a la lesión provocada a Quintana. En torno a esto, las manifestaciones o las estrategias de intervención urbana, son capaces de adquirir condiciones de propagación que se unen directamente con todo el contenido creado alrededor del caso de estudio para asumir las estrategias tecnopolíticas.

El papel de cada medio se centra en hacer lo que mejor sabe. La manifestación pública, el vídeo, las portadas de prensa, los mensajes en las redes sociales, las campañas con personas relevantes de la cultura, la difusión de los

mensajes de diferentes afectados y plataformas....cada elemento actúa desde su propio espacio, convocando públicos diferentes. Estos por supuesto están presentes en varios de estos niveles de participación, simultaneando su rol, a veces pasivo (prensa) o a veces activo (manifestación) o en ocasiones actuando como amplificador (redes sociales), conformando un complejo perfil misturado como consumidores, prosumers, activistas y usuarios-participantes.

El ingrediente principal para la consecución de esta difusión es la que marca la vinculación política y emocional. La capacidad de verse interpelado por un caso concreto o por un suceso determinado, es lo que consigue la implicación. Si en otras ocasiones las estrategias de diseño transmediático nos proponían la creación de objetivos, recompensas o niveles de compromiso mediante la motivación en la implicación de la trama, en este caso y en lo referente a nuestro caso de estudio, el motor de esta dinámica es el conformado por la necesidad y la certeza de este papel activo. Es entonces cuando las teorías que hemos recogido a lo largo de esta Tesis Doctoral que rehuían las capacidades de la red o de las relaciones débiles como motores para el cambio social, deben admitir las debilidades de un razonamiento polarizado para abrir las posibilidades a la cantidad de matices que toma partido en cada ocasión.

6.4.3 El mundo narrativo

En nuestra aplicación de elementos de la lógica transmedia al caso que nos ocupa, hemos remarcado la construcción de un mundo narrativo en base a la coherencia interna, demostrada por la capacidad de presentar diferentes puntos de entrada a dicho mundo, así como la evidente apertura a la participación de las audiencias en sus diferentes grados de implicación, y en consecuencia, roles cumplidos.

Pero conviene que revisemos de nuevo algunas de las partes que desarrollamos en capítulos anteriores y veamos la aplicación de los mismos a

nuestro relato central. El mundo narrativo requiere varios elementos que lo doten de suficiente consistencia para evitar partes no cohesionadas. A pesar de que el relato tiende a expandirse hasta múltiples posibles derivaciones (y más si hablamos de redes sociales), son necesarios los vínculos que los doten de una conexión suficiente para ser identificado como tal.

En torno al relato principal del mundo del caso Ester Quintana, surgen varias narraciones periféricas que conforman diferentes relatos con una raíz similar. La batalla por la prohibición de las pelotas de goma, la corrupción política o la brutalidad policial acompañan siguiendo su propio camino el elemento central que es el propio devenir de lo sucedido a Quintana. Algunos de estos elementos se asemejan a las estrategias que Scolari proponía para la expansión de los mundos narrativos así como los puntos que Pratten destacaba como diferentes niveles de implicación de la audiencia.

El surgimiento de comunidades en torno a la línea principal se da siguiendo los parámetros que ya advertimos en nuestro texto. Se establecen de forma nómada, pudiendo formar parte de varias de ellas de manera simultánea. En ocasiones la inestabilidad es inherente a la fragilidad del medio. Ejemplo claro son las campañas en Twitter cuya relevancia depende de la cantidad de interacción bajo un mismo concepto (*#hashtag*)³⁰ y por supuesto con una identidad difusa cuya principal característica es su asentamiento en el indefinible espacio que se da entre lo individual y colectivo.

Precisamente en torno a la capacidad de estas comunidades para indagar y cohesionar los elementos internos del mundo narrativo, es momento de aplicar el concepto ambición enciclopédica, referenciado ya en diferentes partes del texto (capítulos 2 y 4). La ambición enciclopédica de los textos transmediáticos se desarrollaba en los espacios que pueden ser entendidos a priori como lagunas o vacíos de contenido, así como tramas que no acaban de desarrollarse o detalles que abren nuevas vías. En estas ocasiones los

³⁰ Para una aproximación a listado de #hashtags en torno al movimiento 15M y sus consecuencias:https://15mpedia.org/wiki/Lista_de_hashtags

prosumers afines al proyecto encuentran un espacio donde aportar contenido no contemplado en el inicio del proyecto.

En el caso de Ester Quintana, el colectivo 15Mbcn.tv lanzó en agosto del 2013 una campaña para poder cubrir espacios vacíos del relato principal, es decir, partes sin resolver del momento en el que Quintana fue herida. Para ello crearon un vídeo (15Mbcn, 2013) subido a su canal en el que se proponía a la "gente que tenga material audiovisual del 14 de noviembre entre las 20.30 y las 21 horas, en la confluencia de la Gran Via y Passeig de Gràcia", a colaborar con las organizaciones afines a la investigación del caso. Durante las imágenes aparecen personas que durante los sucesos fotografían o graban enfocando las acciones de la policía. El texto de la pantalla anima a identificar a alguna de estas personas, así como a difundir esta búsqueda de material.

A pesar de las evidentes diferencias entre el concepto aplicado a las lagunas narrativas de un proyecto transmedia y este llamamiento a la colaboración ciudadana, es evidente la necesidad de ambas versiones de contar con las audiencias y su participación activa para dotar de riqueza al texto principal.

Los universos narrativos se crean entonces gracias a la unión y relación entre las diferentes historias que lo conforman, las opciones de participación y la relación con el texto central. El caso de Ester Quintana presenta entonces este componente que se desarrolla de forma expansiva pero aglutinada y permite la validación de nuestra aplicación de las teorías transmedia.

6.4.4 El devenir transmedia. Entre el diseño previo y el desarrollo orgánico

A lo largo de todo el capítulo, hemos ido advirtiendo de una necesidad de apertura de los límites de la teoría transmediática, para su aplicación en nuestro caso de estudio. Obviamente, esta exigencia se sustenta en postulados

teóricos que la sitúan en un espacio de interpretación concreto. Una de las características de las teorías transmediáticas es que aún se encuentran en desarrollo, con aportes de distintos matices y ópticas. Pero esto, que a veces puede ser un problema, nos posibilita recoger los trabajos previos para seguir aplicando nuevos escenarios que demuestren posibilidades de aplicación con un objetivo claro, entender la forma en la que accedemos a los relatos con los que convivimos.

Por eso que en nuestro trabajo de Tesis Doctoral es tan importante el planteamiento en el que son las narraciones las que posibilitan la creación de sentimientos colectivos capaces de aunar espacios de interacción política y activista dentro de las nuevas maneras de relación social que propone la sociedad red. La llegada a estas sucede desde diferentes espacios que describíamos como los nuevos escenarios que surgen de los intersticios y redefiniciones de nuestro entorno (ver capítulo I). La lógica transmedia se impone entonces como una forma narrativa integrada en nuestro día a día. Los principios de la inteligencia colectiva (Lévy, 2004) que Jenkins identificaba como uno de los ingredientes indispensables abren la puerta a las opciones sociales de unos planteamientos claramente arraigados en el mundo del entretenimiento.

Por su parte, las teorías más integradas en esta vertiente y el ámbito del consumo (apoyadas en esta Tesis por los planteamientos de Gómez), aluden constantemente a una necesidad de control del proyecto por parte del diseño inicial, integrando niveles de participación de las audiencias como un ingrediente mercantil. Este contexto aunque no conduce el argumentario del texto es conveniente tenerlo en cuenta para no perder la referencia de los distintos grados de convergencia (empresarial, profesional, tecnológica).

Precisamente en torno a esto, el propio Jenkins aportaba en el glosario de su *Convergence Culture* (Jenkins, 2008, p. 276) los conceptos convergencia orgánica y convergencia popular. En la primera de ellas, como un acercamiento a las conexiones mentales que se producen entre los consumidores y en el caso de la convergencia popular, el flujo informal de contenido que es devuelto

al espacio de circulación de la información tras su modificación (como el esquema comunicativo de Castells).

Esa conexión orgánica, sin diseño previo es la que nuestro caso de estudio pretende apoyar. Explicada también en las líneas anteriores como una interioridad común (López Petit, 2006) en su aplicación a los espacios políticos o activistas, responden a un espacio difuso en el que una narración se compone de múltiples entradas no controladas. Y es aquí donde el transmedia se produce, creando un universo coherente, producido por la interacción de activistas, usuarios-participantes y público consumidor. Su desarrollo orgánico no necesita de un espacio de diseño proyectual. Existen por supuesto muchas referencias de proyectos, documentales, campañas o espacios en los que el transmedia ha servido como planteamiento narrativo y ha servido para apoyar objetivos de corte político o social. El motivo principal de que no aparezcan referenciados en este caso es porque su esquema organizativo es el mismo que cualquiera de los ejemplos habituales (a pesar de un contenido claramente diferenciado).

La línea que queremos explayar es la de una narración transmedia que se construye durante el avance de un suceso concreto hasta acabar conformando un espacio de participación colectiva con una clara influencia en la sociedad civil y en la opinión pública, es decir, un movimiento social o activista cuyo desarrollo apoyado en la colaboración acaba constituyendo un mundo propio desde el que actuar.

Tal y como introducíamos a lo largo del texto, el concepto organización transmedia, propuesto por Costanza-Cock (Costanza-Chock & Castells, 2014) es capaz de ampliar las miras de las habituales definiciones. Según su investigación, las estrategias transmediáticas siempre han estado presentes en el desarrollo de los movimientos sociales a través de múltiples plataformas y medios. Esta matización nos plantea un espacio más acotado para la aplicación a nuestro caso de estudio.

Aún así, podríamos plantear un espacio intermedio entre las tres esferas que se desprenden en estas últimas líneas. Las estrategias transmedia definidas y planeadas, la organización transmedia que se desarrolla por sí misma y la narración unidireccional corporativa de las grandes empresas y los medios de comunicación del *broadcast*. Los espacios de tangencia entre las tres opciones plantean un espacio híbrido en el que nuestro caso de estudio es capaz de articularse. La estrategia de publicación de vídeos en torno a las versiones de Felip Puig son estrategias activistas que se valen de varios medios (redes sociales, medios tradicionales) para conseguir la resonancia suficiente como para trascender de su espacio de acción habitual. Por otro lado, el comportamiento de la base social que sustenta el movimiento y que responde a un desarrollo más orgánico y menos controlado, es indispensable para el avance del propio caso. Por último, los medios tradicionales, son y siguen siendo una de las entradas más potentes en los tejidos internos de la opinión pública y es una batalla que no debe abandonarse. Más allá de las posibilidades de contrainformación o autogestión informativa, es necesario e imprescindible actuar para y por la contaminación de portadas, artículos y franjas horarias. Es por tanto este espacio inconcreto en donde el transmedia se mueve, de manera intermitente y no encorsetada, admitiendo las múltiples entradas, canales, medios y espacios de participación, así como los campos más cercanos a la unidireccionalidad.

Según este planteamiento, el caso que nos ocupa se mueve en un entorno en el que el transmedia se materializa desde una posición no pre-diseñada pero si consciente en alguno de sus aspectos. La inclusión de los espacios para la participación y la difusión y propagación en múltiples medios y plataformas responde a estrategias activistas cuyos objetivos son claros. Ahora bien, nuestra potestad para asumir los resultados como pertenecientes a un marco transmedia se da una vez conseguida una distancia temporal y analítica suficiente como para hacerlo.

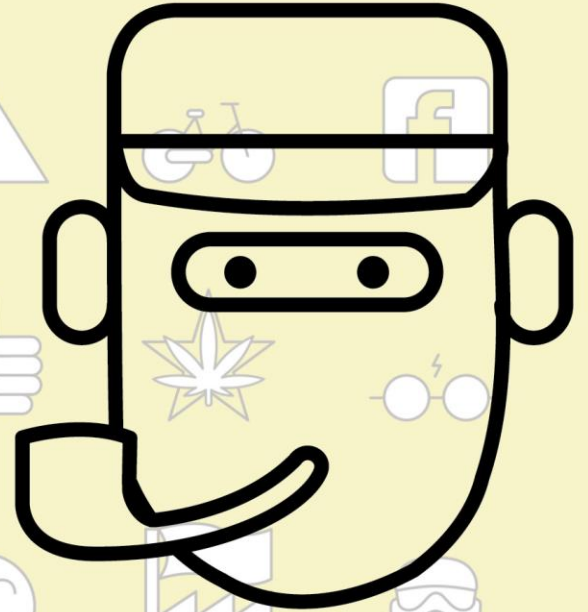
En el caso de Ester Quintana, el transmedia se compone desde una serie de fases en las que el propio relato se nutre de múltiples aportes expandiéndose en diferentes medios y espacios de difusión. Pero en su fase de creación, los

procesos se inician como una lucha social que se define con el paso de los hechos. Podemos entonces entender que nuestro caso posee en su gestación una potencialidad de "devenir transmedia", esto es, una serie de capacidades de construcción alrededor de una narración concreta pero que su conversión en una narrativa transmediática aplicada bajo las premisas que hemos subrayado en este capítulo, aunque sin ser segura, dependerá del propio comportamiento de los elementos que entran en juego.

De esta manera, el componente orgánico del que hablamos sigue latente como una fuerza definitoria de cada caso sin olvidar la importancia de los medios masivos y su papel en la sociedad así como cualquiera de las estrategias activistas que pretenden la contaminación de los espacios de difusión.

El devenir transmedia es entonces la capacidad potencial de los movimientos de regirse bajo unas premisas transmediáticas, cuyas consecuencias y debido a su desarrollo orgánico, deberán ser definidas a medida que vayan sucediendo. Esta condición nos permite situar a cada caso en el resultado intermedio que se conforma con la tangencialidad de los tres espacios que definíamos, los mass media, la estrategia activista y el desarrollo orgánico de la organización transmedia. La incidencia en esta hibridación tiene una raíz clara. El activismo o los movimientos sociales se valen de estrategias de comunicación y visibilidad que se ponen en práctica, se comparten y se actualizan. Estas necesitan de una presencia mediática suficiente como para influir en la opinión pública, crear medidas de presión y conquistar espacios de representación. El apoyo social que sirve como base, sustento y apoyo, asume roles con distintos grados de compromiso que pueden variar desde la participación activa y la militancia (cercano al primer escenario) o el apoyo "numérico" (yendo a una manifestación o compartiendo en redes sociales). La conjunción de estos tres estratos sirven de escenario para que el movimiento se desarrolle transmediáticamente, desarrollando un relato central, un espacio de participación y una capacidad de crear un universo con capacidad de expandirse.

La condición para que esto suceda es partir de este espacio en el que las tres esferas se alimentan entre sí. El caso de Ester Quintana parte de un suceso en un acto perteneciente a la lucha social próxima al entorno del 15M. El papel de los colectivos que trabajan para desmentir la versión oficial comienza a prediseñar una campaña de desenmascaramiento del ocultamiento de los hechos que los medios habituales asumen y difunden. Por su parte, la base social del movimiento y las diferentes entradas al propio caso, son capaces de actuar como sustento de las campañas, las propuestas y el desarrollo de los acontecimientos, a medio camino entre opinión pública e implicación política. El contenido emitido por los propios grupos (campañas #ojocontuajo, #stopbalesdegoma, #ÀnimsEster) y el creado por los usuarios (en una analogía con el mundo del entretenimiento, podría ser el contenido oficial y el creado por los fans), se entremezcla bajo etiquetas (#hashtag) y propuestas de propagabilidad que acaban por conformar una cantidad de contenido identificable (parches y ojos tapados).



PARTE VII
Conclusiones

El final de una Tesis Doctoral, abre las vías para la reflexión sobre el trabajo realizado a lo largo de las páginas anteriores. La metodología de investigación utilizada, así como el tiempo que conlleva la realización de la misma requiere de una implicación en todos y cada uno de los procesos que sin duda se entienden como una capa de complejidad añadida a todo el trabajo anterior.

Pero tan importante como comenzar y abrir campos de investigación es cerrarlos, valorar el aporte del escrito en torno al tema así como la vigencia de nuestra hipótesis tras todo lo acontecido en las páginas anteriores.

En esta Tesis Doctoral, hemos trabajado **sobre las formas que los movimientos sociales y en concreto el 15M han utilizado en su relación tanto interna como externa para la creación de relatos que articulen el cuerpo simbólico del propio movimiento.** Este se desarrolla en torno a una serie de elementos que hemos ido disponiendo y se expande en forma de creación visual, relatos personales, sentimientos colectivos y un imaginario concreto que aunque definido se encuentra aún en constante expansión.

La investigación ha respondido a dos objetivos principales. Si por un lado comprendíamos las construcciones narrativas que articulan los movimientos sociales por otro indagamos sobre la relación de **la teoría transmediática como un espacio de redefinición de roles y de maneras de crear esos relatos.**

Para esto, recabamos las especificidades del movimiento 15M, sus antecedentes y su surgimiento en medio de una crisis económica a nivel mundial y sus posibilidades en torno a nuevas formas de creación y distribución, revisando las nociones de colectividad e individualidad que el eje temporal 2011-2014 permite.

A este respecto, hemos propuesto espacios de análisis desde los que entender el escenario actual que las nuevas maneras de activismo político construyen las redefiniciones que esto supone de los conceptos tradicionales del activismo político.

Tras ser capaces de definir y desgranar desde sus principales autores la teoría transmediática y los elementos que la componen, hemos podido extraer la lógica aplicable a nuestra Tesis Doctoral y lo hemos hecho a través de la investigación de los postulados transmediáticos como un espacio desde el que estudiar las relaciones entre los diferentes grados de compromiso político y la forma de contribución al relato principal.

Finalmente, y de cara a la demostración de la hipótesis, hemos descrito y analizado los casos de estudio que aglutinan el proceso de investigación en base a su desarrollo transmediático a través de parte de su producción visual, gestión contrainformativa y maneras de participación.

La necesidad de acotar la contemporaneidad del transmedia ha supuesto un punto de partida a la hora de definir espacios híbridos de acción que se han materializado en el texto en la relación físico y virtual, así como la relación local y global. Fronteras disipadas y no definidas que establecen los lugares actuales desde los que se ejerce el poder y el contrapoder creando nuevas tipologías de participación propiciadas por la conectividad total.

Por otro lado, este contexto da lugar a una serie de relatos fragmentados condicionados por las plataformas y espacios que regulan la creación y difusión de los contenidos. La revisión de sus especificidades narrativas desde la óptica transmedia nos posibilita expandir la definición -habitualmente emitida desde el mundo del consumo y del entretenimiento- permite cercar nuestro análisis en torno al desarrollo transmediático de los movimientos sociales.

La relación entre el público consumidor y las tipologías de contenido y su propagación, ha requerido de una especial atención a las nociones de cotidianeidad y potencia del amateurismo, sublimados en la óptica de la cultura visual. Estos elementos constituyen dos de los fundamentos principales de la teoría transmediática, pues de la relación entre ambos se puede concluir que existen diferentes grados de compromiso con el relato principal, que en nuestra investigación se traduce en el abanico de matices que el activismo adquiere a través de esta manera de acción política.

Estas formas de participación, suponen entonces la ampliación de los puntos de entrada al mundo narrativo. Derivado de la lógica transmedia, esta acepción que presupone el relato como un espacio tridimensional, frente a la narrativa lineal, es la base de las tipologías de comunidad que esta nueva era aglutina.

En esta parte ha sido necesario definir los conceptos que vertebran a las comunidades que sustentan estos mundos (nómadas, identidad difusa, inestabilidad) y los hemos aplicado a los conceptos que estructuran la actividad política en base al uso de internet (deslocalización, desenclave temporal, multimedialidad, interactividad, reticularidad, hipertextualidad y digitalización), extrayendo así una serie de líneas que nos permiten expandir la definición de las narrativas transmediáticas así como los elementos aplicables a nuestro estudio de casos.

De nuevo, desde el espacio difuso que condicionan estas nuevas formas de colectividad propiciadas por la conectividad, hemos comparado las definiciones de marcos mentales y marcos de acción colectiva, para reivindicar la importancia de la construcción narrativa como espacio de conexión entre ambas maneras de relación con el presente. De esta unión, redefinimos de las tipologías de público y ubicamos la potencia política de este nuevo escenario.

Por eso, la acotación temporal 2011-2014 nos permite profundizar a través del estudio de casos, en la aplicación de los principios transmediáticos. Los tres elementos, público, contenido y creación de mundos, se vuelcan en el 15M como un mundo narrativo estructurado por múltiples formas de participación tecnopolítica y la creación de relatos que conectan individualidad y colectividad.

La narración es entonces la base para la creación de comunidad, y las estructuras transmediáticas proponen un escenario acentuado por la revolución tecnológica que nos propone un nuevo acercamiento al propio movimiento. Aunque sin duda, el paradigma actual así como el desarrollo de los acontecimientos, hacen vaticinar nuevas evoluciones en torno a estos procesos, variables tecnológicas o sucesos políticos que puedan amplíen o redefinan las bases que aquí planteamos.

Con todo, la hipótesis que hemos ido presentando durante los diferentes desarrollos del texto es interpelada a lo largo del mismo como un punto de llegada que se va conformando en cada apartado.

Estos diferentes grados de compromiso con los que acabábamos el punto anterior, fruto de la conectividad cotidiana, así como la lógica narrativa que estructura el 15M propone una forma de funcionamiento transmediático aplicable a nuestro contexto. Por tanto, al aplicar la lógica transmedia al movimiento de mayo de 2011, esta es capaz de estructurar y definir los elementos que lo componen como un espacio narrativo concreto.

Ahora bien, recogiendo el aporte que Chock hace sobre la movilización transmedia (Costanza-Chock & Castells, 2014) es conveniente remarcar una característica que aparece en nuestra investigación y que termina de articular la hipótesis. Las narrativas transmedia, en el origen de la gran mayoría de sus teorías, vienen diseñadas a través de un relato principal que luego permite (o debe) la entrada de narraciones paralelas que lo atraviesan, abriendo entonces el camino al aporte de los fans de las franquicias. Por otro lado, el activismo se vale en ocasiones de estrategias transmediáticas para el desarrollo de un proyecto concreto, pero actúa bajo una lógica similar a una franquicia pero con objetivos distintos.

Chock defiende que los movimientos sociales son capaces de comportarse de manera orgánica y no organizada bajo estrategias transmediáticas, expandiendo sus necesidades como movimiento a diferentes medios y desde diferentes frentes. **En nuestro caso, tras el estudio realizado, estamos en condiciones de presentar el concepto "devenir transmedia". Una posibilidad de incurrir en estrategias transmediáticas que se nutre de la interacción de tres esferas y de su espacio tangencial, el desarrollo activista consciente de sus estrategias, la labor de usuarios participantes con un perfil de compromiso bajo, y el papel de los medios de comunicación unidireccionales.** Estos tres elementos proponen diferentes puntos de entrada al mundo narrativo concreto, la interacción de usuarios con diferentes niveles de compromiso y la posibilidad de puesta en juego de

diferentes fuentes de creación de relatos que abarcan desde la interacción entre usuarios y redes de confianza (Castells, 2009) a espacios de relación social limitados por las compañías que los sustentan.

El "devenir transmedia" aparece como la posibilidad que el movimiento de manera orgánica puede desarrollar, escapando de estrategias profesionales preconcebidas -que aunque pueden entrar en juego, no son estrictamente imprescindibles- a través de acciones coordinadas o no, pero que responden a la lógica de la teoría transmediática.

El 15M como movimiento, articula *per se* diferentes implicaciones políticas. Su carácter inclusivo permitió desde el principio la entrada de diferentes inclinaciones y posturas. Aun así, el nacimiento del propio suceso, aunque viene trabajado desde formaciones activistas previas y de infraestructuras políticas organizadas durante años, contó con el desborde ciudadano tanto en el espacio virtual como en el físico.

La acampada viene propiciada no únicamente por el hecho de poner el cuerpo en un espacio concreto, sino por la indispensable colaboración en la difusión del propio acto como acción de resistencia ante el desalojo de un pequeño grupo.

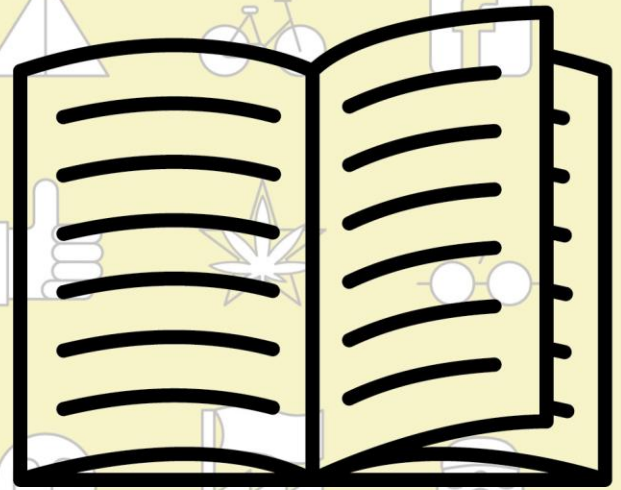
El estudio de casos proporciona entonces toda la relación de sucesos que lo convierten en un mundo narrativo coherente y cohesionado, permitiendo diferentes grados de participación visibles en las múltiples posibilidades que las asambleas y las comisiones permitían, así como las narraciones que lo estructuraron desde usuarios concretos o perfiles "oficiales" correspondientes a cada ciudad.

El propio movimiento alberga entonces proyectos internos que se desarrollan a su vez dentro de la lógica transmediática. Los usos de la red social n-1, las comisiones relacionadas con las infraestructuras comunicativas como señal del funcionamiento de la inteligencia colectiva o el propio proyecto Bookcamping nos han mostrado esta evidencia de participación múltiple que añade diversas capas al relato principal.

Por supuesto, el caso de Ester Quintana desarrollado como una de las ramificaciones del imaginario 15M y los lazos políticos creados y mantenidos tras la disolución de su eclosión principal, demuestra la condición orgánica a la que nos referíamos en la hipótesis y a la potencia -de nuevo- de la inteligencia colectiva y de la puesta en común de los tres elementos, mass media, estrategias activistas y prácticas no prediseñadas. El "devenir transmedia" se cumple con un objetivo claro, poner en la opinión pública el debate de los proyectiles que sin duda acarrea detrás un discurso sobre la brutalidad policial, la censura, la mentira institucional y la manipulación por parte de los órganos de poder.

En este punto, consideramos que nuestra hipótesis es capaz de aunar todo lo que hemos reunido en esta batería de conclusiones, pero sin duda debemos admitir y aceptar que la interacción de las nuevas formas de relación que la conectividad suscita, así como las maneras de interacción con los contenidos, es cambiante en cada nueva aplicación y cada nuevo dispositivo.

Por tanto, la vigencia de las conclusiones de este estudio se definirán según la propia evolución de un paradigma tan emergente como el que describimos, aunque sin duda las bases que aquí establecemos son capaces de asumir, entender y analizar el presente que atraviesa nuestros espacios individuales y colectivos como sujetos políticos que forman parte de un contexto concreto.



PARTE VIII
Bibliografía

8.1 Libros, artículos en revistas científicas y Tesis Doctorales

- Agamben, G. (2006). *Che cos'è un dispositivo?* Nottetempo.
- Antonio Gutiérrez-Rubí. (2014). *Tecnopolítica El uso y la concepción de las nuevas herramientas tecnológicas para la comunicación, la organización y la acción política colectivas.*
- Appadurai, A. (1990). Disjuncture and Difference in the Global Cultural Economy. *Public Culture*, 2(2), 1-24. <https://doi.org/10.1215/08992363-2-2-1>
- Bauman, Z. (2002). *Modernidad líquida.* Fondo de Cultura Económica.
- Beatriz Pérez Rioja Javier Gil García. (2014). ¿Mercantilización o Revolución? Reflexiones en torno a la figura del streamer como nuevo sujeto prosumidor. En *15M P2P Una mirada transdisciplinar del 15M (IN3/UOC).*
- Becker, H. S. (2009). *Outsiders: Hacia una sociología de la desviación.* Siglo Veintiuno.
- Bey, H. (2003). *T.A.Z.: The Temporary Autonomous Zone, Ontological Anarchy, Poetic Terrorism.* Autonomedia.
- Brea, J. L. (2002). *La era Postmedia: Acción Comunicativa, Prácticas (Post)artísticas y Dispositivos Neomediales.* Consorcio Salamanca.
- Brea, J. L. (2010). Retóricas de la resistencia. Una introducción. *Estudios visuales*, 7, 8-13.
- Bula, Hernán Enrique. (2015). *Creación audiovisual 2.0 como herramienta crítica de activismo social e intervención política en el siglo XXI · El colectivo 15Mbcn.tv (2011-2014) como caso de estudio.* Universitat Politècnica de Valencia

- Candón-Mena, J. I. (2013). *Toma la calle, toma las redes: el movimiento #15M en Internet*. Sevilla: Atrapasueños. Recuperado a partir de <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/26074>
- Castells, M. (2004). *La era de la información: economía, sociedad y cultura*. Siglo XXI.
- Castells, M. (Ed.). (2006). *Comunicación móvil y sociedad: una perspectiva global*. Barcelona: Ariel, Fundación Telefónica.
- Castells, M. (2009). *Comunicación y poder*. Alianza Editorial.
- Castells, M. (2012). *Redes de indignación y esperanza: los movimientos sociales en la era de internet*. Alianza Editorial.
- Christakis, N. A., & Fowler, J. H. (2010). *Conectados: el sorprendente poder de las redes sociales y cómo nos afectan*. Santillana USA Publishing Company Incorporated.
- Constanza-Choc, S. (2010). *Se Ve, Se Siente: Transmedia Mobilization In The Los Angeles Immigrant Rights Movement*. University of Southern California. Recuperado a partir de <http://web.mit.edu/schock/www/docs/transmedia-mobilization-scc-diss.pdf>
- Constanza-Chock, S., & Castells, M. (2014). *Out of the Shadows, Into the Streets!: Transmedia Organizing and the Immigrant Rights Movement*. MIT Press.
- Contursi, M. E., & Ferro, F. (2000). *La narración: usos y teorías*. Editorial Norma.
- De Certeau, M. (1996). *La Invención de lo cotidiano*. Universidad Iberoamericana.

- Deleuze, G., & Guattari, F. (1997). *Mil mesetas: capitalismo y esquizofrenia*. Pre-Textos.
- Dena, C. (2009). *Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments*. University of Sidney, Australia.
- Díaz Parra, I., & Candón-Mena, J. (2014). Espacio geográfico y ciberespacio en el movimiento 15M. *Scripta Nova . Revista electrónica de geografía y ciencias sociales. Universidad de Barcelona, XVIII(470)*. Recuperado a partir de <http://www.ub.edu/geocrit/sn/sn-470.htm>
- Eco, U. (1993). *Lector in fabula: la cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Lumen.
- Fontcuberta, Joan. (2016). *La furia de las imágenes. Notas sobre la postfotografía*. Galaxia Gutenberg, S.L.
- Gil Calvo, Enrique. (2003). *El miedo es el mensaje: Riesgo, incertidumbre y medios de comunicación*. Madrid: Alianza Editorial.
- Fernández, C., Romay Martínez, J., Rodríguez, M., & Sabucedo, J. M. (2001). Redes sociales y marcos de acción colectiva. Recuperado a partir de <http://ruc.udc.es/dspace/handle/2183/2715>
- Fidalgo, I., & Bula, H. E. (2013). El trabajo audiovisual en los movimientos sociales del 2011: #NRVP como plataforma de producción, gestión e investigación sobre vídeo y política. *Arte y Políticas de Identidad, 8(0)*, 201-223.
- Fludernik, M. (2009). *An Introduction to Narratology*. Taylor & Francis.
- García Canclini, N. (1999). *La globalización imaginada*. Buenos Aires [etc.]: Paidós.

- García Canclini, N. (2007). *Lectores, espectadores e internautas*.
- Gillmor, D. (2006). *We the Media: Grassroots Journalism By the People, For the People*. O'Reilly Media, Inc.
- Gladwell, M. (2006). *The Tipping Point: How Little Things Can Make a Big Difference*. Little, Brown.
- Granés, C. (2012). *El puño invisible*. Penguin Random House Grupo Editorial México.
- Guarinos, V., & Gordillo Álvarez, I. (2010). El microrrelato audiovisual como narrativa digital necesaria. *IX Conferencia Iberoamericana en Sistemas, Cibernética e Informática*. Recuperado a partir de <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/25627>
- Guattari, F. (2009). *Soft Subversions: Texts and Interviews 1977-1985*. Semiotext(e).
- Guattari, F., & Rolnik, S. (1986). *Micropolítica: cartografías do desejo*. Vozes.
- Haraway, D (1995). *Ciencia, cyborgs y mujeres: la reinvención de la naturaleza*. Universitat de València.
- Farocki Harun. (2013). *Desconfiar de las imagenes*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Hessel, S. (2011). *¡Indignaos!: Un alegato contra la indiferencia y a favor de la insurrección pacífica*. Grupo Planeta Spain.
- Hoffman, A., Martín, L., Cobos, T. G., & Fernández-Savater, A. (2015). *Yippie! Una pasada de revolución*. Antonio Machado Libros.
- Irigaray, F. (Ed.). (2015). *Reflexiones móviles: el periodismo en la era de la movilidad*. UNR-Editora - Editorial de la Universidad Nacional de Rosario.

-Irigaray, F., & Lobato, A. (Eds.). (2014). *Hacia una comunicación transmedia*. Rosario-Argentina: UNR-Editora - Editorial de la Universidad Nacional de Rosario.

-Irigaray, F., & Lobato, A. (Eds.). (2015). *Producciones transmedia de no ficción Análisis, experiencias y tecnologías*. UNR-Editora - Editorial de la Universidad Nacional de Rosario.

-Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Editorial Paidós.

-Jenkins, H. (2009). *Fans, blogueros y videojuegos: La cultura de la colaboración*. Editorial Paidós.

-Jenkins, H., Green, J., & Ford, S. (2015). *Cultura Transmedia: La creación de contenido y valor en una cultura en red*. Barcelona: GEDISA.

-Jenkins, H., Shresthova, S., Gamber-Thompson, L., Kligler-Vilenchik, N., & Zimmerman, A. (2016). *By Any Media Necessary: The New Youth Activism*. NYU Press.

-Kancler, T. (2013). *Arte, política y resistencia en la era postmedia*. Universitat de Barcelona, Kohl, P. S. (2005). *La diversidad asediada: escritos sobre culturas y mundialización*. Plural editores.

-Kress, G., & Leeuwen, T. van. (2001). *Multimodal Discourse*. Bloomsbury Academic.

-Lakoff, G. (2007). *No pienses en un elefante: lenguaje y debate político*. Editorial Complutense.

-Landow, G. P. (2009). *Hipertexto 3.0: La teoría crítica y los nuevos medios en una época de globalización*. Grupo Planeta (GBS).

-Lessig, L. (2016). *Free Culture*. Lulu Press, Inc.

-Lévy, P. (2004). *Inteligencia colectiva*. Biblioteca Virtual en Salud.

-López Petit, Santiago. (2006). La interioridad común. En *Vida y Política* (p. 263). BELLATERRA.

-Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Grupo Planeta (GBS).

-Marcus, G. (1993). *Rastros de carmín: una historia secreta del siglo XX*. Anagrama.

-Mauss, M. (2009). *Ensayo sobre el don: Forma y función del intercambio en las sociedades arcaicas*. Katz Editores.

-Morozov, E. (2011). *The Net Delusion: The Dark Side of Internet Freedom*. Public Affairs.

-Murray, J. H. (1999). *Hamlet en la holocubierta: El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Paidós Ibérica.

-Negri, A. (2007). *La multitud y la guerra*. Ediciones Era.

-Nicholas Mirzoeff. (2003). *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Paidós. Recuperado a partir de

-Padilla, M. (2012). haciendo internet. posibilidades para la acción desde los espacios de anonimato. En *X0y1 #ensayos sobre género y ciberespacio*. Madrid: Briseño editores.

-Padilla, M (2012). *EL KIT DE LA LUCHA EN INTERNET | Traficantes de Sueños*. Traficantes de Sueños. Recuperado a partir de <http://www.traficantes.net/libros/el-kit-de-la-lucha-en-internet>

-Pérez de Lama Halcón, Jose. (2004). *IAU 04: Primeras Jornadas sobre Investigación en Arquitectura y Urbanismo: información, crítica y evaluación: actas*. Sevilla: Instituto Universitario Ciencias de la Construcción, 2004. Universidad de Sevilla. Instituto Universitario de Ciencias de la Construcción. Recuperado a partir de https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/51900/1/2004_1IAU_b.pdf

-Pericot, J. (1997). ELISAVA TdD | 14 | Transitar por los mundos posibles. *Temas de disseny*, 14. Recuperado a partir de <http://www.raco.cat/index.php/Temes/article/view/29514/66429>

-Phillips, A. (2012). *A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences Across Multiple Platforms*. McGraw Hill Professional.

-Pratten, R. (2011). *Getting Started in Transmedia Storytelling: A Practical Guide for Beginners*. CreateSpace Independent Publishing Platform.

-Rendueles, C. (2013). *Sociofobia: el cambio político en la era de la utopía digital*. Capitán Swing.

-Rodríguez Arkaute, N (2008). *Artes Visuales y Cultura Libre. Una aproximación copyleft al arte contemporáneo*. Universidad del País Vasco.

-Rodríguez Bornaetxea, A (2014). *La intervención artístico-política en la televisión*. Jaime Davidovich. Universidad del País Vasco.

- Rodríguez, D. (2013). *Memecracia: los virales que nos gobiernan*. Grupo Planeta (GBS).
- Rolnik, S. (2010). Furor de archivo. *Revista electrónica Estudios Visuales*, (7), 115–129.
- Salaverría, R. (2010). *Estructura de la convergencia*. Recuperado a partir de <http://dadun.unav.edu/handle/10171/11694>
- Sanz, J., & Mateos, O. (2014). *Disculpen las molestias, estamos cambiando el mundo. Una aproximación a los movimientos sociales en red ante el ciclo de protestas 2011-2014* (VII Informe sobre exclusión y desarrollo social en España 2014). Fundación FOESSA. Recuperado a partir de http://www.foessa2014.es/informe/documentos_trabajo.php
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Deusto.
- Serrano, P. (2014). *La comunicación jibarizada*. Grupo Planeta Spain.
- Steyerl Hito. (2014). *Los condenados de la pantalla*. Caja Negra Editora.
- Stewart Home. (2002). *El Asalto a la cultura. Movimientos utópicos desde el Letrismo a la Class War* (Primera edición en castellano). Barcelona: Virus.
- Tiqqun. (2015). *La hipótesis cibernética*. Madrid: Acuarela.
- Toret Medina, J (Coord.) (2013). *Tecnopolítica: la potencia de las multitudes conectadas. El sistema red 15M, un nuevo paradigma de la política distribuida*. (IN3 Working paper series. Univeristat Oberta de Catalunya.). Barcelona.
- Toret Medina, J & Perez Lama, J (2012). Devenir cyborg, era postmediática y máquinas tecnopolíticas Guattari en la sociedad red. En *Félix Guattari. Los*

ecos del pensar. Entre la filosofía, el arte y la clínica. Ediciones Letras Salvajes.
Valencia: Gabriela Berti.

-Tzara, T. (1999). *Siete manifiestos Dada*. Tusquets.

-Virilio, P. (1997). *El ciber mundo, la política de lo peor: entrevista con Philippe Petit*. Cátedra.

-VVAA. (2004). *¡Pásalo! Relatos y análisis sobre el 11-M y los días que le siguieron*. Madrid: Traficantes de Sueños.

-VVAA. (2014). *Anuario AC/E de cultura digital. Focus 2014. El uso de las nuevas tecnologías en las artes escénicas*. Acción Cultural Española.

-Zafra, R. (2008). Conectar-hacer-deshacer (los cuerpos) '''''. *Zehar: revista de Arteleku-ko aldizkaria*, (64), 138-145.

-Zafra, R. (2010). *Un cuarto propio conectado*. Forcola Ediciones.

-Zafra, R. (2015). *Ojos y capital*. Edición consonni.

8.2 Páginas web, entradas en blogs, artículos de prensa y canales de vídeo

-15Mbcn. (2012a). *Felip Puig torna a mentir: Testimonis del #14N*.

#CiUésViolència #ÀnimsEster. Recuperado a partir de

<https://www.youtube.com/watch?v=ILf4d22laXk>

-15Mbcn. (2012b). *PERDRE UN ULL / PERDER UN OJO*. Recuperado a partir

de <https://www.youtube.com/watch?v=ksm7f3ey1bc>

-15Mbcn. (2012c). *Un nou vídeo demostra que Felip Puig torna a mentir al*

Parlament. Recuperado a partir de

https://www.youtube.com/watch?v=TgvmDv_JySQ

-15Mbcn. (2013). *¿Puede que aun tengas imágenes en tu móvil del caso de*

Ester? Recuperado a partir de

<https://www.youtube.com/watch?v=MSNBLTW4CJc>

-Aceros, J. C. (2010, octubre 1). Hunt, Benford, y Snow, (1998) Marcos de

acción colectiva y campos de identidad en la construcción social de los

movimientos. Recuperado 4 de octubre de 2016, a partir de

<https://juancaceros.wordpress.com/2010/10/01/hunt-benford-y-snow-1998->

[marcos-de-accion-colectiva-y-campos-de-identidad-en-la-construccion-social-](https://juancaceros.wordpress.com/2010/10/01/hunt-benford-y-snow-1998-marcos-de-accion-colectiva-y-campos-de-identidad-en-la-construccion-social-de-los-movimientos/)

[de-los-movimientos/](https://juancaceros.wordpress.com/2010/10/01/hunt-benford-y-snow-1998-marcos-de-accion-colectiva-y-campos-de-identidad-en-la-construccion-social-de-los-movimientos/)

-Antena 3. (2012). Ester Quintana cuenta cómo perdió un ojo en la manifestación del 14-N. Recuperado 16 de mayo de 2017, a partir de http://www.antena3.com/noticias/espana/ester-quintana-cuenta-como-perdio-ojo-manifestacion-14n_201211295746f0ff6584a8f86268244b.html
[/artur-mas-habria-ratificado-felip-puig-tras-renuncia-2271604](http://www.antena3.com/noticias/espana/ester-quintana-cuenta-como-perdio-ojo-manifestacion-14n_201211295746f0ff6584a8f86268244b.html)

-Ariztegi, M. M. (2012). La autopsia confirma que Iñigo Cabacas falleció a causa de un pelletazo. *El Mundo*. Recuperado a partir de <http://www.elmundo.es/elmundo/2012/04/10/paisvasco/1334072731.html>

-Balestrini, M. (2010, febrero 15). Sobre el Low-fi y el remix como estrategias estético-políticas en la producción audiovisual con celulares. Recuperado 4 de octubre de 2016, a partir de <https://transmedial.wordpress.com/2010/02/15/ensayo-sobre-el-low-fi-y-remix-como-estrategias-estetico-politicas-en-la-produccion-audiovisual-con-celulares/>

-Barbeta Jordi. (2012). Puig deja Interior y va a Empresa. *La Vanguardia*. Recuperado a partir de <http://www.lavanguardia.com/politica/20121227/54358336530/puig-deja-interior-va-empresa.html>

-Bassas, A. (2012a). Felip Puig nega que s'utilitzessin pilotes de goma en l'operatiu dels Mossos el 14-N. Recuperado 16 de mayo de 2017, a partir de http://www.ara.cat/societat/Puig-actuacio-Mossos-Tarragona-desproporcionada_0_821917906.html

-Bassas, A. (2012b, diciembre 18). El jutge admet a tràmit la querella d'Ester Quintana contra els Mossos per haver perdut un ull el 14-N. Recuperado 16 de mayo de 2017, a partir de http://www.ara.cat/societat/jutge-admet-tramit-querella-Ester-Quintana_0_830917067.html

-Bassas, A. (2013, febrero 11). Un infermer ratifica que Ester Quintana no tenia restes de cap objecte ni de brutícia a l'ull lesionat. Recuperado 16 de mayo de 2017, a partir de http://www.ara.cat/societat/ester_quintana-pilotes_goma-mossos_0_863913747.html

-Bassas, A. (2014, mayo 8). El jutge creu que una pilota de goma va fer perdre l'ull a Ester Quintana però no vol endurir l'acusació. Recuperado 16 de mayo de 2017, a partir de http://www.ara.cat/societat/endurir-acusacio-mossos-imputats-Ester_Quintana-pilotes_de_goma_0_1134486784.html

- Baquero, A (2012a, noviembre 21). Unas 400 personas se manifiestan contra el uso de pelotas de goma en Catalunya. *El Periódico*. Recuperado a partir de <http://www.elperiodico.com/es/noticias/sociedad/400-personas-manfiestan-contra-uso-pelotas-goma-catalunya-mossos-2255319>

- Baquero, A. (2012b, diciembre 13). Felip Puig pide perdón por «no dar toda la información» sobre el 14-N. *El Periódico*. Recuperado a partir de <http://www.elperiodico.com/es/noticias/sociedad>

-BBC news. (2012). Rubber balls cause controversy in Spain. Recuperado 16 de mayo de 2017, a partir de <http://www.bbc.com/news/av/world-europe-20803806/spains-controversial-crowd-control>

-Bienvenida bookcamping. (s. f.). Recuperado 16 de mayo de 2017, a partir de <http://bookcamping.cc/>

-Borrás, E. (2015, septiembre 15). El cas Quintana, pas a pas. Recuperado 16 de mayo de 2017, a partir de http://www.ara.cat/societat/cas-Quintana-pas_0_1431457061.html

-Boyd, A., & Duncombe, S. (2004). The Manufacture of Dissent: What the Left Can Learn from Las Vegas. Recuperado 4 de octubre de 2016, a partir de <http://www.joaap.org/new3/duncombeboyd.html>

-Carranco, R. (2012a, noviembre 22). 'Piratas' contra las pelotas de goma. *EL PAÍS*. Recuperado a partir de http://ccaa.elpais.com/ccaa/2012/11/22/catalunya/1353542472_439004.html

-Carranco, R. (2012b, diciembre 3). "Noté el impacto en la cara. Mucho dolor. Y dije: no tengo ojo". *EL PAÍS*. Recuperado a partir de http://ccaa.elpais.com/ccaa/2012/11/29/catalunya/1354203331_759380.html

-Castells, M. (2011). La wikirrevolución del jazmín. Recuperado 16 de febrero de 2017, a partir de

<http://www.lavanguardia.com/opinion/articulos/20110129/54107291983/la-wikirrevolucion-del-jazmin.html>

-CatalunyaPlural.cat. (2016). La abogada de uno de los mossos del caso Quintana cree que hay agentes que mintieron durante el juicio. *eldiario.es*. Recuperado a partir de http://www.eldiario.es/catalunya/abogada-Quintana-agentes-mintieron-juicio_0_520748232.html

-Cine y Mayo del 68: ¿Qué vuelve política a una imagen? (s. f.). Recuperado 3 de marzo de 2015, a partir de <http://www.lafuga.cl/cine-y-mayo-del-68/364/>

-Cots, C. (2012). Perder un ojo: un nuevo, largo y tortuoso camino. *eldiario.es*. Recuperado a partir de http://www.eldiario.es/catalunya/opinions/Perder-nuevo-largo-tortuoso-camino_6_74602542.html

-EFE. (2014a, enero 27). Un informe de los Mossos admite que las pelotas de goma son “imprevisibles”. *EL PAÍS*. Recuperado a partir de http://ccaa.elpais.com/ccaa/2014/01/27/catalunya/1390849422_990930.html

-EFE. (2014b, abril 29). La prohibición de las pelotas de goma entra en vigor este miércoles. *El Periódico*. Recuperado a partir de <http://www.elperiodico.com/es/noticias/sociedad/prohibicion-las-pelotas-goma-entra-vigor-este-miercoles-3261613>

-El ciclo de la producción inmaterial | Enmedio. (s. f.). Recuperado 9 de junio de 2015, a partir de <http://www.enmedio.info/el-ciclo-de-la-produccion-inmaterial/>

-El País. (2015). Larga vida y prosperidad en WhatsApp. El emoji del saludo vulcano ya es oficial. Recuperado 15 de mayo de 2017, a partir de http://verne.elpais.com/verne/2015/08/30/articulo/1440928492_555613.html

-eldiario.es. (2012). Puig admite un nuevo vídeo en el lugar donde resultó herida Quintana pero afirma que ya estaba en su informe. *eldiario.es*. Recuperado a partir de http://www.eldiario.es/catalunya/Puig-resultado-herida-Quintana-informe_0_79442133.html

-Enriquez, E. (2016, junio). Nuño, personaje con sed de sangre: EZLN. *La Jornada*, p. 7.

Enlace Zapatista. (s. f.-b). Recuperado 7 de febrero de 2017, a partir de <http://enlacezapatista.ezln.org.mx/>

-Expósito, M. (2016, febrero 26). Pere Portabella y Metromuster: de dónde venimos y por qué estamos aquí. *eldiario.es*. Recuperado a partir de http://www.eldiario.es/catalunya/opinions/Pere-Portabella-Metromuster-venimos_6_488611161.html

-Farré, L. (2012a). Campaña de denuncia contra el uso de pelotas de goma por parte de los Mossos. *eldiario.es*. Recuperado a partir de

http://www.eldiario.es/catalunya/Campana-denuncia-pelotas-parte-Mossos_0_71392886.html

-Farré, L. (2012b). El director de los Mossos admite disparos en la zona donde resultó herida Quintana y anuncia una investigación. *eldiario.es*. Recuperado a partir de http://www.eldiario.es/catalunya/director-Mossos-disparos-Quintana-investigacion_0_76992468.html

-Farré, L. (2012c). Ester Quintana: «Que Felip Puig me mire y me diga que no hubo cargas». *eldiario.es*. Recuperado a partir de http://www.eldiario.es/catalunya/video_ester_quintana-mossos_d-esquadra-huelga_general_0_74192788.html

-Farré, L. (2012d). Los abogados de Quintana presentan una querrela contra los Mossos que apunta a un agente escopetero. *eldiario.es*. Recuperado a partir de http://www.eldiario.es/catalunya/Quintana-presentan-Mossos-permiten-objetivar_0_76292791.html

-Fernández-Savater, A. (2012, noviembre 30). Política literal y política literaria (sobre ficciones políticas y 15-M). *eldiario.es*. Recuperado a partir de http://www.eldiario.es/interferencias/ficcion-politica-15-M_6_71452864.html

-Fernández-Savater, A. (2015, julio 24). La pesadilla de un mundo en red. *eldiario.es*. Recuperado a partir de http://www.eldiario.es/interferencias/pesadilla-mundo-red_6_412668752.html

-Fernández-Savater, A. (s. f.). El papel del movimiento 15-M en los orígenes de Occupy Wall Street. Recuperado 15 de febrero de 2017, a partir de http://www.eldiario.es/interferencias/15-M-Occupy_Wall_Street_6_132346774.html

-Fiesta #CierraBankia | leodecerca. (2012). Recuperado 15 de mayo de 2017, a partir de <http://leodecerca.net/fiesta-en-bankia-cierrabankia/>

-Grindon, G. ¿Una segunda ola situacionista? | leodecerca. (s. f.). Recuperado 11 de abril de 2015, a partir de <http://leodecerca.net/%C2%BFuna-segunda-ola-situacionista-garvin-grindon/>

-Guash, Ana Maria. (2003). Los estudios visuales. Un estado de la cuestión. Recuperado 21 de abril de 2016, a partir de <http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num1/guasch.pdf>

-Guattari, F. (1992, octubre). Pour une refondation des pratiques sociales. *Le Monde Diplomatique*. Recuperado a partir de <http://aleph-arts.org/epm/practicas.html>

-<http://peoplewitness.wordpress.com/>

-Jenkins. (2009a). The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday). Recuperado

3 de octubre de 2016, a partir de

http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html

-Jenkins. (2011a). "Deep Media," Transmedia, What's the Difference?: An Interview with Frank Rose (Part One). Recuperado 3 de octubre de 2016, a partir de

http://henryjenkins.org/2011/01/deep_media_transmedia_whats_th.html

-Jenkins, H. (2003). Transmedia Storytelling. Recuperado 3 de octubre de 2016, a partir de <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>

-Jenkins, H. (2007). Transmedia Storytelling 101. Recuperado 3 de octubre de 2016, a partir de

http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html

-Jenkins, H. (2009b). How "Dumbledore's Army" Is Transforming Our World: An Interview with the HP Alliance's Andrew Slack (Part One). Recuperado 15 de mayo de 2017, a partir de

http://henryjenkins.org/2009/07/how_dumbledores_army_is_transf.html

-Jenkins, H. (2009c). How "Dumbledore's Army" Is Transforming Our World: An Interview with the HP Alliance's Andrew Slack (Part Two). Recuperado 15 de mayo de 2017, a partir de

http://henryjenkins.org/2009/07/how_dumbledores_army_is_transf_1.html

-Jenkins, H. (2009d). If It Doesn't Spread, It's Dead (Part One): Media Viruses and Memes. Recuperado 4 de octubre de 2016, a partir de

http://henryjenkins.org/2009/02/if_it_doesnt_spread_its_dead_p.html

-Jenkins, H. (2011b, agosto 1). Transmedia 202: Further Reflections.

Recuperado 3 de octubre de 2016, a partir de

http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html

-Liñán, G. (2016). El juicio fantasma a Felip Puig. Recuperado 16 de mayo de

2017, a partir de http://www.elnacional.cat/es/sociedad/felip-puig-ester-quintana-juicio-versiones_101810_102.html

-López Petit, S. (2011, junio 28). “Temblad, temblad, malditos”. Recuperado a partir de <http://blogs.publico.es/fueradelugar/650/temblad-temblad-malditos-por-santiago-lopez-petit>

-Los «hackers» declaran la guerra a la RAE. (2014, octubre 22). Recuperado 15 de mayo de 2017, a partir de <http://www.abc.es/tecnologia/informatica-software/20141022/abci-polemica-definicion-diccionario-hacker-201410211810.html>

-Los Mossos d'Esquadra desalojan a palos la Plaza de Catalunya. (2011, mayo 27). Recuperado 16 de mayo de 2017, a partir de <http://www.publico.es/espana/mossos-d-esquadra-desalojan-palos.html>

-Lagoa, M. (2014) Finales alternativos: ¿disculpa o consuelo para los fans descontentos? (s. f.). Recuperado 3 de octubre de 2016, a partir de http://www.eldiario.es/cultura/seriefilos/Finales-Alternativos_6_300679942.html

-Mateos, A (2011). *Poli nos echa de la puerta del sol acampadasol*.

Recuperado a partir de

https://www.youtube.com/watch?v=_5Vm48Eeb_Y&feature=youtu.be

-Malcom Gladwell. (2010). La revolución no será twiteada. Recuperado a partir de <http://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/radar/9-6505-2010-10-03.html>

-Manuel Castells. (s. f.). La autocomunicación de masas. Recuperado a partir de <http://www.renata.edu.co/index.php/component/content/article/5-noticias/191-ieres-un-autista-digital-por-manuel-castells-.html>

-Mariné, C. (2016). Una marcha en Barcelona denuncia los casos de represión policial e impunidad. *eldiario.es*. Recuperado a partir de http://www.eldiario.es/catalunya/Barcelona-denuncia-represion-policial-impunidad_0_523548051.html

-McCracken, G. (2012, octubre 23). “Consumers” or “Multipliers”? Recuperado 4 de octubre de 2016, a partir de <http://spreadablemedia.org/essays/mccracken/>

- Minguell, Jordi. (2014, enero 3). El activismo ha muerto. Viva el «slacktivismo». *El Huffington Post*. Recuperado a partir de http://www.huffingtonpost.es/jordi-minguell/el-activismo-ha-muerto-viva-el-slacktivismo_b_4178178.html
- Moya, A. S. (2014). Los «hackers» declaran la guerra a la RAE. *ABC.es*. Recuperado a partir de <http://www.abc.es/tecnologia/informatica-software/20141022/abci-polemica-definicion-diccionario-hacker-201410211810.html>
- Peirano, M. (2015). *¿Por qué me vigilan, si no soy nadie?* Recuperado a partir de <https://www.youtube.com/watch?v=NPE7i8wuupk>
- Person of the Year 2011 - TIME. (2011, diciembre 14). *Time*. Recuperado a partir de <http://content.time.com/time/person-of-the-year/2011/>
- Raió Miguel Ángel. (2013). *No los rompas*. Recuperado a partir de <https://vimeo.com/59920010>
- Rolnik, S. (1997, julio 29). Subjetividad y globalización. Recuperado 10 de noviembre de 2016, a partir de <https://www.topia.com.ar/articulos/subjetividad-y-globalizaci%C3%B3n>
- Romano, Vicente. (2001). Ecología de la comunicación. *Laberinto*, 5.

-Samuel, A (2004). hacktivism and the future of political participation.

Recuperado 15 de mayo de 2017, a partir de

<http://www.alexandrasamuel.com/dissertation/index.html>

-Scolari, C.A Formatos breves, microrrelatos y otros nanosaurios. (2009,

octubre 21). Recuperado 4 de octubre de 2016, a partir de

<https://hipermediaciones.com/2009/10/21/formatos-breves-microrrelatos-y-otros-nanosaurios/>

-Scolari, C. A. (2010, abril 3). Identikit de las narrativas transmediáticas (según

Jeff Gómez). Recuperado 3 de octubre de 2016, a partir de

<https://hipermediaciones.com/2010/04/03/identikit-de-las-narrativas-transmediaticas-segun-jeff-gomez/>

-Scolari, C. A. (2013, octubre 2). Breaking Bad. Poco transmedia pero mucho,

muchísimo storytelling. Recuperado 3 de octubre de 2016, a partir de

<https://hipermediaciones.com/2013/10/03/breaking-bad-poco-transmedia-pero-mucho-muchisimo-storytelling/>

-Sicom TV. Solidaritat i Comunicació. (2012). *Ester Quintana perd un ull a una*

zona on els #Mossos van disparar trets de goma el 14/11/12. Recuperado a

partir de <https://www.youtube.com/watch?v=Un0moWvnCwQ>

-Sguiglia, N (2014). Claro que podemos. Con movimiento, y punto. Apuntes para recibir y atravesar el ciclo electoral. *periódico DIAGONAL*. Recuperado a partir de <https://www.diagonalperiodico.net/blogs/fundaciondeloscomunes/claro-podemos-con-movimiento-y-punto-apuntes-para-recibir-y-atravesar>

-Solé, O. (2016a). Absueltos los dos mossos acusados de reventar un ojo a Ester Quintana con una bala de goma. *eldiario.es*. Recuperado a partir de http://www.eldiario.es/catalunya/Absueltos-acusados-reventar-Ester-Quintana_0_520398071.html

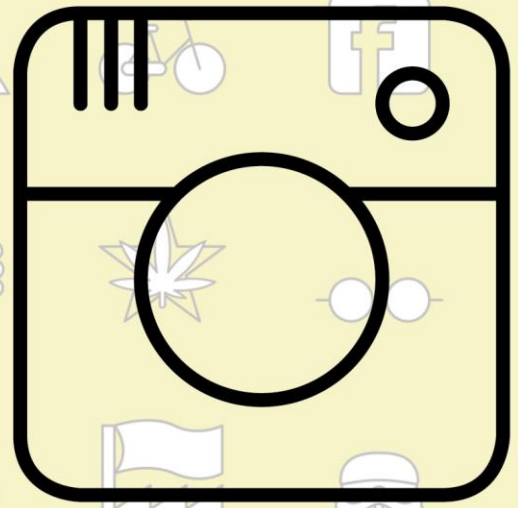
-Solé, O. (2016b). Asuntos Internos se basó en intuiciones para exculpar a los Mossos imputados en el caso Ester Quintana. *eldiario.es*. Recuperado a partir de http://www.eldiario.es/catalunya/Asuntos-Internos-Mossos-investigados-Quintana_0_507449782.html

-Solé, O. (2016c). Los vídeos del juicio muestran que no había altercados cuando los Mossos dispararon a Quintana. *eldiario.es*. Recuperado a partir de http://www.eldiario.es/catalunya/muestran-altercados-Mossos-dispararon-Quintana_0_504299674.html

- Toret Medina, J. (2014). 15-M: acontecimiento, emociones colectivas y movimientos en red. *Dossier La Vanguardia. El poder de las redes sociales (50)*, pp. 36-43.

-The Harry Potter Alliance. (s. f.). Recuperado 4 de octubre de 2016, a partir de <http://www.thehpalliance.org/>

-Zapata, G. (2012, octubre). *de cronologia a cartografia*. Recuperado a partir de <https://www.youtube.com/watch?v=KCw2IJcWIL8>



PARTE IX
Índice de imágenes

-Figura 1: Esquema realizado por Robert Pratten (2011)

Recuperado en: <https://coldbite.wordpress.com/2014/09/09/transmedia-construccion-de-mundos/>

-Figura 2: Red de difusión de la fase de explosión. Realizado por Pablo Aragón

Recuperado en http://www.eldiario.es/turing/15M-tecnopolitica-internet_0_13

-Figura 3: Red de difusión de la fase de explosión. Realizado por Pablo Aragón

Recuperado en http://www.eldiario.es/turing/15M-tecnopolitica-internet_0_13

-Figura 4: Neil Harbisson es artista y el primer ciborg legalmente reconocido.

Recuperado en <http://edition.cnn.com/2014/08/27/tech/gallery/cyborg-antenna-neil-harbisson/index.html>

-Figura 5: La icónica imagen del atentado del 11S. Reuters/El País

Recuperado en: <http://www.dailymail.co.uk>

-Figura 6: Promoción de la conferencia de Jenkins en Praga en el simposium "Transmedia Generation" 2012.

Recuperado en: www.americkecentrum.cz/

-Figura 7: Logotipo del proyecto "Tor" que garantiza una navegación encriptada.

Recuperado en :<https://www.torproject.org/>

-Figura 8: Hillary Clinton durante campaña en Florida
Autora: Barbara Kinney

Recuperado en <http://mashable.com/2016/09/26/hillary-clinton-campaign-selfies/>

-Figura 9: Harun Farocki "Eye/Machine I" 2001 (Fotograma) MACBA

Recuperado en <http://www.macba.cat/uploads/20160606/Farocki1.jpg>

-Figura 10: Campaña Osakidetza (Servicio Vasco de Salud) para la vacunación contra la gripe en 2016

Recuperado en <https://www.osakidetza.euskadi.eus/>

-Figura 11: Fotografía de Penélope Umbrico 541,795 Suns (fromSunsets) from Flickr (Partial) 1/23/06, 2006 Detail of 2000 machine c-prints, each 4 x 6 in

Recuperado en <http://www.penelopeumbrico.net/index.php/project/suns/>

-Figura 12: Captura de pantalla del final alternativo de la serie "How I met your mother" filtrado en octubre del 2014.

Recuperado en <https://www.youtube.com/watch?v=RoHUs8J7x94>

-Figura 13: Momento en el que Ramsay Bolton es devorado por sus propios perros en el capítulo 9 de la sexta temporada. "Toda memoria de ti desaparecerá".

Recuperado en <http://www.hollywoodreporter.com/>

-Figura 14: Imagen promocional de la Harry Potter Alliance con los elementos identificables del mundo de J.K Rowling

Recuperado en <http://www.thehpalliance.org/>

-Figura 15: Captura del portal Floodnet elaborado por el Electronic Disturbance Theatre

Recuperado en <https://www.thing.net/~rdom/ecd/floodnet.html>

-Figura 16: Logo Anonymous

-Figura 17: Portada TIME diciembre 2011 "The Protester"

-Figura 18: NYC light brigade en una protesta a favor de la libertad en la red.
Febrero de 2015

Recuperado en <http://overpasslightbrigade.org/a-victory-for-internet-freedom/>

-Figura 19: Retrato de Guy Debord

Recuperado en <https://ramonchao.wordpress.com/2012/06/18/guy-debord-1931-1994/>

-Figura 20: "Ningún vientamita me ha llamado negrata. "

Recuperado en http://www.cinema.indiana.edu/?post_type=film&p=10032

-Figura 21: Acción del grupo "Black Mask" en 1967. Fotografía de Larri Fink

Recuperado en <https://onfal2.wordpress.com/2013/11/01/wall-street-is-war-street/>

-Figura 22: Abbie Hoffman y Jerry Rubin

Recuperado en <http://speechwriting-ghostwriting.typepad.com>

-Figura 23: Hoffman y Rubin quemando billetes tras el boicot a la bolsa de NY

Recuperado en <http://acuarelalibros.blogspot.com.es/2013/?m=0>

-Figura 24: Fiesta "Cierra Bankia" Enmedio

Recuperado en <http://www.enmedio.info/>

-Figura 25: La marcha del Pentágono. Autor Robert Altman (1967)

Recuperado en https://www.altmanphoto.com/march_on_the_pentagon.html

-Figura 26: Manifestación "Rodea el congreso". Autor: Benito Ordoñez (2012)

Recuperado en <http://www.lavozdegalicia.es/>

-Figura 27: Los Provos y su "Plan de las bicicletas blancas". Autor: Cor Jaring (1965)

Recuperado en <http://www.ciclosfera.com/provo-anarquia-bicicletas-blancas/>

-Figura 28: Van Duyn fundador de provos y líder de los kabouters en 1970. Autor: Rob Mieremet (1970)

Recuperado en http://www.isgeschiedenis.nl/nieuws/kabouterbeweging_van_roel_van_duijn_kabouterbeweging_van_roel_van_duijn/

-Figura 29: Kommune 1

Recuperado en <https://es.pinterest.com/pin/530158187355981494/>

-Figura 30: Seattle 1999. Los ecologistas disfrazados de tortugas. "Tortugas y camioneros unidos al fin".

Recuperado en <https://www.seattle.gov/cityarchives/exhibits-and-education/digital-document-libraries/world-trade-organization-protests-in-seattle>

-Figura 31: SMS convocatoria concentraciones en la jornada de reflexión 2004

Autor: Stéphane Grueso (2004)

Recuperado en http://www.eldiario.es/zonacritica/da-escribiera-SMS_6_333926615.html

-Figura 32: Ada Colau caracterizada como "Super Vivienda"

Recuperado en <https://www.youtube.com/watch?v=2f1IBG85yvg>

-Figura 33: Campaña de Escraches a cargo de ENMEDIO

Recuperado en <http://www.enmedio.info/>

-Figura 34: Desalojo plaza Catalunya. Autor: Danny Caminal (2011)

Recuperado en <http://www.elperiodico.com/>

-Figura 35: Periódico 15M de mayo del 2017 nº58

recuperado en <http://madrid15m.org/>

-Figura 36: Cartel del festival #NRVP para el Medialab Prado

Recuperado en <http://medialab-prado.es/article/nrvp>

-Figura 37: Captura de pantalla de 15mpedia

Recuperado en <https://15mpedia.org/wiki/Portada>

-Figura 38: Captura de pantalla de la campaña en Facebook

Recuperado en <https://www.facebook.com/ojocontuojo2012/>

-Figura 39: Cartel de Albert Rivera intervenido

-Figura 40: Artículo en el periódico El País el 22 de noviembre del 2012

Recuperado en <http://elpais.com/archivo/>

-Figura 41: Ojos voladores del colectivo Enmedio

Recuperado en <http://www.enmedio.info/>

-Figura 42: Cartel de la película "A tu què et sembla?"

Recuperado en <http://www.filmaffinity.com/es/film271564.html>

*Vamos, escritores y críticos, que profetizáis con vuestras plumas,
mantened los ojos abiertos, la oportunidad no se repetirá.
Y no habléis demasiado pronto, porque la ruleta todavía está girando.*

*Y nadie puede decir quién es el designado.
Porque el ahora perdedor, será el que gane después.
Porque los tiempos están cambiando.*

Bob Dylan "The times they are a-changing" (1964)

*Aquel año oyó el cuco a principios de abril.
Tal vez, porque estaba inquieto,
tal vez, por esa manía de ordenar el caos,
quiso adivinar en qué notas cantaba.*

*La tarde siguiente, allí estaba en el bosque,
con un diapasón, esperando.
Al rato, lo escuchó.
El diapasón no mentía:
Si-Sol eran las notas del cuco.*

*Aquel año oyó el cuco a principios de abril.
Tal vez, porque estaba inquieto,
tal vez, por esa manía de ordenar el caos,
quiso adivinar en qué notas cantaba.*

*La tarde siguiente, allí estaba en el bosque,
con un diapasón, esperando.
Al rato, lo escuchó.
El diapasón no mentía:
Si-Sol eran las notas del cuco*

*El descubrimiento se supo en todas partes.
todos querían probar si de verdad el cuco
cantaba en esas notas.
Pero, los resultados no coincidían.
Cada uno decía su verdad.
Algunos que eran Fa-Re, otros Mi-Do.
No se ponían de acuerdo.*

*Mientras tanto, el cuco seguía cantando en el bosque.
Ni Si-Sol, ni Fa-Re, ni Mi-Do.
Como hace mil años
cantaba: Cucú, cucú.*

Kirmen Uribe. "El Cuco".

