



## La recepción transmedial de narrativas de la segunda guerra mundial: caso “band of brothers”

José Manuel Corona Rodríguez

[corona.jm.r@gmail.com](mailto:corona.jm.r@gmail.com)

### Resumen

Este trabajo se ubica en las investigaciones que se están realizando sobre lo transmedial desde una dimensión histórica, narrativa y del vínculo recepción-participación. Se trabaja la noción y posibilidad de una *arqueología transmedia* que permita expandir los límites del concepto y pensarlo más allá de los casos emblemáticos de la cultura popular actual. Se reflexiona la importancia, prevalencia y creación de narrativas transmediales sobre la segunda guerra mundial. Bajo la premisa de que la recepción nunca ha sido pasiva por parte de las audiencias, se plantea la posibilidad de un tipo de recepción-participación encaminada a la creación de contenidos generados por los usuarios, que se hacen visible en universos narrativos transmediales del pasado, y que a la fecha siguen provocando una gran cantidad de producciones mediáticas y de contenido generado por usuarios.



## La recepción transmedial de narrativas de la segunda guerra mundial: caso “band of brothers”

José Manuel Corona Rodríguez

### 1.- INTRODUCCIÓN

Este documento se organiza en dos grandes secciones. En la primera se trabaja desde una perspectiva teórica el concepto de narrativas transmedia y de arqueología transmedia, rastreando sus significados y usos más aceptados. La segunda mitad de este trabajo plantea la importancia de la ficción, la relevancia de las producciones que han tomado como centro la segunda guerra mundial (en adelante SGM) y se analiza un corpus que muestra niveles de participación por parte de las audiencias.

Una de las discusiones más recientes en los estudios de la recepción, la cultura y en general de los medios de comunicación gira en torno de las prácticas de participación y capacidad de agencia que las audiencias tienen en los entornos digitales de la comunicación, en el cual se ubica este trabajo. Este documento pretende probar que es posible (y quizá necesario) abordar la investigación sobre la recepción en términos de una lógica transmedial que busque en las narrativas y relatos (del pasado y presente) aspectos trascendentes de los procesos de comunicación, centrados en la *participación*.

Cuando algunos académicos e investigadores escuchan o se refieren a las narrativas transmedia, evocan casi inmediatamente los trabajos que ha desarrollado Henry Jenkins (2006, 2008), sobre la cultura popular norteamericana, en las que destacan producciones y relatos como; Harry Potter, Star Trek, The Matrix, o Star Wars. Pero, ¿existe la posibilidad de que hubieran antes otras narrativas con características transmedia? ¿Qué tan atrás en el tiempo podríamos ir para analizar que existieron formas de participación que dieron cuenta de un escenario transmedial de los relatos?





Como resultado del análisis de las narrativas transmedia y de las posibilidades de la expansión de los relatos que circulan en los medios de comunicación y en las plataformas digitales se hacen evidentes las relaciones entre las estrategias de la industria de medios, los formatos narrativos y las tácticas de los usuarios y audiencias para significar y consumir las producciones culturales. En este sentido, creemos que abordar las narrativas transmedia desde la lógica de la recepción (entendida como un proceso activo de las audiencias) refleja las articulaciones presentes en la cultura de la participación, la industria de medios, y la cultura popular en un escenario contemporáneo.

## 2.- APROXIMACIONES TEÓRICAS: UN FENÓMENO COMUNICATIVO-CULTURAL DE MÚLTIPLES DIMENSIONES

El afán académico que motiva preguntas sobre la participación y por los efectos de los medios en las audiencias no es algo nuevo. A lo largo de la historia de la investigación de los medios y de la comunicación, se han formulado de diversas maneras las dimensiones de los efectos y el nivel de acción que un sujeto puede tener sobre los contenidos que tiene a su disposición (Mora, 2014). En buena medida la visibilidad que han cobrado los medios en los últimos años han hecho que se digan muchas cosas sobre el papel que éstos tienen en la sociedad y las capacidades de las audiencias (Hjarvard, 2008).

Con el desarrollo y la posterior masificación de los medios de comunicación (durante el siglo XX) se instauró en la sociedad una lógica del *broadcasting* que supuso la información vaya de uno (emisor) a muchos (receptores), enfatizando prácticas de enunciación donde una voz autorizada y desde una postura jerárquica (Ferrés, 2008). Con la aparición de la digitalización, se favoreció la posibilidad de la participación e intervención sobre los textos y discursos, especialmente los audiovisuales. Detener y





adelantar un texto (sonoro, y posteriormente un) audiovisual fue una de las primeras formas de participación e intervención que conocimos.

En este sentido, según Jensen (2014) se puede entender la evolución de los medios a partir de niveles. El primer nivel se refiere a las herramientas que extienden la capacidad comunicativa del cuerpo humano, en este primer nivel se encuentra la oralidad y la escritura como sistemas complejos que permitieron la creación y transmisión de conocimientos. El segundo nivel lo constituyen los medios masivos, donde se encuentran el cine, la televisión, la prensa y el libro, que se basan en un flujo comunicativo que va de uno a muchos. El tercer nivel se basa en un *metamedio* (es decir un medio que contiene otros) que reproduce y recombina todos los medios de representación e interacción precedentes, en una sola plataforma material de *software* y de *hardware*. En este tercer nivel, se puede observar un tipo de interacción que integra las formas precedentes de uno a uno, de uno a muchos, y de muchos a muchos.

El ejemplo ideal de los medios de tercer nivel sigue siendo la computadora personal conectada a la red. Como resultado de esta convergencia en la historia de los medios la presencia de los medios es mayor en la vida cotidiana. En este sentido la mediatización, que se define como un proceso de doble sentido dentro de la modernidad donde los medios de comunicación, se instalan como instituciones con lógica propia y que se integran a otras instituciones a través de procesos masivos e interactivos (Hjarvard, 2008).

Vivimos actualmente una época que se puede entender en términos de procesos de comunicación, en donde las redes mundiales de comunicación participan de manera significativa en el consumo y generación de cultura de imágenes e ideas a partir de las cuales la población conforma algunos de sus referentes más significativos. Esta cultura de la visualidad como se podría llamar también a la sociedad mediatizada y de consumo en la que vivimos, es el marco cultural del que son parte los sujetos que se colocan como audiencias empoderadas (al menos como posibilidad), alentando una





cultura de la participación que exige repensar las formas tradicionales en que han operado los medios de comunicación de masas.

La investigación y reflexión social debe incluir las interrelaciones entre la participación y el consumo, la cultura audiovisual-mediática de los afectos y lo lúdico, escenarios desde donde se conforma y se pueden analizar a los sujetos que son audiencias. En este escenario, durante los últimos años ha tomado fuerza el concepto de *narrativas transmedia* que designa un tipo de relato que posee propiedades aparentemente novedosas, que se pueden observar en el ecosistema de medios actual.

### 2.1.- Narrativas Transmedia: posibilidades conceptuales, retos teóricos.

Sobre este concepto existe una gran diversidad de aproximaciones que invitan a pensar el concepto desde múltiples aristas. Aparentemente los receptores de la era digital cuentan con mayores herramientas para apropiarse, cuestionar, discutir o negociar los mensajes expuestos por los medios. En la actualidad es común encontrar páginas web y blogs dedicados exclusivamente a series de ficción o películas, donde ocurren intercambios entre usuarios para interpretar los contenidos expuestos por los medios masivos, e incluso modificar los relatos originales a través de creaciones propias (Jenkins, 2009).

Estos espacios virtuales que internet ha otorgado para la creación de comunidades de interpretación y re-apropiación nos hace pensar que las audiencias son incluso más activas ahora con la facilidad que existe para exponer nuestros comentarios y tejer redes sociales sin importar la distancia física y geográfica (Orozco, 2007). Es en este escenario mediatizado que reflexionar sobre las nuevas formas en que se producen y consumen los relatos, historias y narrativas se vuelve sino imprescindible, sí muy importante.





En los últimos años se han usado una buena cantidad de conceptos que intentan describir y caracterizar el fenómeno transmedia, lo cual ha dado como resultado una galaxia terminológica que dificulta la orientación en el campo (Scolari, 2014). Cuando se habla de transmedia se corre el riesgo de estar hablando de diferentes significados según la disciplina, el enfoque, el momento histórico o la metodología desde la que se mire (Mora, 2014).

Henry Jenkins habló por primera vez del concepto narrativas transmedia en 2003 (en “Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling”), pero ya antes otros autores habían reflexionado sobre la transmedialidad tiempo atrás<sup>1</sup>. Antes de Jenkins otros investigadores reflexionaron las lógicas transmedia en otros escenarios y bajo pautas diferentes. ¿Qué hizo que la aportación de Jenkins cobrara a lo largo de los años gran popularidad y aceptación?

Creemos que hay por lo menos tres razones; la primera es que (a diferencia de los otros investigadores), Jenkins siguió trabajando, investigando y escribiendo sobre narrativas transmedia. Segundo, focalizó su investigación en el contenido generado por los usuarios y la dimensión participativa de las narrativas y ofreció una conceptualización particularmente pertinente para describir los fenómenos comunicativos que hemos presenciado en los últimos años como la Convergencia Cultural (Jenkins, 2006) y la Cultura de la Participación (Jenkins, 2009). Y tercero, lo que hizo verdaderamente relevante la aportación de Jenkins fue, que sus conceptos lograron salir de los círculos académicos y alcanzar visibilidad en los ambientes no

<sup>1</sup> En 2009 en una entrada de su blog personal, Henry Jenkins sugirió que no había sido él quien creó el término. Blog personal de Henry Jenkins. Entrada específica: [http://henryjenkins.org/2009/12/the\\_revenge\\_of\\_the\\_origami\\_uni.html](http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html) Consultado el 30-10-2014





académicos (Simons, 2014). Por ejemplo, logró en 2010 que el concepto *Transmedia Producer* fuera incorporado por la industria cinematográfica de Hollywood<sup>2</sup>.

Según Denis Renó (2013) el término *narrativas transmedia* surgió por inspiración de los conceptos de *dialogismo* y *polifonía* de Mikail Bakhtin, y su primer uso específico se le debe atribuir a Stuart Sanders Smith en 1975, quien afirmó que al unir fragmentos musicales de ritmos e instrumentos se daría como resultado un tipo de *transmedia music* capaz de alcanzar mejor aceptación en las audiencias. Otro uso de la noción estuvo a cargo de Marsha Kinder (1991) quien propuso el término *intertextualidad transmedia* para designar un tipo de relación profunda entre textos aparentemente desconectados. La aportación de Kinder ha sido considerada como la antecesora más directa del significado que Henry Jenkins propondría algunos años más tarde. Sobre estas aportaciones previas al concepto propuesto por Jenkins hay referencias muy escasas (D. Renó, 2011; Campalans, Renó, & Gosciola, 2012).

Una de las primeras observaciones que se pueden realizar cuando se investiga sobre narrativas transmedia, es que existe una gran cantidad de conceptos que describen algún momento del proceso transmedial o que en alguna medida se refieren a él. Conceptos como: *crossmedia*, *multiplataformas*, *medios híbridos*, *bienes intertextuales*, *mundos transmediales*, *interacciones transmediales*, *multimodalidad* y *transficcionalidad* se encuentran orbitando en la misma galaxia semántica (Ibrus & Ojamaa, 2014). Más allá de preguntarse por el significado y uso de cada uno de estos conceptos nos interesa hacer notar que existen y se usan en los círculos académicos más diversos.

En un sentido muy básico, las narrativas transmedia “...son historias contadas a lo largo de varios medios. Las historias más significativas tienden a fluir entre una

<sup>2</sup> En una entrada de su blog personal titulada “Hollywood goes Transmedia”, Jenkins prueba que *The Producers Guild of America* reconoció oficialmente en 2010 el título de *Transmedia Producer*. Evidenciando la aceptación de buena parte de la industria audiovisual.

[http://henryjenkins.org/2010/04/hollywood\\_goes\\_transmedia.html](http://henryjenkins.org/2010/04/hollywood_goes_transmedia.html) Consultado el 30-10-2014



diversidad amplia de medios y plataformas de comunicación” (Scolari, 2013:53). En el caso ideal las narrativas transmedia ocurren cuando:

“Cada medio hace lo que mejor sabe hacer, una historia puede ser introducida en una película, expandida en la televisión, en libros, y comics, y tal vez explorar experiencias interactivas en videojuegos. Cada medio sirve como puerta de entrada al mundo narrativo y no se necesita conocer la totalidad para comprender las partes” (Jenkins, 2003: 4).

Entonces, una estructura narrativa transmedia se puede considerar como tal cuando están presentes diferentes lenguajes (verbal, audiovisual, icónico, etc.) y diferentes medios de comunicación (cine, comics, televisión, etc.), lo cual significa que esto no es una adaptación de un medio a otro, sino que la narrativa se puede ver como un todo que se cuenta a partir de diferentes medios y lenguajes (Scolari, 2013). El elemento sustancial que define que una narrativa sea considerada transmedial es que logre la expansión, es decir, que se relaten elementos novedosos, en relación al canon.

Jenkins (2006) propuso elementos definitorios que caracterizan a un relato como transmedial. Describió estos elementos en virtud de **contradicciones** en torno a productores y receptores, la oposición entre la Expansión (Spreadability) y la Profundidad (Drillability), ambos procesos que amplían la narrativa canon; la Continuidad (Continuity), donde todas las narraciones que se extienden en otras plataformas deben de ser coherentes con la narrativa canon, contra la Multiplicidad (Multiplicity), que admite la producción desde muchos tipos de usuarios y entre tantas propuestas independientes es difícil seguir una coherencia; la Inmersión (Immersion) que tiene que ver con el grado de penetración del receptor con el contenido, contra la Extractabilidad (Extractability), que consiste en tomar cosas de la ficción para aplicarlas a la vida real (Jenkins, 2006). Es en estas estrategias narrativas donde se realiza la **pugna** entre los contenidos propuestos desde la producción y la recepción, ya que

muchas veces las producciones de los prosumidores no van acorde con lo planteado por el relato canon y es algo que no puede regular el productor<sup>3</sup>.

## 2.2.- Arqueología de las Narrativas Transmedia

Una muestra de la complejidad del concepto *narrativas transmedia* queda evidenciada en las más recientes investigaciones que sugieren la posibilidad de que las narrativas transmedia no son exclusivas del siglo XXI. Se afirma que en los últimos siglos los relatos expandidos han circulado entre diferentes tipos de medios. Ya desde hace varios siglos existieron los llamados prosumidores, (o en este caso quizá proto-prosumidores) quienes contribuyeron con diversas aportaciones a la expansión de los relatos (Bertetti, 2014).

Uno de los trabajos de investigación que examina esta dimensión de las narrativas transmedia, es la que ha realizado Carlos Scolari sobre la historia escrita por Miguel de Cervantes Saavedra, “El Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha”, el cual puede ser considerado un relato transmedial en tanto hubo expansión y participación en su desarrollo. La investigación de Scolari, se centra en las Aucas o Aleluyas, un tipo de producción visual similar al comic actual que tenía la finalidad de llevar la historia a la población analfabeta de la época. Una buena cantidad de personas conocieron a Don Quijote de la Mancha y su fiel Sancho Panza por las ilustraciones hechas por los artesanos y pintores de épocas posteriores (Scolari, 2014).

La idea de que las narrativas transmedia no son algo nuevo viene a confirmar los mitos o mal interpretaciones que Jenkins advirtió algunos años atrás, sobre la manera

---

<sup>3</sup> Estas **contradicciones** de las que surgen las **pugnas** representan en buena medida (aunque no en su totalidad), un reto metodológico significativo ya que es ahí en donde ocurren los procesos de aprendizaje como resultado de la recepción y la participación.



de conceptualizar la lógica transmedial<sup>4</sup>. Otros trabajos que analizan esta dimensión histórica de las narrativas son los elaborados por Paolo Bertetti sobre la historia de *Conan el Bárbaro*, y Matthew Freeman que investiga la génesis de *Superman* y *El Eternauta* su expansión en diferentes medios (Scolari, Bertetti & Freeman, 2014). Estos casos indican que si bien el escenario de los últimos años ha permitido que las narrativas transmedia puedan florecer, este fenómeno no es exclusivo de la etapa interactiva y digital de la comunicación, ni siquiera de la época de la aparición de los medios de masas.

Trabajos como los de Martín Barbero () se han esforzado en describir las tensiones que ocurren cotidianamente entre la industria de los medios y otras formas de producción cultural, en las cuales están implicadas directamente las audiencias. El fenómeno de las narrativas transmedia emerge en el centro de esas tensiones que no son nuevas. Si bien podríamos asumir que las narrativas transmedia son una posibilidad para hacer evidente o crear mundo ficcionales, convendría cuestionarnos de qué están hechos esos mundos ficcionales. La respuesta más inmediata es que están hechos de redes de textos y discursos que alimentan el mundo narrativo, (sea ficcional o no como en el caso de los relatos de la segunda guerra mundial) y que sirven como puerta de entrada para que cada vez más consumidores entren a él.

La idea de que es posible analizar los relatos humanos desde una mirada histórica o arqueológica como se ha propuesto por varios autores, supone llevar las lógicas transmediales más allá de los medios de comunicación de masas y de las plataformas y tecnologías interactivas y digitales, aunque ha sido en estos donde más se ha hecho evidente su desarrollo y reproducción. La historia de la humanidad está llena de relatos ficcionales populares que buscan dar cuenta de la experiencia social desde múltiples dimensiones.

<sup>4</sup> Entrega en: <http://www.fastcompany.com/1745746/seven-myths-about-transmedia-storytelling-debunked> Consultado el 1-11-2014.



Pensar en términos de narrativas transmedia nos obliga casi de inmediato a cavilar sobre esos relatos de ficción que están basados en hechos no reales o que son producto de la imaginación y fantasía de los creadores. Razón por la cual es preciso reflexionar sobre la naturaleza germinal que tienen la gran mayoría de las ficciones existentes y sus vínculos con lo real.

### 2.3.- La ficción y su dominio sobre lo real

Cuando se trata de investigar el papel de los medios en la sociedad actual no podemos pasar por alto el poder que tiene la ficción sobre la naturaleza social de los hombres. Creemos que es en ella, en donde se ven construidos y reflejados las más diversas aspiraciones humanas y que como resultado de su consumo construimos conocimientos basados en la representación de eventos o personajes específicos. Una de las aportaciones más significativas para el estudio de las ficciones, es resultado del trabajo realizado en las ciencias cognitivas, desde las cuales se afirma que: “todo el tiempo, a todas horas, no sólo percibimos nuestro entorno, sino que lo recreamos, lo manipulamos y lo reordenamos en el interior de nuestros cerebros, no sólo somos testigos, sino artífices de la realidad” (Ferrés, 2008). Y la construimos y reconstruimos a través de los relatos que emergen de nuestras pasiones, voluntades y deseos.

El testigo como ente observador, supone pasividad sobre lo observado, pero creemos que es precisamente esta dimensión la que está cambiando, respecto la forma de ser audiencia, ya que se está pasando cada vez con mayor fuerza de ser sólo testigo a ser actuante e intervenir las narrativas a su disposición. Pensemos en que el teatro, el cine, la televisión, los videojuegos y la literatura, hay representaciones verosímiles de la realidad y que la necesidad de sumergirnos en la ficción, no se origina en un capricho infantil y pasajero o en el ansia de evasión o en el puro y calamitoso tedio. De verdad es posible pensar que, personajes emblemáticos como: ¿Don Quijote, Aureliano Buendía,



Raskólnikov, Hamlet, Darth Vader, Mario y Luigi existen sólo para hacer pasar horas aciagas, o para apresurar la noche y el sueño, o para impedir que vayamos a aburrirnos? De entrada suena muy poco probable pensar que le hemos dedicado (como especie) tanta energía, tantos recursos y tantos anhelos a una actividad que sirve sólo para llenar las horas muertas.

Cuando las personas leen las aventuras de un caballero interestelar o las desgracias de una mujer adúltera, cuando presencian las indecisiones de un rey o la rabia de un político frustrado, cuando contemplan la avaricia de un magnate de la prensa o la caída de un imperio galáctico, la mente sabe que se encuentra frente a un escenario ficcional, y al mismo tiempo se esfuerza por olvidar o sepultar esta certeza mientras dura la novela, la pieza teatral, la película o el juego de video. Hay algo complejo y más que interesante, en la fascinación que causa la ficción contada a través de todo tipo de medios y formatos.

En este sentido, la ficción germina como un esfuerzo colectivo, un singular ejercicio de cooperación entre receptores y creadores. Las audiencias aceptan la ficción siempre y cuando el creador, el contador de historias, le mantenga interesado, y le permita con su relato vivir nuevas experiencias, o le conduzca a sitios nuevos, le emocione, le sacuda y exalte. La ficción no puede ser vista, pues, como un mero accidente en la evolución humana, un lindo e inútil artificio o una chispeante fuente de entretenimiento (Limia, 2014). Por el contrario, la ficción surge a partir del mismo proceso que nos permite construir el mundo y, en especial, concebir las ideas que tenemos de los demás y de nosotros mismos.

La ficción también funciona como una maquinaria de emociones. Profundizar en una película, una serie de televisión, una radionovela, una pieza de teatro o un relato es como subirse en una montaña rusa emocional: se va de un personaje a otro y, a veces contra nuestra voluntad, sufrimos, amamos, gozamos, nos paralizamos o nos derrumbamos con cada uno de ellos. El papel de la ficción nos hace vivir el síndrome de





personalidad múltiple: me estremezco, casi simultáneamente, como aquel, uno tras otro, sin parar (Ferrés, 2008). Cuando se trata de la ficción, sus referentes en acontecimientos de la realidad material/concreta son fundamentales para anclar la historia y sus componentes.

### **3.- METODOLOGÍA: Historias de la segunda guerra mundial universos narrativos que se encuentra**

La SGM marcó un antes y un después en la historia de la humanidad desde muchas dimensiones. Para los pensadores de la comunicación (y en general de lo social) la gran guerra resultó un periodo histórico de profundos cambios en materia de comunicación (de lo político, lo social, lo científico, y otras tantas dimensiones). Como el lector podrá suponer sería prácticamente imposible describir todos los materiales, discursos, textos o audiovisuales que han sido influenciados de alguna manera por los eventos sucedidos durante el conflicto bélico más grande de la historia moderna.

Pero nos preguntamos si acaso ¿el hecho de que la SGM, se haya contado en todos los lenguajes mediáticos, le dota de un carácter transmedial? ¿La diversidad de historias, géneros, formatos, lenguajes y textualidades, alrededor de la SGM pueden ser consideradas como parte del mismo universo narrativo? Preguntas estas que funcionan como guías generales de este trabajo.

Es evidente desde diversos puntos de vista que los eventos ocurridos durante 1939 y 1945 (periodo oficial de inicio y fin del conflicto) son apenas una parte de todo lo ocurrido entorno del conflicto bélico en sí mismo. Creemos que el hecho de que se sigan escribiendo y produciendo materiales mantiene vivo y en movimiento el universo narrativo de la gran guerra. Gracias a esta razón, audiencias jóvenes pueden entrar a ese universo narrativo desde múltiples puntos de acceso. En este sentido la dimensión





histórica de un hecho tan importante en el pasado cobra relevancia en tanto se sigue concretando de forma ficcional o vivencial a partir de hechos ocurridos en ese periodo.

Como ya hemos dicho, han existido aproximaciones y esfuerzos teóricos para comprender las narrativas del pasado en términos de una arqueología de lo transmedial. Nuestra apuesta (y aportación) en este trabajo, es que es posible aplicar la idea de una lógica transmedia (del pasado) no solamente a los relatos ficcionales, sino que es en ellos y a través de ellos que también se dan cuenta de eventos (no ficcionales) históricos que sí ocurrieron, como los eventos e historias que se desprenden de la SGM.

Como Henry Jenkins (2006) lo planteó en su momento, para pretender aplicar un análisis de las narrativas transmedia, es necesario identificar cuáles son los relatos que forman parte del canon y cuales no. Por ejemplo, debería quedar claro que los relatos canon son todas aquellas textualidades y discursos que han sido producidos por medios de comunicación, casas productoras o compañías de medios, mientras que los relatos que salen del canon, son producciones realizadas por usuarios y audiencias. Dicho en otras palabras, el relato canon está determinado por una estrategia y planificación y que se apega a las fuentes originales o seminales, mientras que los contenidos generados por los usuarios son resultado de una táctica de apropiación, redistribución o modificación del canon (Renó, 2013).

### 3.1 Descripción de un universo narrativo en constante expansión

Desde la primera acción bélica el 1 de septiembre de 1939 hasta la rendición japonesa en 1945, se escribieron muchas historias que relatan lo sucedió en muchos países y lenguas. La SGM como evento histórico ha sido descrito en prácticamente todos los formatos, géneros, medios y plataformas mediáticas. No hay medio que no haya visto pasar por sus textualidades alguna historia de la SGM.



Como lo relata el historiador británico especialista en la SGM Martin Gilbert (2006:67), “ha sido gracias a las historias en los medios de comunicación que conocemos los actos heroicos y destructivos que ocurrieron en la gran guerra... muy poco de lo que conocemos puede tener una base histórica oficial”, con lo cual podemos evidenciar la importancia que han tenido para la historia y su constante reconstrucción los relatos mediáticos y los contenidos generados por los usuarios.

A continuación se muestra una tabla que da cuenta de forma general de la cantidad de producciones cinematográficas, radiofónicas, literarias, televisivas, y de videojuegos que centran su narrativa en la SGM o alguna de sus partes, desde 1945 a la fecha<sup>5</sup>.

PRODUCCIONES SOBRE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL POR DÉCADAS						
DÉCADA	CINE	TV.	RADIO	VIDEOJUEGO	LITERARIO	Total
1945-1955	19	5	14	0	12	50
1956-1965	16	9	11	0	15	48
1966-1975	12	10	7	0	23	52
1976-1985	15	12	2	0	17	46
1986-1995	18	19	0	2	28	67

<sup>5</sup> Durante varias semanas, de forma espaciada de los meses de enero, febrero y marzo de 2015 se realizaron búsquedas documentales en internet para hacer el conteo de producciones que integraran en el centro de su narrativa la SGM. Se consultaron bases de datos especializadas como: <http://www.forosegundaguerra.com/> y <http://www.lasegundaguerra.com>. También se consultaron sitios especializados como: <http://www.imdb.com/> y [http://es.wikipedia.org/wiki/Categor%C3%ADa:Novelas\\_de\\_la\\_Segunda\\_Guerra\\_Mundial](http://es.wikipedia.org/wiki/Categor%C3%ADa:Novelas_de_la_Segunda_Guerra_Mundial) y [http://www.todocoleccion.net/libros-segunda-mano-historia-segunda-guerra-mundial\\_\\_1791](http://www.todocoleccion.net/libros-segunda-mano-historia-segunda-guerra-mundial__1791).

Es muy probable que muchas producciones realizadas en las primeras 3 décadas posteriores al conflicto ya no sea posible recuperarlas (al menos vía internet). Con todo y las limitaciones del tipo de búsqueda este conteo representa cierta tendencia en la expansión de relatos en torno de la SGM.

1996-2005	25	34	0	8	34	101
2006-2015	22	43	0	25	47	137
<b>Total</b>	127	132	34	35	176	504

**Realización del autor**

En la anterior tabla queda evidente la gran cantidad de producciones que se han realizado alrededor de la SGM, muchas de estas producciones están basadas en relatos biográficos y vivenciales de participantes directos o tienen como origen materiales videográficos, fotográficos y documentales producidos directamente por los ejércitos y actores participantes. Nos indica además que el tema se ha mantenido en el interés de las personas desde prácticamente la conclusión del conflicto.

En este conteo general no se incluyen manifestaciones culturales como los comics, los carteles, composiciones musicales, museos o colecciones pero es sabido que existen también un gran número de ejemplos que abordan la temática de la SGM.

Para dar salida a las preguntas de investigación que nos hemos formulado, proponemos elegir un caso emblemático de narrativa transmedia que circula con fuerza el universo narrativo de la SGM desde hace algunos años.

**RESULTADOS: “BAND OF BROTHERS” Y SU CAPACIDAD PARA EVIDENCIAR UN POTENCIAL TRANSMEDIÁTICO**

“Band of Brothers” relata la historia de un grupo de soldados afiliados al cuerpo especializado de paracaidistas aerotransportados del ejército estadounidense que peleó en la Europa continental ocupada, desde el día D en Normandía y hasta la conclusión de la guerra en Alemania. Esta historia se basa en el libro “Band of Brothers,



*E Company, 506th Regiment, 101st Airborne: From Normandy to Hitler's Eagle's Nest* publicado en 1992 por el historiador norteamericano Stephen Ambrose.

Pocos años después de la conclusión de la guerra en 1945, Ambrose dedicó sus esfuerzos como investigador a entrevistar a una gran cantidad de personajes participantes en el conflicto bélico. Fue biógrafo del entonces presidente norteamericano y ex general D. Eisenhower, y se encargó de publicar libros sobre la SGM desde 1962. Ninguno de sus libro ha sido tan exitoso como el que dio vida a “Band of Brothers”, debido principalmente a la exitosa serie producida por HBO, y a las posteriores expansiones.

A continuación vemos una tabla que pretender hacer evidente el entramado narrativo que resultó de la obra germinal de Ambrose, “Band of Brothres”.





Producción Narrativa entorno de “Band of Brothers”				
Libros	Televisión		Videojuegos	Sitios Internet
	<u>Series</u>	<u>Documentales</u>		
<i>Band of Brothers, E Company...</i>	Band of Brothers (10 cap)	We Stand Alone Together	Brothers in Arms. Road to hill 30	Band of Brothers. The series
<i>Comrades: Brothers, Fathers, Heroes, Sons, Pals</i>	Pacific (10 cap)	He Has Seen War	Brothers in Arms 2. Global Front	Major Dick Winters
<i>Americans at War</i>		The Real Band of Brothers	Brothers in Arms 3. Sons of war	Bill Guarnere site
<i>Beyond Band of Brothers</i>		Men of Easy Company	Band of Brothers Pacific	Stephen Ambrose Tours
<i>Biggest Brother</i>		Tribute to Dick Winters		La otra historia de la Easy Company
<i>Call of Duty</i>				Pictures from the War
<i>Brothers in Battle</i>				WWII Fedaration





Easy company soldiers				
Old Glory				
The Story of a Soldier				

### Realización del Autor

Del entramado de producciones que resultaron del libro que dio inicio a esta historia que se ha desarrollado durante los últimos 24 años, se puede observar que la condición transmedial de un relato no está condicionado exclusivamente por la estrategia planteada inicialmente por un único autor, o una compañía de medios, sino que la expansión casi siempre resulta inesperada. Podríamos decir que los hechos que se relatan en el libro de 1991 y que ocurrieron en 1944, y que se han estado reelaborando y recontando durante los últimos 24 años, han tenido la particularidad de motivar una buena variedad de posibilidades narrativas, que van desde: museos de sitio, colecciones personales de objetos de la época, dibujos animados, novelas gráficas y composiciones musicales.

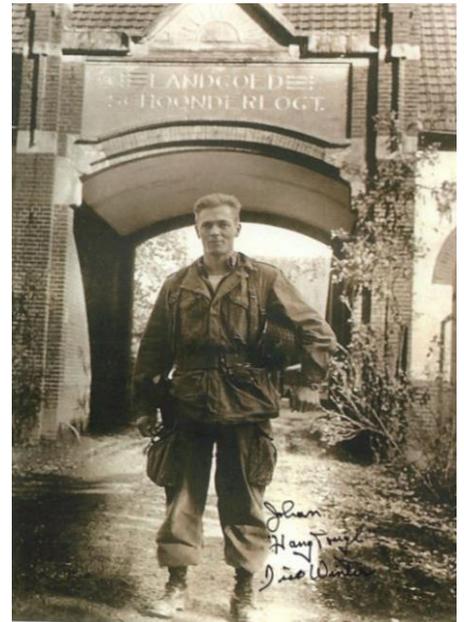
Pero queremos en este análisis detenernos en una forma de participación que representa un nivel de involucramiento bastante alto. Se basa en la ejecución de lo que hemos llamado de “turismo de guerra”, a partir de una serie fotográfica que recrea los lugares en donde ocurrieron ciertos acontecimientos importantes de las hazañas de la compañía Easy de “Band of Brothers”, se han organizado viajes turísticos para conocer en persona sitios que han aparecido en la historia ya sea a través de la descripción en los libros, o en escenas de las series y los documentales, o en secuencias interactivas de los video juegos.





En las imágenes anteriores vemos una calle de Eindhoven Holanda durante la expulsión de los nazis a manos del ejercito aliado durante la guerra y la manera en cómo se ve en la actualidad, y cómo se vio en la serie producida por HBO (vista en una gran cantidad de países del mundo). Lo anterior no tendría mucho de interesante sino fuera por el hecho de que estas fotografías son una muestra del trabajo de recopilación y organización que se ha hecho por parte de fans de todo el mundo.

A continuación se muestra una serie de fotografías que dan cuenta de un sitio especial en el relato, en donde los fans se han encargado de ubicar y fotografiar (foto a color) el sitio para que más miembros de la comunidad puedan ver la versión actual, en relación con la fotografía original de 1944 (foto en sepia) y la versión de la serie “Band of Brothers” filmada en 2002.



Estas historias que relatan aspectos particulares de un evento histórico pueden ser consideradas parte de un mismo universo narrativo transmedia en la medida que se van vinculando y articulando entre sí y sobre todo porque aportan significativamente en la construcción de sentido por parte de las audiencias.

Cuando escenarios como este en donde las audiencias y los procesos de recepción se ven triangulados por una multiplicidad de visualidades y narrativas, es necesario reconocer que las maneras de ser audiencias, consumidor y productor se han diversificado y es necesario atender la complejidad desde enfoques mucho más abiertos y disruptivos.

Tomemos por ejemplo las siguientes fotografías en donde se da cuenta del puente exacto en el que se basó alguna misión interactiva de un videojuego y a continuación la manera en que se ven actualmente.



Cuando se habla de transmedia casi siempre pensamos en Hollywood, en cinematografía, en televisión o en *fanfiction*, pero las prácticas de reapropiación y expansión narrativa no tienen fronteras y a menudo provienen de referentes históricos claramente identificables. Creemos que pensar la historia en términos de la lógica transmedial nos permite asumir que si bien la convergencia cultural y tecnológica que vivimos se ha acentuado en los últimos años por las tecnologías digitales, hay todavía mucho por ver, investigar y comprender de la participación y las maneras en que nos relacionamos con los contenidos mediáticos.

Estamos convencidos que la facultad humana de contar historias, ha sido vital en el desarrollo de las sociedades actuales, y no podemos negar que estas historias inevitablemente tienen un referente empírico que trasciende el mero hecho ficcional, y lo potencia en términos de complejizar lo real, a tal grado de no distinguir muchas veces lo ficcional de lo real. Quizá en ese sentido, no necesitamos hacer una diferencia sino más bien comprender las maneras en que operamos en relación con la ficción y lo



real, y las implicaciones que tiene esta relación inseparable con las experiencias de la vida cotidiana.

## CONCLUSIONES: MIRADAS QUE SE COMPLEMENTAN

En perspectiva histórica la experiencia transmedia puede ir más allá de la recepción y el consumo de las épocas recientes de convergencia mediática. Si pensamos en lo que ocurría con la lectura antes de la imprenta de Gutenberg, tendremos la coexistencia de formatos de lectura e interfaces como los manuscritos, los folios sueltos y los códices pintados en superficies no transportables, que diversificaron la forma de acceder a relatos y experiencias humanas. Cada interfaz de lectura cumplía una función diferente en el complejo proceso de lectura y sus lectores debían de algún modo integrar todas la experiencia disponibles. Extrapolando estas circunstancias a nuestros contexto actuales y a la propuesta realizada en este trabajo, es que podemos asumir que los relatos y las experiencias que de ellos resultan configuran en buena medida nuestros referentes históricos más significativos y acaso los más profundos.

Con el advenimiento de las nuevas tecnologías de la comunicación cobró renovada actualidad el concepto *prosumidor* (acrónimo resultante de unir las palabras productor/consumidor) acuñado por Toffler en 1980, en virtud de la capacidad que ofrecen ciertos medios, para producir y consumir contenidos de forma sencilla y rápida. Si asumimos que las narrativas transmedia son “un tipo de relato donde la historia o relato se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión” (Scolari, 2013: 46), podemos asumir que el papel de los receptores y creadores de relatos sobre la SGM fueron decisivos para la expansión del relato más allá de las fuentes oficiales. En buena medida, lo que conocemos y damos por cierto de la SGM es



gracias a los relatos que se han contado sobre ese periodo de tiempo, más allá de si son verdaderos o no.

La lógica transmedial no depende de una estrategia predeterminada (por un único e identificable autor), muchas veces, como en el caso de los millares de relatos en torno de la SGM, el universo transmedial se alimenta de pequeños fragmentos inconexos aparentemente, pero que en su totalidad ayudan a configurar el imaginario colectivo sobre un hecho histórico determinado o un personaje, o una época de la historia de la humanidad.

El vínculo que se logra establecer entre los elementos ficcionales de algún relato y sus referentes reales concretos, resulta fundamental para propiciar compromiso y fascinación entre las audiencias.

Creemos que el concepto; *arqueología transmedia*, es útil en la medida que sirva como metáfora para dar cuenta de una serie de posibilidades tomadas de la arqueología para investigar y rastrear formas de participación y que contienen en sí mismas un potencial transmedial. En este trabajo, consideramos que los relatos de la SGM son resultado de la voluntariosa participación de un gran número de personas de todas las clases y de muchos lugares del mundo para hacer evidente su propia experiencia y visión sobre un hecho trascendental en la historia de la humanidad. No podríamos asumir, a partir de las observaciones realizadas, que el relato canon prevaleció por encima de las aportaciones de los fans ya que en su mayoría, las historias más conocidas sobre la guerra han sido contadas por historiadores que se han basado en relatos de participantes directos que con mucha probabilidad contaron sus experiencias cargadas de aspectos y emociones muy personales.

La SGM como época histórica trascendental nos ha llegado de diversas maneras, y ha sobrevivido el paso del tiempo, y sigue muy presente en los discursos y contenidos mediáticos actuales en buena medida por los contenidos generados por los usuarios. Circunstancia que le dota de una lógica transmedial en sí misma al configurarse a partir



de fragmentos de relatos que han sido estructurados en toda clase de medios y textualidades.





## BIBLIOGRAFÍA

- Bertetti, P. (2014). Toward a Typology of Transmedia Characters. *International Journal of Communication*, 8, 2344–2361.
- Campalans, C., Renó, D., & Gosciola, V. (2012). *Narrativas Transmedia. Entre teorías y prácticas*. (Colección .). Bogotá: Universidad del Rosario.
- Ferrés i Prats, J. (2008):“De la emoción por el consumo de emociones. Televisión, consumo y emociones”. En J. I. Aguaded Gómez (Ed.), *La otra mirada a la Tele. Pistas para un consumo inteligente de la televisión*. (pp. 47–56). España: Grupo Comunicar.
- Gilbert, Martin (2006). *La Segunda Guerra Mundial (1943-1945)*. La Esfera de los Libros, Barcelona.
- Hjarvard, Stig (2008): “The Mediatization of Society. A Theory of the Media as Agents of Social and Cultural Change”, *Gottteburg: Nordicom Review* 29 No. 2, pp.105-134.
- Ibrus, I., & Ojamaa, M. (2014). What Is the Cultural Function and Value of European Transmedia Independents? *International Journal of Communication*, 8, 2283–2300.
- Jensen, K. B. (2014): *La comunicación y los medios. Metodologías de investigación cualitativa y cuantitativa*. Ed. Jensen K.B. México. Fondo Cultura Económica.
- Jenkins, H. (2003): “Transmedia storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling”. *Technology Review*. Disponible en: <http://www.technologyreview.com/biotech/13052/> Consultado el 20-October-2014.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture. Where old and new media collide*. (p. 318). New York: New York University Press.



- Jenkins, H. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture*. Massachusetts: MIT Press.
- Limia Fernández, M. (2014). Jóvenes y ficción televisiva. Construcción de identidad y transmedialidad. *Comunicación Y Sociedad*, (2013), 273–278.
- Kinder, M. (1991):“Playing with power in movies. Television and video games: from Muppet Babies to teenage Mutant Ninja Turtles”. Berkeley: University of California.
- Mora, L. V. (2014). Acercamiento al problema terminológico de la narratividad transmedia. *Caracteres. Estudios Culturales Y Críticos de La Esfera Digital*, 3(1), 11–40.
- Renó, D. (2013). Narrativa Transmedia y la “des-gobernabilidad” periodística. *Comunicacao E Sociedade*, 34(2), 141–146.
- Renó, D. P., Andrea, V., & Moraes-Goncalves, E. (2011):“Narrativas transmídia: diversidade social, discursiva e comunicacional”. *Palavra Clave*, No. 14, pp.201–215.
- Orozco, G., 2007, “Comunicación social y cambio tecnológico: un escenario de múltiples desordenamientos”, en D. de Moraes, coord., *Sociedad mediatizada*, Barcelona, Gedisa, pp. 99-117.
- Scolari, C. (2013). *Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan* (Primera., p. 344). España: Deusto-Grupo Planeta.
- Scolari, C. (2014). Don Quixote of La Mancha: Transmedia Storytelling in the Grey Zone. *International Journal of Communication*, 8(September 2013), 2382–2405.  
Retrieved from Available at <http://ijoc.org>