



Tipo de documento: Tesina de Grado de Ciencias de la Comunicación

Título del documento: Storylling y creatividad : el reino de Harry Potter

Autores (en el caso de tesistas y directores):

Yasmin Yanina Mussolino

Mariela Sardegna, tutora

Datos de edición (fecha, editorial, lugar,

fecha de defensa para el caso de tesis): 2016

Documento disponible para su consulta y descarga en el Repositorio Digital Institucional de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires.
Para más información consulte: <http://repositorio.sociales.uba.ar/>

Esta obra está bajo una licencia Creative Commons Argentina.
Atribución-No comercial-Sin obras derivadas 4.0 (CC BY 4.0 AR)



La imagen se puede sacar de aca: https://creativecommons.org/choose/?lang=es_AR



Storytelling y
creatividad:
el reino de Harry Potter

Yasmin Y. Mussolino

36791205

yasmin.mussolino@gmail.com

tinty_yas@hotmail.com

1134791229

Tutora: Mariela Sardegna

FEBRERO 2016

Índice

Introducción

a) Resumen y justificación del tema elegido.....	3
b) Justificación de la selección del caso.....	3
c) Objetivos.....	4
d) Estructura del trabajo.....	5
e) Antecedentes.....	6
f) Metodología.....	7
i) El estudio de caso a nivel académico.....	8

Parte I: Una nueva forma de contar

1. La cultura de la convergencia

1.1. Definición y características de la convergencia.....	10
1.2 Evolución de consumidor a prosumidor.....	13
1.3 Emocionalidad versus saturación de información.....	16

2. Narrativas transmedia

2.1 Definición de conceptos: Multiplataforma, Crossmedia.....	17
2.2 Definición y características de las narrativas transmediáticas.....	19
2.2.1 Tipos de narrativas transmediáticas.....	21
2.2.2 Estrategias de expansión narrativa.....	22
2.2.3 Storyworlds: consolidando una narrativa transmediática.....	25

3. <i>Del coleccionista solitario al Fan</i>	27
3.1 Bienvenidos al Fandom.....	30

Parte II: Alohomora: Entrando al reino de Harry Potter

1. <i>El nacimiento de la magia</i>	34
1.1 Del papel a la pantalla grande.....	37
1.2 Videojuegos.....	39

1.1Aplicaciones.....	43
2. <i>Spin-Off</i>	45
2.1Los cuentos de Beedle, el Bardo.....	45
2.2Quidditch a través de los tiempos.....	47
2.3Libro y Trilogía filmica "Animales fantásticos y dónde encontrarlos".....	48
2.4Harry Potter and The Cursed Child (HP y el niño maldito).....	51
3. <i>Pottermore</i>	52
3.1Personajes.....	53
3.2Lugares y objetos.....	55
3.3Historias entrelazadas.....	58
4. <i>El culto de los fans</i>	61
4.1 Recreaciones libres: Fanfiction, videos, teorías	
i. Fanfiction.....	63
ii. Videos.....	67
4.2 Convenciones.....	69
Conclusiones	72
Bibliografía	77
Anexo	
i. Síntesis narratológica de cada libro.....	81
ii. Ejemplos fotográficos de la Parte II.....	88

Introducción

"Cualquier tonto puede saber. El punto es entender."
Albert Einstein¹

a) Resumen y justificación del tema elegido

En la siguiente tesina realizaré un recorrido a través de los cambios que se han producido en las formas de contar, gracias a la inserción de los *new media* y la cultura de la convergencia. A partir de ello, se tendrán en cuenta algunas transformaciones en el campo comunicacional en los últimos años, ya que las nuevas tecnologías han abierto un mundo de incontables posibilidades que permiten que los usuarios vuelquen, exploren, interactúen y compartan sus gustos y opiniones de modo virtual; pero las distancias no sólo se acortan, sino que también se modifican sus caminos. Profundizaré en la manera en que el mundo virtual condiciona al real y cómo es que un mundo ficcional logra empapar la realidad y abarcarlo todo.

Ahondaré no sólo en las nuevas formas de comunicar, sino que también buscaré estudiar los mundos narrativos y sus efectos sobre los consumidores, los cuales tampoco son inmutables en este proceso de cambio. Los nuevos métodos de consumo conllevan, consecuentemente, nuevas formas de consumir, de apropiarse e involucrarse. La pertinencia de este estudio tiene que ver, entonces, con la estrecha relación que mantienen las formas de narrar con la consolidación de los consumidores como seres activos e interactivos (*prosumers*). Los usuarios que exploran, que van en busca de aquello que les gusta, son propios de una era caracterizada por una hambruna de conocimiento, que jamás está satisfecha con sólo un vistazo.

b) Justificación de la selección del caso

Con el fin de indagar y analizar el proceso de construcción de una narrativa transmediática, presentaré un caso específico que involucra no sólo una línea de tiempo que puede ser recorrida con saltos, como una rayuela, sino un mundo a ser descubierto como un posible ejemplo de este estilo narrativo. Evaluaré si se establece como una historia *crossmedia* o *transmedia* ya que el relato se encuentra fragmentado, pero esos huecos en la historia son llenados casi siempre a través de

¹ Físico Alemán.

otro soporte escrito o audiovisual. Abordaré el tema para catalogar la historia de una u otra de las formas mencionadas, puntualizando las características necesarias que debería tener la narrativa en cada caso.

El tiempo de la búsqueda de elementos pertenecientes o referenciales al caso Harry Potter para construir el corpus de análisis comienza con la publicación del primer libro de la saga en 1998 y culmina en enero de 2016, aunque se adjuntan en el desarrollo del trabajo menciones a aquellos elementos del caso cuyas fechas de publicación aún no han arribado. Por otro lado, la línea temporal ficcional se situará entre 1960 y 1998, con saltos esporádicos al pasado (como por ejemplo, 1926).

c) Objetivos

El **objetivo general** de esta tesina es indagar, reflexionar y analizar el proceso de construcción y las fronteras de una narrativa transmediática.

Los **objetivos específicos** de esta investigación son:

- Identificar los principales conceptos, técnicas y herramientas que se pueden aplicar a la creación de narrativas transmediáticas.
- Identificar propiedades y conceptos claves dentro del campo de diseño de una NT.
- Determinar la validez y relevancia de 'relatos participativos,' a partir de los ejes que lo fundamentan.
- Ubicar al consumidor/usuario como ente activo-participativo y gestor de contenidos en base a los criterios de la economía colaborativa.
- Describir y explicar cómo se construye una cultura participativa, planteando a las narrativas transmediáticas como estrategias para reconstruir audiencias fragmentadas.
- Explicar el proceso de construcción de una narrativa transmediática a través de espacios ausentes o “GAPS estratégicos.”

d) Estructura del trabajo

Esta tesina constará de dos partes: La primera girará en torno al marco teórico que tomaré como base de apoyo para analizar, posteriormente, el caso. Entre las categorías y conceptos a utilizar en el análisis, me posicionaré desde el lugar del teórico Henry Jenkins, experto investigador de fenómenos ligados a los fans y la

cultura participativa en general, para dar cuenta de lo que significa *crossmedia* (una misma historia contada en distintos medios) y sus disimilitudes con otros estilos narratológicos.

Diferenciaré *crossmedia* de *transmedia*, siendo estas últimas las que van más allá de los libros y el film, pasando por novelas gráficas o experiencias teatrales, para convertirse en objeto de reinterpretación en foros y *fanpages*, haciendo de su autor uno colectivo mediante el ejercicio de la producción en la instancia de recepción. En palabras del investigador en comunicación, Carlos Scolari, una narrativa *transmedia* es aquella “*que atraviesa y combina los viejos lenguajes y medios*” (2008, p. 73), es decir, fusiona lenguajes y medios y utiliza lo mejor de cada uno para expandir la historia madre al mismo tiempo que involucra al consumidor. Es a partir del divorcio de estos conceptos que podré diferenciar a los consumidores pasivos de los activos y de los interactivos, mostrando el pasaje de la audiencia a la comunidad y a lo denominado “cultura participativa.”

El ciberespacio aparece como un “lugar” – concepto introducido por el filósofo francés, Michael De Certeau (1996) - en el cual se produce una convergencia de diferentes lenguajes y medios en un único entorno, es decir, un espacio en el cual nacen y evolucionan las nuevas formas de comunicación, permitiendo desplazar los límites del modelo comunicacional clásico y redefiniendo la vida cotidiana a partir de la digitalización.

La segunda parte del trabajo estará dedicada al análisis del caso en su profundidad. Realizaré un recorrido exhaustivo a través del universo de Harry Potter: partiré de la saga literaria, su nacimiento y consolidación como uno de los relatos que atrapó a millones, y evaluaré su pasaje a la pantalla grande para comprobar si existen diferencias entre ambas historias. Es decir, explicaré todos los elementos que ayudan a consolidar el mundo narrativo: los libros, las películas, los videojuegos, aplicaciones, libros que se desprenden de la historia original (*spin-offs*) y mostraré qué es *Pottermore*, el sitio web totalmente ideado y dedicado para los fans de Harry Potter, también llamados *Potterheads*. La categoría del fan, su involucramiento y compromiso con la historia, será también abordado en este apartado con el objetivo de dar cuenta de la constitución de lo que es una comunidad o *fandom* y la influencia de éstos en la vida de los fans.

e) Antecedentes

Los "estudios culturales" son un concepto introducido por el sociólogo británico Richard Hoggart en 1964, para designar a aquellas prácticas culturales que exploran las formas de producir y crear significados, como lo hacen las narrativas transmedia. Así como existen diferentes maneras de producir, también hay diversas aproximaciones que pueden suceder en el terreno de la recepción y decodificación de mensajes. Las mismas, según Stuart Hall (2001) son:

- *Lectura preferente*: El usuario acepta el contenido del mensaje del emisor.
- *Lectura negociada*: El receptor está de acuerdo con algunos significados y valores del contenido del emisor, pero le agrega cosas propias y deja de lado otras, es decir, establece una suerte de 'filtro' según sus preferencias.
- *Lectura oposicional*: El usuario rechaza el mensaje del emisor.

Tomaré la idea de 'lectura negociada' para determinar y explicar la relación que los consumidores adoptan con respecto a los relatos ya que en el caso a analizar, Harry Potter, la audiencia adquirirá, como veremos más adelante, un lugar importante. La relación de la saga con sus lectores ha sido explorada previamente en la tesis *Conociendo el mágico mundo de Harry Potter: Sus fans, la relación con la obra y los vínculos que se tejen en el club de lectores*, presentada en el 2014 por Paula Cuestas, para la obtención del grado de Licenciada en Sociología en la Universidad Nacional de La Plata (UNLP). En la misma, la tesista se dedica al estudio de las experiencias y sensibilidades que viven un grupo de aficionados de la saga de Harry Potter (HP), es decir, realiza un estudio etnográfico utilizando la entrevista como herramienta de conocimiento. El enfoque en los clubes de lectura en los que ahonda Cuestas funciona como un antecedente relevante para el trabajo que desarrollaré a causa de que profundiza en la constitución y en las características de un fanático de la saga. Las entrevistas que realiza proporcionan un apoyo sólido para comprender la mente de un *Potterhead* (fan de HP) y cómo éste se relaciona con otros integrantes de la comunidad.

Otra tesis que se tendrá en cuenta para el desarrollo de este trabajo es la tesis de maestría del 2011, *Creating Transmedia Narratives: The Structure and Design of*

Stories Told Across Multiple Media (Creando narrativas transmedia: la estructura y diseño de historias contadas a través de múltiples medios) presentada en la Escuela de Diseño de información y tecnología de la universidad de *Nueva York* por Peter von Stackelberg. En su trabajo, el tesista explicita cómo se organiza y constituye una narrativa transmediática, lo cual funcionará como punto de navegación para entender el desarrollo de este tipo de historias.

f) Metodología

El campo de investigación escogido para el siguiente trabajo será de carácter cualitativo ya que, como explican Denzin y Lincoln (2005), consiste en una serie de prácticas interpretativas y materiales que tornan el mundo visible, transformándolo. Como el enfoque cualitativo convierte al mundo en una serie de interpretaciones, se debe generar un acercamiento al campo de estudio, Harry Potter, para estudiar los objetos en su escenario común y comprender el significado que el grupo a investigar le adjudica. Es decir, para adentrarse en el universo transmediático es de vital importancia comprender y explicar la posición que adquiere cada pieza del relato, su valor dentro del conjunto, y el nivel de incidencia que ejerce sobre aquellos que han sido “tocados” por la historia, los fans.

Esta investigación pretende generar un registro del proceso productivo de una narrativa transmediática, para ello se identificarán patrones y relaciones generales en la constitución de un relato. Se interpretarán estos sucesos y se valorará su importancia cultural con el objetivo de dar voz a un grupo específico, cuya visibilidad dentro de la sociedad es escasa. Capturaré su punto de vista a través de la observación e interpretación, intentando discernir el mundo de Harry Potter a través de los ojos de sus fans, entendiendo, a su vez, el mundo social como ellos lo ven sin simplificar su visión. Es por dicho objetivo que he decidido abordar esta tesina como una investigación cualitativa aplicada a un caso puntual: El universo de Harry Potter. El lugar y tiempo de la observación será desde 1998 hasta 2016 y, espacialmente hablando, se situará en Buenos Aires, Londres y EEUU ya que son en los últimos dos donde se identifican la mayor cantidad de elementos pertenecientes al caso. El

modelo metodológico es cíclico ya que las etapas de reconstrucción de la narrativa se superponen durante el proceso de investigación.

i) El estudio de caso a nivel académico

El caso es definido, por Neiman y Quaranta (2006), como un sistema delimitado en tiempo y espacio de actores, relaciones e instituciones sociales donde se busca dar cuenta de la particularidad del mismo en el marco de su complejidad. Un caso adquiere interés, dice Stake (1998), por lo que tiene de único o común. En este estudio elegí el caso de Harry Potter por su unicidad, es decir, porque es una historia específica y compleja dentro de su propio universo, la literatura fantástica, que posteriormente se conocerá como la pionera del género *Young Adults* o *YA* (jóvenes adultos).

Quizás sea un poco precipitado decir ‘elegí’ ya que el caso viene dado, se me presentó como la mejor y más relevante opción para abordar el tema: Utilizaré un estudio de caso intrínseco (para comprender mejor el caso mismo), instrumental (con el fin de profundizar en el tema transmediático) y colectivo (ya que el interés está depositado en indagar sobre un grupo de la población, los fans). Escogí este método porque es el único que me posibilita ahondar sobre estas tres cuestiones, así como también me permite describir hechos concretos, explorarlos y explicarlos. Es decir el objetivo no es generalizar datos para extrapolarlos a otros casos, sino evaluar uno puntualmente: conocer por completo y en profundidad el mundo de HP, analizar qué hace y qué no.

Parte I: Una nueva forma de contar

1. La cultura de la convergencia

*"¿Quién está dispuesto a desplazarse, a desafortunarse, a descentrarse, a descubrirse?"
Cortázar²*

1.1. Definición y características de la convergencia.

Hay un antes y un después de internet así como existe un antes y un después de Cristo porque el nacimiento de ambos ha marcado una transformación de formas y expresiones. Los medios tradicionales, también llamados *old media*, están basados en la lógica del *broadcasting*, es decir, en la transmisión de un mensaje desde un emisor a múltiples receptores. Esta lógica, que se desprende de la teoría de la información propuesta por Shannon y Weaver en 1981, constituye el Paradigma Informacional que será denominado como el modelo clásico, debido a que plantea un proceso lineal y directo.

Este modelo clásico de los medios masivos es transformado por las nuevas tecnologías, es decir, por los *new media*. Catalogaré de esta forma a todo medio que potencie o mejore el contenido de otro medio a través de tecnologías digitales. Los nuevos medios se distinguen de los tradicionales ya que:

- Comunicación Multidireccional: Cambian el modelo de comunicación, que ya no es de uno-a-muchos, sino de muchos-a-muchos, es decir, los medios digitales interactivos que fueron surgiendo lograron que la emisión sea múltiple, que todos puedan decir e interactuar con otros, convirtiendo así a los receptores en emisores.
- La inmediatez y el fácil acceso del medio es una de sus características particulares y determinantes ya que permite compartir y recibir información

² Escritor argentino.

(como videos, noticias, etc.) a una velocidad jamás antes vista, tanto en la recepción y envío, como en el desarrollo de tareas.

- La convergencia implica la fusión, y entrecruzamiento, de los nuevos medios con los viejos. Por ejemplo, leer el diario *online* mientras se escucha música con auriculares y se chatea vía *facebook*. Esta unión de medios en un mismo soporte posibilita la conformación de medios híbridos y genera así un cambio cultural, que se dio como toda transformación: primero gradualmente y luego súbitamente, de forma explosiva.

No existe un punto de corte entre los nuevos y viejos medios que dejan a estos últimos en el pasado. Jenkins sostiene a este respecto, "*La historia nos enseña que los viejos medios nunca mueren, y ni siquiera se desvanecen. Lo que muere son simplemente las herramientas que utilizamos para acceder al contenido de los medios.*" (2006, p.24). Entonces, los viejos medios actúan como puentes de conocimiento que le permiten al usuario acceder al contenido, pero lo que acontece con la llegada de los nuevos medios no es una despedida de los viejos. No se produce una suerte de divorcio, sino que es con la ayuda de la tecnología que los medios evolucionan y amplían el universo de posibilidades de acceso al contenido. Lo que sucede es una revolución digital, que lejos de hacer que los nuevos medios reemplacen a los viejos, logró que ambos vayan de la mano, conviviendo juntos, entrelazándose para potenciarse. Es decir, *convergiendo*: por ejemplo, el teléfono móvil y la cámara fotográfica convergen para sacar fotos desde el celular, los libros pueden leerse mediante la computadora (*E-Books*), etc. El nuevo paradigma de la convergencia no implica una suerte de amnesia histórica hacia los viejos medios, sino una evolución de los mismos para acceder al contenido de forma más eficiente y eficaz.

Las nuevas tecnologías se comportan como un río, lleno de posibilidades, cuyo contenido se expande y fusiona para fluir por distintos canales mediáticos. Los celulares, *Iphones*, *Ipads*, *tablets*, es decir, la digitalización misma fundó los cimientos que posibilitan el proceso de transformación que hoy llamamos convergencia. El concepto de 'convergencia' fue introducido por Pool en su libro

Tecnologías de la libertad (1983), donde lo cataloga como una fuerza de cambio en las industrias mediáticas, y lo define como:

Un proceso llamado «convergencia de modos» está difuminando las líneas entre los medios, incluso entre las comunicaciones entre dos puntos, como el correo, el teléfono y el telégrafo, y las comunicaciones de masas, como la prensa, la radio y la televisión. Un solo medio físico (ya se trate de cables o de ondas) puede transmitir servicios que en el pasado se proveían por caminos separados. Inversamente, un servicio provisto en el pasado por un medio determinado (ya sea la radio, la televisión, la prensa o la telefonía) hoy puede ofrecerse por varios medios físicos diferentes. Por consiguiente, se está erosionando la relación de uno a uno que solía existir entre un medio y su uso.” (p.23)

Es decir, lo que se vive es un proceso de transformación que combina, que converge, lo viejo y lo nuevo para crear nuevas posibilidades expresivas, permitiéndole al usuario acceder y relacionarse con el contenido de diversas maneras. De esta forma, el autor observa que lo que se modifica es el *modo* de la comunicación, que Pool anticipó será más diversa y con un mayor grado de participación. Se vislumbra, de esta forma, un periodo de transición, de expansión del poder de los medios y de la cultura misma, a través de la transformación de la relación con las audiencias.

El modo de transmisión de información de un punto emisor a múltiples puntos receptores de forma simultánea, también denominado *Broadcasting*, ha quedado obsoleta ya que la nueva manera de comunicar implica que no haya solamente un emisor, sino que haya emisión en la instancia de recepción. Pool vislumbra el inicio del fin del *broadcasting* y del paradigma informacional, aporta la célula para lo que posteriormente será la Cultura de la Convergencia de Henry Jenkins, quien escribe “Con «convergencia» me refiero al flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento.” (Jenkins, 2006, p.14). La convergencia, en suma, garantiza que el contenido viaje a

través de distintas plataformas y logre así estar más cerca de su audiencia, la cual puede vivir experiencias de entretenimiento diferentes. Acceder al contenido es parte de la diversión: es un juego donde el medio ofrece caminos y el usuario elige cuál seguir. Las delimitaciones de los medios han sido casi borradas con tal de proveerle una experiencia completa de entretenimiento al consumidor.

Una de las características específicas de la convergencia es, entonces, la independencia de los medios de comunicación y el pasaje del consumo mediático individual al consumo, en términos de Jenkins (2006), como una práctica en red. Los usos posibles son incontables, e imposibles de controlar, ya que cada práctica se adapta al objetivo del consumidor, se moldea en torno a sus necesidades.

La convergencia implica más que un cambio en torno a la relación con las tecnologías: se ven alteradas, también, las industrias y los mercados: nadie está seguro de qué medio debería de combinarse con cuál, entonces se realizan combinaciones creativas cuyo éxito depende de la aceptación de los consumidores, es decir, el juego de la lógica de los medios también es experimentada por los productores. Los consumidores, a su vez, tampoco tienen en claro qué producto adquirir: En el 2013 la venta de celulares estaba dividida mayormente entre *blackberries* y *Smartphones*, nadie sabía cuál era mejor porque ambos conllevaban un avance tecnológico nuevo. Ahora, la nueva pregunta es ¿*Samsung Galaxy Player* o *Ipod Touch*?, ¿*Motorola Xoom* o *Ipad*? La era de la convergencia surgió de repente, casi sin aviso, permitiendo que todo suceda y eliminando las barreras de lo imposible. La convergencia está en la mente del consumidor y del creador, así como también en los aparatos mismos: es omnipresente. Es la nueva forma de consumir.

1.2 Evolución de consumidor a prosumidor.

Ante los procesos de mutación de los consumos culturales, en términos de tecnologías, se abre un nuevo mundo que influye y determina la percepción que los sujetos tienen de ese mundo. El fenómeno de internet desarticuló y modificó las relaciones humanas hasta el momento vividas, el ciberespacio reconfiguró la vida, por eso éste se presenta como algo más que un espacio virtual. Entonces, ¿La mediatización expande la comunicación entre sujetos o profundiza la separación y

aislamiento de los individuos con respecto de la realidad? ¿Se crean puentes para unir gente o murallas para mantenerla separada?

'Convergencia' es un término que implica cambios tecnológicos, culturales y sociales, que crea un mundo unido, ya que cuenta las historias mediante diversas plataformas mediáticas. Sin embargo, la convergencia no se produce en los aparatos mediáticos, sino que es un fenómeno que se produce en la mente del consumidor y, también, a través de las interacciones sociales que vive ese individuo con aquellos a su alrededor, por ejemplo, a través de *facebook*.

Este proceso mediático modifica las estructuras de pensamiento y la relación del consumidor con los medios, así como también el método mismo de consumo y, por consiguiente, la cultura popular, entendida como las manifestaciones artísticas y literarias. Sí, la convergencia determina los modos de acceder a los contenidos, pero aquello que debe ponerse bajo el foco son las prácticas culturales que se modifican por esta fuerza que invade la vida. *“Las tecnologías no sólo transforman al mundo sino que también influyen en la percepción que los sujetos tienen de ese mundo.”* (Scolari, 2008, p.273) Ya no es sólo el diario el que nos acerca las noticias, sino que podemos enterarnos de que lo que sucede gracias a *tweets*, por ejemplo, porque la mutabilidad se produce en el *modo* en que los sujetos se percatan del contenido que arriba a sus manos y en la mirada con la cual reciben dicha información.

La convergencia trae consigo nuevos espacios de creación, virtuales, como blogs o páginas web, que exponen pensamientos, imágenes, etc. Es decir, comparten información que, en algunos casos, puede ser vista bajo la luz de la producción de contenidos. Por ejemplo, expresando ideas y reflexiones que incitan fotografías publicadas o compartidas en *Tumblr*. Esta circulación de información no sería posible sin la participación activa de los consumidores. Entonces, la convergencia mediática se erige como una nueva forma de expresar contenidos y de vislumbrar a las audiencias, aunque su poder se extiende más allá: No se puede hablar de convergencia sin hablar, a su vez, de cultura participativa e inteligencia colectiva. La cultura participativa se erige en torno a 3 pilares que posibilitan su existencia:

- Las nuevas tecnologías posibilitan apropiarse, comentar, crear y depositar ese contenido nuevamente en el entorno mediático.

- El discurso de "*Hágalo usted mismo*" condiciona la relación del consumidor con las tecnologías incitándolo a participar.
- El flujo de imágenes, opiniones e historias que nadan a través de los medios requieren un receptor activo.

Por eso, no es casual que '*inteligencia colectiva*' sea el slogan de *Taringa*³ ya que el consumo es un proceso colectivo que choca con el poder del productor original. De esta manera, puedo distinguir dos tipos de consumidores:

- *Consumidores clásicos*: Aquellos receptores pasivos que no poseen un rol participativo, que no se involucran, sino que permanecen donde los medios le dicen que deben hacerlo. Son seres predecibles a los cuales el medio *va a buscar* ya que son consumidores sedentarios.
- *Prosumidores*: Son aquellos nuevos receptores que tienen un rol doble: consumen y producen. Son activos: comentan, escriben entradas de blogs, cuestionan. Son seres migratorios, nómades que están en todos lados, por lo cual son ellos los que van en busca de los medios y las historias, y no al revés. Son leales a los medios y cadenas que eligen porque las *eligen*, no le son impuestas, sino que ellos optan por sus consumos. Los usos que le dan a las herramientas son subjetivas y personales, dependen de cada uno de ellos y de sus motivaciones.

Leer y producir, ése es su lema. Juntos conforman lo que se llama *inteligencia colectiva* ya que un *prosumer* (prosumidor) solo no puede saberlo todo, pero cuando se une con otros prosumidores, logran ser invencibles. La fuerza radica en la unión. Cada uno es una pieza en el rompecabezas de conocimiento, cada uno sabe algo que otro no y, por ello, al unir las piezas y compartir recursos, se combinan las habilidades que tienen para conformar ese rompecabezas, es decir, para crear algo de forma conjunta. Juntos lo saben todo, juntos son imparables. Así nace la cultura participativa y la posibilidad de que todos expresen sus ideas y opiniones.

³ Red social argentina donde se comparten y descargan música, libros, películas, etc.

1.3 Emocionalidad versus saturación de información

¿Cómo se defendía o acusaba a una persona de un crimen en la Antigua Grecia? ¿Cómo se produce un discurso frente a un auditorio? ¿Cómo le contamos a una amiga lo que nos pasó ayer? La respuesta es simple: estamos rodeados de historias que nos permiten comunicarnos con otros y nos condicionan como personas. Las novelas de ficción, las películas, las publicidades, incluso la biblia, son historias que están en todos lados porque el mundo mismo es un relato.

Sin embargo, no todo es contado de la misma manera. Existen distintas formas de narrar y de atrapar a quien escucha para que se comprometa con la historia y crea en ella. Para generar este lazo entre la historia y el usuario, el relato debe apelar a las emociones de su receptor. Las historias deben ser concebidas y contadas con emoción ya que son las emociones las que incentivan las motivaciones, las que impulsan la acción. Salmon propone al storytelling como un instrumento de control porque “traza conductas, orienta el flujo de emociones” (Salmon, 2008, p.38), pero orientar no es lo mismo que *motivar*. La motivación es el “proceso por el cual el comportamiento se activa y se dirige hacia algún objetivo definido” (Buck, 1988, p.05), es decir, es ese *algo* que hace que el usuario ejerza una acción con un objetivo específico. Por ejemplo, ir a la página web de un programa de tv para ver un *websisodio* (episodios breves con contenido inédito) sobre la secuencia que pasó atrás del escenario antes del show teatral que se vio en el programa de tv.

Pero para que una historia sea exitosa a la hora de atrapar al usuario, primero debe ser *creíble*. El usuario busca ser aceptado, busca verse reflejado en otro, busca soluciones a sus problemas. Cuando elige ver una película espera, de forma inconsciente, encontrar allí herramientas o pasos a seguir en una determinada situación. En resumen, el usuario pretende que las historias validen su forma de pensar y su accionar.

El *storytelling* no fabrica emociones o formas de pensar, sino que posibilita que el usuario explore sus emociones y considere puntos de vista ajenos al propio como válidos, no porque los comparta, sino porque los *entiende*. El *storytelling* permite que el usuario se vea reflejado en un otro ficcional y, de esta manera, que se sienta aceptado por quien es al mismo tiempo que puede comprender de forma más acabada

la naturaleza humana. El *storytelling* no es un instrumento de control de opiniones, como sostiene Salmon, sino que es una forma de comprender el mundo y ser parte de él. Es el arte de otorgarle un significado coherente a quiénes somos y cómo pensamos.

El *storytelling* funciona a la hora de cautivar al usuario porque:

- Posee una estructura narrativa de causa – efecto.
- Tiene personajes reales con los cuales el usuario puede identificarse.
- Apela a los procesos emocionales para cautivar al usuario.
- El mensaje es importante, pero cómo se cuenta ese mensaje lo es aún más.
- El contenido no es nada sin los valores que transmite, se debe transmitir

qué piensan y hacen los personajes.

A causa de la saturación de historias que nos rodean, entablar un lazo con el usuario se ha vuelto más complejo. Ahora es el usuario el que busca la historia y no la historia la que va en búsqueda de usuarios. Por eso, los buenos relatos no cuentan historias, sino que *hacen* historia.

2. Narrativas transmedia

*"No hay barrera, cerradura, ni cerrojo
que puedas imponer a la libertad de mi mente."
Virginia Woolf⁴*

2.1 Definición de conceptos: Multiplataforma, Crossmedia.

Las computadoras no son las únicas que pueden hacer dos cosas al mismo tiempo, la idea de *multitasking* o multitarea es aplicada tanto a nuevas tecnologías (como *smartphones*) como a las personas que, gracias a ellas, pueden responder mails desde su dispositivo electrónico en cualquier medio de transporte. La capacidad de estar en más de un lugar al mismo tiempo, ahora es también transferida a la forma de contar: Una historia puede encontrarse en distintos lugares (plataformas), es decir, puede ser *multiplataforma*.

⁴ Escritora europea.

Como explicita Peter Von Stackelberg (2011) en su tesis de maestría para el Instituto de Tecnología de la Universidad de Nueva York, *Creando Narrativas Transmediáticas*, las estrategias narrativas multiplataforma son aquellas cuyos *mismos* elementos son contados en diferentes plataformas. Aquí radica la diferencia fundamental entre éstas y las historias *crossmedia*, ya que las últimas consisten en *ampliar* la historia original utilizando otros soportes. Sin embargo, para que el relato tenga sentido es necesario experimentar todos los elementos en su totalidad, es decir, las piezas no poseen significados completos como entes autónomos.

Antoni Roig Telo escribe que existen diferentes grados de implicación a la hora de realizar una estrategia multiplataforma ya que el contenido debe ser acondicionado a cada una de ellas. El experto en comunicación afirma que se da una "*Adaptación según el medio: El contenido se retoca pesando en las múltiples plataformas donde tiene que ser mostrado*" (Telo Roig, Jordi Alberich, 2005, p.85). En las narrativas multiplataforma el contenido es esencialmente el mismo en cada soporte y la modificación que se realiza en la historia, si es que se realiza, es puramente con el objetivo de adaptar el relato original a la nueva plataforma a utilizar. Mientras que, por otro lado, Roig Telo explica que en las narrativas *crossmedia*, "*Los contenidos no sólo se adaptan a cada medio donde tienen que ser distribuidos, sino que, además, se buscan interrelaciones y los unos son complementarios de los otros*" (Telo Roig, Jordi Alberich, 2005, p.85). Es decir, no se produce una traducción del mismo contenido, sino que se busca que las plataformas funcionen de la mano, complementándose. En las narrativas *crossmedia*, la historia se extiende en cada plataforma, aprovechando lo mejor del medio, pero las piezas no son independientes del resto del conjunto. Los elementos mantienen una relación estrecha e indisoluble ya que, por sí mismas, las partes de la historia no tendrían sentido alguno. En este tipo de narrativas, entonces, se puede aplicar lo que sostenía Aristóteles: "*El todo es más que la suma de sus partes,*" debido a que es a partir de la totalidad que se logra comprender la narración en sí misma.

Siguiendo a Jak Boumans, quien define *Crossmedia* en cuatro puntos básicos, se puede entender el concepto de la siguiente manera:

- La producción implica la utilización de más de un medio.
- Se puede acceder a los contenidos a través de diversos dispositivos, como celulares, televisión, etc.
 - Dichas plataformas mantienen un vínculo íntimo ya que se apoyan en las otras piezas para existir.
 - Es una producción integrada.

Existe un nudo central de contenido, una historia madre, que está conectado íntimamente con otros nudos narrativos pertenecientes a la misma historia: *“La estrategia Cross-Media, por tanto, es más integral e idealmente concibe una red alrededor de un concepto determinado, que en ocasiones puede convertirse en un universo narrativo coherente y completo.”* (Telo Roig, 2009, p. 124). Las piezas que conforman el entramado crossmediático constituyen, entonces, un todo complejo que al ser dividido, no sería inteligible.

2.2 Definición y características de las narrativas transmediáticas.

Las conversaciones digitales han dado lugar a muchos diálogos que toman la forma de hipertextos, interfaces, virtualidades e interacciones. Dentro de este panorama de cambios en la producción y recepción, en la forma de pensar y moverse de los consumidores, es lógico que la forma de contar no sea la misma. Gracias al desarrollo de las nuevas tecnologías, la mirada comunicacional ha podido ser ampliada y las barreras que delimitan los relatos se han desdibujado a tal punto que hoy puede hablarse de una nueva forma de contar: Las narrativas transmediáticas (NT).

Al hablar de narrativas, me refiero a mundos complejos lo suficientemente reales como para que el usuario los acepte como posibles. Como plantea Ryan, *“Una narrativa debe crear un mundo y poblarlo con personajes y objetos.”* (Ryan, 2004, p.08). Deben acontecer situaciones (*happenings*) o acciones humanas que modifiquen el curso de la historia y generen así una trama sólida.

Para hablar de las NT, es imprescindible, primero, definir las. No se ha llegado a un acuerdo con respecto a la definición de lo que es e implica una NT, pero sí hay una variedad de teorías en torno a las mismas. Un primer acercamiento hacia el concepto

es el propuesto por Wolf, quien afirma que 'transmedia' se refiere a fenómenos que no pertenecen a un medio específico. *“Los profesionales ya han comenzado a hablar de guión transmedia para referirse a una nueva forma de construir relatos destinados a varios medios a la vez, partiendo de un universo común. Lo importante es que cada nueva ventana implemente a la anterior.”* (Galán, Herrero, 2011, p. 164). Es decir que, lo importante es que cada medio aporte algo nuevo a la historia; pero, para ello, el contenido debe ser pensado como NT desde su consolidación. Es indispensable que, en el proceso productivo de la historia madre, ésta sea creada con el objetivo de ser expandida, es decir, no debe “cerrar” el mundo narrativo, sino abrir las puertas que posibilitan la exploración. Libros, series, cortometrajes, aplicaciones para celulares, videojuegos y muchas otras formas, medios y formatos han expandido las posibilidades de narrar. La idea central es crear un guion que se irá desarrollando a través de distintas plataformas de comunicación, aprovechando lo mejor de cada una para expandir el relato. No se trata de traducirlo a otro formato, sino de hacerlo crecer.

Scolari define las NT como *“un tipo de relato donde la historia 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 este proceso de expansión”* (Scolari, 2013, p. 46). Es decir que la construcción de la historia es un proceso que sucede a través de diferentes plataformas, lo cual implica que desde sus inicios debe ser pensada como narrativa transmediática para así poder fragmentarla y dividirla en los diferentes soportes. Es importante señalar que la transmediación y la adaptación no son lo mismo: esta última se produce cuando una historia es traducida a otra plataforma, como por ejemplo, un libro a la pantalla grande; mientras que en una narrativa transmedia, el libro y la película trabajan juntos para conformar la misma historia.

Una narrativa transmediática es un proyecto creador de un universo dentro del cual surgen varias obras en distintos medios que interactúan entre sí, son independientes pero al mismo tiempo forman parte de un todo: puede comenzar en un medio y continuar en otros, aprovechando lo mejor de cada uno para expandirse sin límites. Es necesaria cierta independencia entre las historias: si bien forman parte de un todo, deben poder sostenerse por sí mismas para que el usuario no deba conocer

todo el proyecto para poder disfrutarlo. El receptor puede leer el libro y no ver los *websisodios* o viceversa, y comprender el significado global de la historia de todas maneras. Se ofrece al espectador la profundización en la obra no como una obligación, sino como una atractiva posibilidad que invita a continuar explorando. La intervención y participación del usuario es lo que diferencia a este tipo de narrativas de las *crossmedia*, ya que en ellas no se incorporan las historias creadas desde “abajo” por los consumidores convertidos ahora en productores. Todo el dominio textual de los *prosumers* surge desde abajo y se integra al “canon” oficial, contribuyendo aún más a la expansión del mundo narrativo.

2.2.1 Tipos de narrativas transmediáticas.

Es Miller quien, en el 2008, empieza a delimitar el concepto de transmedia, aseverando que el mismo implica, además de la existencia de la historia en más de un medio, la participación interactiva de la audiencia, y especifica que los componentes de cada plataforma expanden la historia base, complementándola. El relato puede ser ampliado mediante dos caminos diferentes: el más utilizado es aquel a través del cual la historia es construida en las distintas plataformas, como explique en páginas anteriores, pero éste no es el único método. Otra manera de dilatar la narrativa es contando historias no ligadas intrínsecamente a la trama, es decir, relatos que se desprenden del tema central, pero que siguen las leyes del universo narrativo propuesto. Un ejemplo de este estilo de narración es el caso de la novela *Fangirl* (fanática) de Rainbow Rowell (2013), cuya protagonista es fan de una saga literaria muy parecida a HP, pero llamada Simon Snow. El libro hace constantes referencias a la serie de Snow, utilizándola como excusa para ahondar en la vida de la protagonista, Cath, y le presenta al lector, de esta forma, una ventana hacia la vida de un fan. El lector comprende las diferencias y similitudes entre la saga ficcional y HP debido a que ya se encuentra inmerso en el mundo fantástico: así se consolida una relación entre narrativas diferentes, unidas por un hilo comunicador, que sólo es visible para un conocedor del reino de los fans, quienes fusionan universos posibles con facilidad.

Llegados a este punto, es necesario catalogar los dos tipos fundamentales de NT:

- I. Intracomposicional: Se utilizan múltiples plataformas para crear una sola historia.
- II. Intercomposicional: Se crean interrelaciones entre múltiples narrativas a través de múltiples plataformas, como es el caso de *Fangirl* y HP.

Cuando me refiera a NT, me referiré sólo a las narrativas intracomposicionales, es decir, a un mismo universo narrativo, que abarca dos o más plataformas, y no a una o más historias pertenecientes a diferentes mundos posibles que dialogan entre sí.

II.2.2 Estrategias de expansión narrativa.

Jenkins sostiene que:

"Las narrativas transmediáticas representan un proceso en cual los elementos integrales de una ficción se dispersan sistemáticamente a través de múltiples soportes con el propósito de crear una unificación coordinada de la experiencia de entretenimiento. Idealmente, cada medio contribuye con su enfoque único al desenvolvimiento de la historia." (comunicación persona, 28 de abril, 2014). Los elementos que conforman una historia se encuentran dispersos a través de múltiples plataformas, aprovechando lo mejor de cada medio para lograr que la historia tenga un mayor impacto. La fragmentación de la historia suele lograrse estableciendo dos líneas temporales diferentes: el tiempo presente, donde se sitúa el usuario al sumergirse en la narrativa ya que es el punto central, y un tiempo pasado del cual se sabe poco, que será el que se reconstruirá. Las narraciones de ambas líneas temporales deben estar conectadas e interrelacionadas: *"Es esencial que en la obra exista una intertextualidad radical, o sea, que las diferentes partes estén conectadas entre sí de algún modo, lo cual tiene que ver con el concepto de multimodalidad y el hecho de ser diseñado para una cultura en red"* (Scolari, 2013, p. 34). Es decir que, para que funcione el método narrativo de fragmentación, las piezas de la historia que viven en distintas plataformas deben estar interrelacionadas, contribuyendo así a crear un universo narrativo, es decir, un mundo que no inicia cuando empieza el relato, sino que siempre existió pero le era desconocido al usuario.

El desarrollo del relato implica llenar esos huecos de conocimientos, también llamados GAPS estratégicos: espacios en blanco en la narrativa que el usuario debe completar accediendo a otra plataforma.

Para que los GAPS inspiren al usuario, se busca la *penetrabilidad* de la historia a través del uso de elementos del melodrama ya que, de esta forma, se incentiva a los usuarios a buscar pistas para resolver los misterios de la trama. De esta forma nace la idea de “premiar al fan,” es decir, buscar formas directas de validar extensiones narrativas para recompensarlo por haber buscado una pieza del rompecabezas de la historia. Por ejemplo, si el usuario se registra en la página web de la narrativa, se le premia otorgándole una anécdota que desconocía de un personaje secundario. Esta metodología, que incentiva la acción de la audiencia, es llamada *call to action* (llamada a la acción). Ross (2008) clasifica el *call to action* en tres tipos:

- *Overt*: es una llamada directa a la intervención como, por ejemplo, en *The Voice* donde se incita a los espectadores a que llamen para votar a su cantante favorito.
- *Organic*: es un tipo más sutil que el *overt* ya que aparece más en programas catalogados como *magazine*, en los cuales la audiencia puede mandar mensajes de texto para expresar sus opiniones.
- *Obscure*: es propia de las tramas complejas de fantasía o ciencia ficción que incitan la participación sin decirlo, es decir, lo hacen a través del misterio que le generan al usuario. Se quiere que hagan algo, pero no se les dice que *tienen* que hacerlo y es por ello que es la técnica más efectiva de las tres: otorga la ilusión de ser una idea propia, una elección, y no una regla impuesta.

Como señala Jenkins (2006), los fragmentos de la historia deben poseer un vínculo entre sí, se debe poder detectar una continuidad, aunque la misma no sea lineal. Las NT son multidireccionales: se puede empezar por cualquier punto establecido, es decir que el usuario puede construir su propio camino para completar el relato.

Como señala Scolari (2008), los consumidores ya no son pasivos, por lo cual el trato con las audiencias debe diferir. Con las historias *crossmedia* se ha producido un pasaje del consumidor pasivo al interactivo, el cual comenta y critica, pero no *crea*.

Con el nacimiento de las narrativas transmediáticas, se produce un nuevo salto: ahora los productores se encuentran frente a una audiencia activa y participativa, es decir, un prosumidor.

A partir de estas definiciones, plantearé las características de las narrativas que considero transmedia:

- Construcción de un universo narrativo capaz de sostener múltiples personajes e historias a través de diversos medios. La historia es narrada mediante múltiples plataformas.
 - Cada soporte contribuye de forma única a crear el universo de la historia, razón por la cual es vital conocer la potencialidad narrativa de cada medio.
 - La utilización de las diversas plataformas permite crear diferentes puertos de acceso al universo narrativo, que también ayudan a construir la experiencia de inmersión en el relato ya que revela, a su gusto, partes del mismo para generar misterio.
 - Cada pieza de la historia es independiente de las demás piezas que constituyen el universo narrativo.
 - Cada elemento de la historia construye GAPS estratégicos que invitan al usuario a descubrir y explorar las demás piezas que componen el universo.
 - El proceso de descubrimiento de los GAPS tienen como objetivo entretener y enriquecer la historia.
 - Establece prosumidores, receptores activos, ya que invita al usuario a participar del universo y expandirlo, lo cual posibilita la creación de infinitos relatos.
 - Fomentan la sociabilidad ya que su objetivo es que los fans hablen e interactúen con otros fans, constituyendo así una comunidad de pertenencia.
 - Son historias interminables, es decir, como siempre se les puede agregar algo nuevo, no poseen fin.

2.2.3 Storyworlds: consolidando una narrativa transmediática.

Un relato consta de una localización, de personajes, de situaciones o accidentes que modifican el accionar de dichos personajes y construyen la trama narrativa, que

se desenvolverá, y concluirá la historia. Pero no todo relato construye un mundo en el cual el usuario puede sumergirse.

En primera instancia, para crear un mundo narrativo, el mismo debe tener una lógica, es decir, debe seguir la regla de la no contradicción. Cada mundo tiene sus límites y posibilidades, que son delimitadas por su creador para indicar qué puede o no puede suceder en dicho mundo posible. Por ejemplo, en una historia de corte realista situada en 1920, no existirá un personaje vestido acorde al siglo XXI, a menos que haya viajado en el tiempo, es decir, excepto que una regla del mundo lo valide. Para que el mundo sea creíble, es necesaria la coherencia narrativa. Respetar las leyes físicas del mundo es una condición de posibilidad vital para la consolidación de dicho universo y para que adquiera validez en la mente del usuario.

Para que el relato sea validado por el receptor, debe ser creíble ya que sólo de esta forma se le adjudicará el carácter de *real*. Como plantea Ryan (2004), el mundo real es el presente en el que el lector está inmerso. Para que el observador externo se sumerja en la historia, el relato debe ser un espacio donde el usuario *pueda* adentrarse por completo. No basta con que el consumidor de un vistazo a la historia, experimente un chispazo o un chapuzón, sino que debe zambullirse de cabeza en las profundidades del océano narrado. Un universo es más que fragmentos dispersos, es una totalidad narrativa habitable tanto para el personaje como para el usuario. Es el texto el que sirve de guía y ‘centro de información’ para explicarle al sujeto las reglas del mundo esperando que éste las adopte y emplee, ya que el usuario construye en su imaginación una extensión de la historia.

Para que el mundo virtual absorba al usuario, la transportación al mundo narrativo debe ser completa: el usuario debe sentirse parte de la historia, imaginarse dentro de dicho universo. La inmersión del usuario en la historia puede darse de dos formas:

1. Accesibilidad: El mundo narrativo es de fácil acceso, es ágil ya que no instaure materiales difíciles que estorben a la inmersión.
2. Descubrimiento: Otra forma de entrar en la historia es a través de la lucha y el descubrimiento. De esta forma, el usuario debe buscar aquellos elementos que parecen ‘esconderses’ debido a que es sólo conociéndolos que logrará entender la historia en profundidad.

De esta manera nace el concepto de *mundos posibles*, concepto que Ryan (2004) retoma de Lewis, sosteniendo que la realidad es un universo constituido por una variedad de elementos jerárquicamente diferentes, donde uno se instaura como centro estructurante del sistema de elementos. La realidad es el presente en el cual se zambulle la mente del usuario, es decir, la realidad es lo que es considerada como tal por el consumidor. Los procesos de inmersión en la mente del usuario pueden producirse de dos formas desde los tiempos del surgimiento del melodrama:

1. Dispositivo de Identificación / Reconocimiento: Son posibles porque el usuario se proyecta a sí mismo en los personajes, es decir, se reconoce en ese otro ficcional. No es casualidad que los personajes más queridos sean aquellos catalogados como valientes, por ejemplo, ya que se toma su accionar como modelo a seguir. Esta forma de identificación hereda elementos del melodrama, cuyo elemento central es la combinación del género con un público que toma de allí una parte de su educación sentimental y, también, su entrenamiento gestual y verbal. Además, a partir de esta identificación podrían encontrar, en el accionar de los personajes más afines a ellos, ejemplos sobre modos de acción. Si bien los usuarios no actúan de forma semejante a la ficción, al menos la misma les proporciona una perspectiva acerca de un determinado tema, tratando de orientar a la audiencia, de plantearle caminos posibles de acción para que pueda desenvolverse con mayor facilidad en la vida o, al menos, para que sienta que no está solo.

2. Dispositivo de Contra – Identificación: Caracteriza el proceso de no – coincidencia con ese otro ficcional. El usuario observa en el accionar del personaje X todo lo que, en la vida real, condenaría, pero que en la ficción entiende y, a veces, valida. El usuario expresa sentimientos de afecto hacia ese anti – héroe y, en ocasiones, piensa las formas en las que actuaría en determinada situación porque, dentro de ese mundo posible, el accionar del villano *está bien* porque se condice con quien es, es decir, funciona acorde a las leyes del universo.

Los universos narrativos son mayormente productos híbridos ya que, por un lado, brindan un entretenimiento y distracción de las preocupaciones de la vida cotidiana y, por el otro, incentivan la reflexión. Quizás no una reflexión académica, sino en torno a la vida misma: enseñan sobre la vida y otorgan la esperanza de un final feliz. Nos hace pensar en los valores personales a privilegiar y a luchar contra las vicisitudes de la vida diaria. Permite pensar en la vida, en los otros y en el yo: abre las puertas reflexivas al posibilitarnos analizarla mientras nos entretiene.

3. Del coleccionista solitario al Fan

*"Harry: ¿Esto es real, o sólo ha estado sucediendo dentro de mi cabeza?
Dumbledore: Por supuesto que está sucediendo dentro de tu cabeza, pero ¿porque
iba eso a significar que no es real?"
J.K. Rowling – Harry Potter y Las Reliquias de la Muerte*

Un coleccionista era visto como aquella alma solitaria que vivía encerrada, rodeada de su colección. Una persona con pocos amigos, que no podía compartir con nadie aquello que le gustaba porque nadie lo entendía. Coleccionar era el pasatiempo de aquellos que no poseían un lugar de pertenencia. Es un receptor pasivo que observa aquello que ama de lejos, pero intenta traerlo a su realidad mediante la colección que posee. Se pueden distinguir dos tipos de colecciones:

- Productos licenciados: Objetos inspirados en una marca o producto, que suelen ser coleccionables al ser artículos oficiales, y son apreciados por quien los posee por el valor sentimental que le adjudican.
- Merchandising: Son semejantes a los productos licenciados, excepto por el hecho de que no son artículos oficiales, sino que son creados *por y para* fans.

¿Pero qué sucede cuando ese pasatiempo se convierte en una pasión? ¿Qué sucede cuando esa pasión va más allá de una colección de figurillas de personajes de ficción y se convierte en una forma de vivir? La categoría de fan surge de forma escandalosa, dice Jenkins (2006), porque parecen “fuera de control.” El autor sostiene:

Fan es una forma abreviada de la palabra fanático, que tiene su raíz en el vocablo latino fanaticus. En su sentido más literal, fanaticus procede de fanus, que significa básicamente de o perteneciente al templo, un servidor del templo, un devoto, pero rápidamente adoptó unas connotaciones más negativas, y fue evocado a menudo por los críticos a las creencias políticas contrarias y más tarde, de forma más general, a la locura como la que puede resultar de estar poseído por una deidad o demonio (Oxford English Dictionary). Su forma abreviada (fan), apareció por primera vez a finales del siglo XIX en descripciones periodísticas que describían a los seguidores de equipos de deporte profesionales (especialmente baloncesto). (p. 24)

Un fan es una persona devota hacia su ídolo, el cual puede ser un personaje de un libro o el libro mismo, una película, un actor, etc. Es un consumidor que no conoce los límites y no tiene autodisciplina porque deja que aquello que ama inunde su vida. Aquí radica una de las diferencias fundamentales entre el fan y el coleccionista: mientras el coleccionista pasa dos o cuatro horas de su día inmerso en aquello que le gusta, y trae el mundo ficcional a su realidad, el fan vive ese mundo como su realidad por eso el fanatismo, visto como algo que consume a la persona, ha sido teñido de negativo. Mas la realidad es que los fans se han convertido en una categoría importante, una fuente de conocimiento, para los departamentos de marketing ya que muchos son líderes de opinión dentro de la comunidad de fans.

En términos de De Certau, los fans son “cazadores furtivos” que no se contentan con la obra, sino que van por más. *“Los lectores son viajeros; cruzan terrenos ajenos, como nómadas que cazan furtivamente atravesando campos que no escribieron, saqueando la riqueza de Egipto para su propio disfrute.”* (De Certau, 1996, p. 175). Los fans emprenden un viaje de ida desde aquello que aman, son seres hambrientos que se niegan a estar satisfechos, por lo cual su primer acercamiento con la historia es sólo el punto de partida de un camino sin fin. Leen una obra y buscan más significados textuales, realizan conjeturas de los personajes, adquieren productos licenciados, comparan la realidad tangible a la realidad ficcional, se preguntan qué haría X personaje en X situación para saber cómo actuar ellos mismos en una situación similar.

Se construye así una nueva categoría de sujeto ya que ser fan es juntamente eso: una forma de *ser*. No hay pausas, ni límites, ni reglas: en el reino del fan todo es posible. No basta con observar el mundo que aman, sino que se lo apropian a través de escrituras reformistas: Intentan escribir historias que agraden a otros fans. Esta es la segunda diferencia con el coleccionista: el fan no está solo, hay otros como él. El sujeto – fan tiene la capacidad, como dice Jenkins, de “*transformar la reacción personal en interacción social, la cultura del espectáculo en cultura participativa.*” (2010, p. 54). Se torna en un receptor activo que, respetando las leyes impuestas en el relato original, intenta escribir historias, que crea *ships* (término que surge de *relationship* -relaciones románticas- y hace referencia a las parejas) entre personajes que el autor del texto original no pensó ni pensaría, pero que el fan puede unir sin culpa porque ve a los personajes como *proprios*. El límite para las historias creadas por los fans a partir de la historia original no es otro que los propios fans. El relato creado por el fan debe ser aceptado por la comunidad de fans y, en muchas ocasiones, el amor por las narraciones creadas por fanáticos es igual o mayor al profesado al relato madre. Este último se erige como una chispa que le permite al fan constituirse como tal. La apropiación de los fans incluye a los personajes, la historia y la reelaboración de conceptos; sin embargo, el compromiso de los fans también implica un cierto grado de respeto hacia los textos originales y hacia sus creadores, quienes imaginaron la materia prima.

El fan, para constituirse como fan, debe tener 3 características:

- Compromiso emocional, es decir, debe ser un fiel seguidor de la historia.
- Debe ejercer cierto grado de participación: escribiendo, opinando, armando memes (imágenes con frases graciosas referentes a la historia), etc.
- Debe pertenecer a una comunidad o *fandom*, es decir, un grupo de fans que comparten un diccionario común sobre la narración, que les permite comunicarse y ‘ser parte’ de la misma comunidad.

Son los verdaderos fans los que descubren y retroalimentan cada espacio recóndito del universo, son aquellos a quienes no les basta con conocer ese mundo

superficialmente, aquellos que se embarcan en la búsqueda del tesoro para sumergirse de lleno.

3.1 Bienvenidos al Fandom

El ciberespacio aparece como un “lugar,” concepto introducido por De Certau y retomado por Scolari (2008), de encuentro que posibilita interactuar con sujetos de diversos países y culturas mediante foros, comunidades online y redes sociales que acortan las distancias. Se produce una convergencia de diferentes lenguajes y medios en un único entorno, un espacio en el cual nacen y evolucionan las nuevas formas de comunicación, permitiendo desplazar los límites del modelo comunicacional clásico y redefiniendo la vida cotidiana a partir de la digitalización.

Navegando en la red, un fan puede encontrar a otro fan y juntos pueden crear un blog sobre esa historia que aman. Un tercer fan en otra parte del mundo puede entrar a ese blog y comenzar a dialogar con los dos primeros. Y así sucede con un cuarto, quinto, sexto, hasta que son incontables. ¿Qué pasa cuando muchos fans se unen? ¿Qué sucede cuando una historia trasciende las fronteras geográficas y se generan comunidades online? Así nace el *fandom*: *fan-* hace referencia a este nuevo sujeto y *-dom* se refiere a la terminación de la palabra ‘*kingdom*’ que significa “reino” en inglés. Entonces, un *fandom* es el reino de los fans, un lugar donde todos se sienten cómodos y unidos porque comparten preferencias y gustos.

“Somos cambiados por esas cosas que creamos, del mismo modo que las cambiamos, ya que la relación funciona en ambos sentidos.” (Burbules, 2005, p.122). Así como la historia nos reconfigura como sujetos al intervenir en la vida diaria, los usuarios también participan y extienden las narrativas originales. Es esto lo que acontece con la categoría de los fans, quienes amplían los relatos de aquello que aman, en este caso Harry Potter, por medio de, por ejemplo, videos o cortos. Habitan en la red incontables versiones y recreaciones de escenas de la serie literaria que inundan *youtube*. Igualmente, se pueden encontrar capítulos adicionales, creados por los fans, que continúan la línea narrativa como si fueran parte de la saga oficial. Pertener a un *fandom* implica conocer en profundidad la historia, poseer productos licenciados (como remeras, tazas, artículos de colección, etc), pertenecer a una o más

comunidades online (grupos de *facebook*, *blogs*, foros, etc) y escribir historias que se desprendan de la original. Las mismas consisten en tomar un personaje y depositarlo en una situación diferente a las que ha vivido, recrear una escena de la historia con un desenlace diferente, desarrollar historias románticas entre personajes que en el texto original no estaban juntos, etc. Estas historias son denominadas *fanfiction*.

Así, los fans le dan a la historia original otra vuelta de tuerca que hace que la historia esté en constante crecimiento. Como sugiere De Certeau (2006), el consumo implica el reciclaje de materiales textuales, apropiándose o reapropiándose ellos, es decir que, los ciudadanos colaboran con la construcción del mundo narrativo ya que, a partir del relato oficial, crean historias alternativas que expanden el universo narrativo transmediático. Por consiguiente, la palabra es mitad de quien la produce y mitad de quien la escucha: hay una apropiación en la instancia de recepción. Esta apropiación no sólo se produce a través de comunidades y foros *online*, sino que también ocurre en la materialidad de la vida: existen librerías en las que hay “tomos en blanco” esperando a ser escritos por los ciudadanos que allí entren, libros escritos colectivamente. Se conforma, de este modo, un nuevo tipo de usuario, uno más poderoso, ya que puede adquirir control sobre aquellas historias que le apasionan. Por este motivo, Jenkins (2010) propone que los fans no son “inocentes culturales”, sino “cazadores furtivos,” conceptos introducidos por De Certeau (1996), que reciclan materiales textuales y los resignifican.

El consumo suscita la producción y la formación de un nuevo tipo de sujeto, es decir, un sujeto productor para el cual la lectura se convierte en un juego que no tiene límites ya que está en constante expansión. El reino del “*fandom*” posibilita que los grupos subculturales marginales, no comprendidos, exploren y compartan intereses culturales y, sobretodo, que encuentren a otros sujetos con esos mismos intereses. La apropiación y relectura de las narrativas permite transformar la cultura de masas en cultura popular, y la reacción personal en interacción social. Por lo tanto, en mi opinión, la mediatización abre puertas entre individuos que parecían cerradas. Se crea un universo *online* a partir de esos intereses que funciona, dice Jenkins (2010), como puente comunicacional transformando la “cultura del espectáculo” en “cultura

participativa”. Los fans escriben prolongaciones del relato original que puedan agradar a otros fans, fomentando así el diálogo entre ellos. En los foros de *fanfictions* los usuarios pueden opinar y discutir sobre las narraciones de los distintos nuevos autores, es decir, la narrativa se manifiesta como vehículo de contacto entre fans. La expansión de las historias no sólo genera nuevas interpretaciones, sino que también ayuda a la interacción social.

Sin embargo, no todos los fans deciden escribir, algunos prefieren participar a través de comentarios, aportando teorías o, simplemente, discutiendo con otros fans sobre piezas de la historia. Aquellos que sí deciden escribir y compartir sus narraciones pueden hacerlo de diversas formas, como por ejemplo creando ‘notas’ en *facebook*, pero las formas más utilizadas por los fans son los blogs o las páginas dedicadas a *fanfiction*. Cada herramienta tiene sus usos y ventajas que condicionan la elección del fan a la hora de publicar sus escritos: Si se quiere realizar una historia larga, entiéndase más de 10 o 20 hojas, con publicaciones semanales o mensuales, es más probable que el fan opte por mantener un blog ya que así le facilita a sus lectores el acceso a publicaciones anteriores, si es que no las leyó, es decir, cualquier persona puede ponerse al día con las lecturas de forma más sencilla. Por otro lado, si lo que se busca es publicar una historia breve y única, es decir, que no tendrá más de 30 hojas y tendrá un principio, desarrollo y fin en la misma publicación, entonces puede que se opte por una página de *fanfiction*. Las mismas cuentan con dos ventajas: primero, que poseen un buscador con palabras claves, lo cual facilita la búsqueda de *fanfictions* del tema de interés dentro del sitio; y, por otro lado, es más sencillo encontrar lectores en estas páginas que en un blog, si este último no es conocido. Por estos motivos, entiendo al *fandom* como una red de creación de historias, que se dan como una *semiosis social*, concepto introducido por Verón (1988), ya que no tienen límites, sino que del texto original puede crearse una *fanfiction* y de esta última, otra y así sucesivamente.

Otro aspecto fundamental del *fandom* es el interés que presentan por recrear situaciones o personajes de la ficción en la vida real. Las mismas suelen acontecer cuando la comunidad decide reunirse: esto puede deberse a un arreglo privado o a la

realización de una convención, reuniones temáticas sobre una historia. Las mismas cuentan con:

- Stands de venta de productos de diversos *fandoms*, como ropa, almohadones, etc.
- Recreaciones de escenas de la historia. Por ejemplo, en la convención anual de Harry Potter, la *Magic Meeting*, se establecen distintos salones dentro del establecimiento para que funcionen como las ‘salas comunes’ de cada una de las cuatro casas en las cuales se divide el colegio *Hogwarts*.
- Talleres temáticos de danzas, cocina, deportes, etc. Dependiendo del *fandom* del cual sea la convención, el fan puede encontrar distintos talleres: por ejemplo, en la convención de Harry Potter, se realizan talleres de enseñanza del baile desarrollado en la cuarta película (HP y el cáliz de fuego) y partidos de *Quiddich* (el deporte del mundo mágico) entre las casas del colegio.
- Concursos de *cosplay*. Los fans se disfrazan de un personaje de la serie / libro / película que les gusta y compiten por un premio al mejor disfraz.

En síntesis, el lugar tradicional de consumo mediático, así como los procesos de interpretación, se han visto modificados. Los muros se derriban permitiendo innumerables oportunidades que influyen y transforman las condiciones de percepción de los sujetos. Por lo tanto, todo medio genera un impacto en la vida de los individuos debido a que modifican el ritmo y funcionamiento de las actividades y relaciones humanas. Del mismo modo, las historias adquieren significación por sus seguidores, cambian con ellos, alimentándose recíprocamente. Un mordisco colectivo a la vez.

Parte II: *Alohomora*⁵: Entrando al reino de Harry Potter

1. El nacimiento de la magia

“Bajo sus casi infinitas formas –escribía Roland Barthes–, el relato está presente en todas las épocas, en todos los lugares, en todas las sociedades; el relato empieza con la humanidad; no hay, nunca ha habido un pueblo sin relato”
Salmon

La historia comienza con la celebración de la derrota del mago oscuro que aterrorizó al mundo mágico durante años. Ese 31 de octubre de 1981, Voldemort fue vencido por Harry Potter, un bebé de un año al que no pudo matar. La historia de este niño comienza, en realidad, diez años más tarde cuando recibe la carta de aceptación del colegio *Hogwarts de Magia y Hechicería*. El relato sigue a Harry y sus amigos, Ron y Hermione, a través de sus aventuras durante los años lectivos y la lucha contra Voldemort, quien regresará para recobrar el poder y destruir a sus enemigos.

El mundo de Harry Potter (HP) sucede en un universo paralelo al real, es decir, sucede al mismo tiempo que el tiempo del aquí y ahora. Este universo mágico tiene una organización política en cada país (Ministerio de Magia en Europa) que se rige bajo un estatuto de secreto para evitar que los *muggles* (personas sin magia) descubran el mundo mágico. Existen formas propias de viajar en el mundo mágico (como escobas, polvo floo, *portkeys*, apareciendo -hechizo-), diversas escuelas, personalidades famosas como inventores (Flamel, por ejemplo, que inventa la piedra filosofal), poseen un banco propio (*Gringotts*), librerías, etc. La comunidad mágica es enorme, es un mundo secreto abierto para unos pocos: magos, hechiceras, criaturas mágicas (tanto animales como elfos domésticos -criaturas de 1m de alto que se dedican a servir a familias mágicas-), *Half Bloods* (media sangre), *muggle-born* (magos hijos de padres *muggle*), y *squibs* (personas sin magia, hijos de padres magos). La habilidad de hacer magia es innata, pero los magos deben asistir al colegio para aprenderla y lograr controlarla.

La saga o serie de libros cuenta con siete tomos, siendo cada uno correspondiente a un año lectivo en Hogwarts: *HP y la piedra filosofal*, *HP y la cámara secreta*, *HP y*

5 Hechizo utilizado para abrir cerrojos.

el prisionero de Azkaban, HP y el cáliz de fuego, HP y la orden del fénix, HP y el príncipe mestizo y HP y las reliquias de la muerte. [Se adjunta en el anexo una síntesis de la trama de cada libro de la saga]. Adicionalmente, la autora publicó tres libros más pertenecientes a este mundo, que continúan con la línea argumental del universo: *Animales fantásticos y dónde encontrarlos, Quidditch a través de los años y Los cuentos de Beedle, el Bardo.* Estas últimas publicaciones se erigen más como una referencia de momentos u hechos de la saga original que como una continuación de la saga. No cuentan las aventuras de HP y sus amigos, sino que exploran el universo del cual él es parte.

La narrativa se expande, afirma Scolari (2009), a través de los medios (películas, libros, videojuegos), pero también lo hace utilizando diferentes lenguajes, es decir, de manera icónica, verbal, etc. La historia que se narra en la saga no es la misma a la contada en los *spin - off*, es decir, no sucede una traducción a otro formato sino que los medios y lenguajes contribuyen, con lo mejor que tienen, para construir un universo. Como la narración transmediática, en palabras de Jenkins, “*representa un proceso en el que los elementos integrales de una obra de ficción se esparcen sistemáticamente a través de muchos canales de distribución con el propósito de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada*” (comunicación personal, 1 de agosto, 2011), recorreré los distintos caminos que tomó la narrativa para así evaluar si puede ser catalogada como transmediática o no.

Una elemento central a la hora de crear una NT son los espacios en blanco, por eso es vital puntualizar que la saga literaria ha sido construida con huecos que serán llenados posteriormente: si bien la serie se sitúa entre 1991 y 1998, se realizan saltos al pasado para lograr una comprensión más profunda del pasado de los personajes, o de sucesos como la primera guerra mágica (ascenso de Voldemort al poder). Los saltos temporales pueden observarse en la siguiente línea temporal:

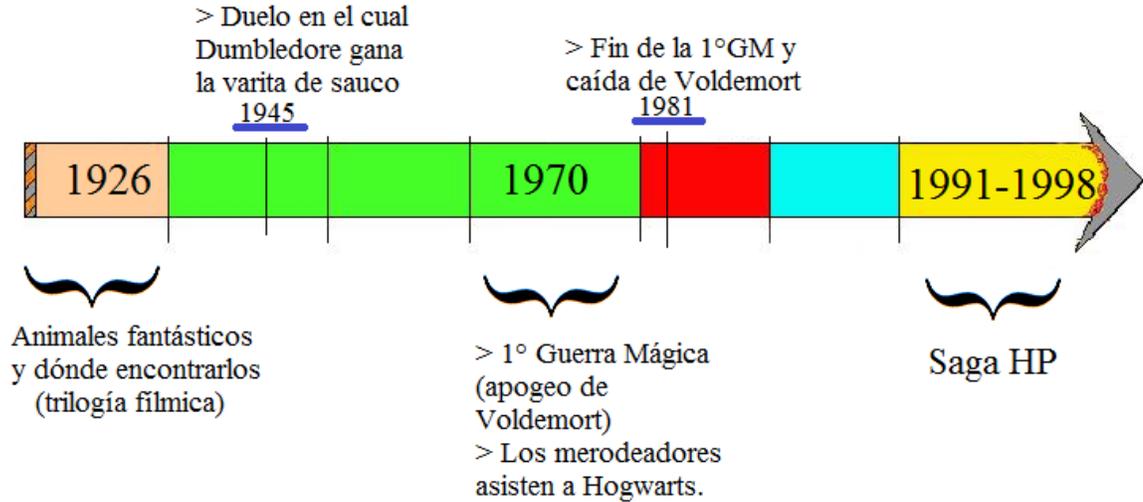


Fig 1: Línea temporal. Elaboración propia.

A continuación estableceré un listado de ejemplos para demostrar los agujeros o GAPS propuestos desde el inicio de la narrativa, es decir, las piezas del rompecabezas de la historia que no están explicitadas desde el inicio, con el objetivo de generar misterio y capturar la atención del lector:

- En HP6, Harry comprende el motivo por el cual Voldemort no murió cuando le rebotó la maldición que le lanzó en 1981: el seños tenebroso había partido su alma en siete (7) partes, depositándolas en objetos que consideraba valiosos y transformándolos, así, en *horrocruxes*. En este libro, el protagonista descubre que el diario de Riddle (Voldemort), contra el cual combatió en HP2, era un *horrocrux*.
- En HP7 se introducen la varita de sauco, la piedra de la resurrección y la capa de la invisibilidad, es decir, las ‘reliquias de la muerte,’ que convierten a su poseedor en el amo de la muerte. Los dos primeros artículos estuvieron perdidos durante años, mas al final de la séptima entrega, el lector descubre junto con Harry que la varita le perteneció a Dumbledore desde que la ganó en un duelo en 1945.
- En HP7, el protagonista y el lector hallan conversaciones que Dumbledore mantuvo con Snape en 1981, donde se contaba cómo este último se

convirtió en espía del director para derrotar al mago oscuro. Es gracias a este hallazgo que el usuario logra entender, finalmente, el motivo de la confianza de Dumbledore en Snape y por qué éste protegía a Harry: estuvo enamorado de Lily, la madre de Harry, desde los 10 años (finales de 1960).

- El veneno del basilisco, la serpiente que habita la cámara de los secretos en HP2, es el único elemento que puede destruir *horrocruxes* y es muy difícil de encontrar, por lo cual los colmillos de la criatura fueron las herramientas que se utilizaron para destruir los objetos en HP7. No es casual que la bestia dentro de la cámara haya sido este animal y no otro.

- El mapa del merodeador, creado por los merodeadores en la década de 1970, es el mismo que usa Harry a partir de HP3.

Puedo aseverar que la historia con GAPS se construye, entonces, con un hecho en el pasado que es desconocido en el presente de la narración, lo cual implica el descubrimiento y reconstrucción de eventos o situaciones. El relato es establecido como un rompecabezas con piezas faltantes, que el lector debe encontrar y colocar en el lugar correcto para comprender el significado global, y particular, de la historia madre. La misma es el punto inicial de creación de la narrativa, la génesis del universo a conformar, y es construida y desarrollada con espacios en blanco estratégicamente situados para mantener al consumidor “enganchado” en el relato, es decir, apela a la curiosidad y sentimientos del sujeto para mantenerlo en expectante y comprometido con el tema. Una NT debe ser concebida con estos agujeros o piezas ausentes para poder expandirse a otras plataformas ya que, si cierra todas las puertas de acceso, el consumidor permanece dentro de una habitación en vez de convertirse en un *boy scout* que explora todas las habitaciones o puntos nodales de la red del relato.

1.1 Del papel a la pantalla grande

Cada libro de la saga fue llevado a la pantalla grande, brindando un total de ocho películas, ya que HP7 fue dividido en dos partes. Cada película refleja la trama argumental establecida en los libros con sutiles diferencias, que detallaré a continuación:

- HP1: En la película se suprimen cierto número de personajes, se hace del ajedrez mágico uno más violento (las piezas se atacan) y se eliminan dos de las pruebas que Harry y sus amigos deben vencer para recuperar la piedra filosofal.
- HP2: En la película, es claro que Lucius Malfoy pone el diario de Riddle (Voldemort) en el caldero de Ginny Weasley. Hermione no sabe lo que 'Sangre sucia' (*Half-Blood*) implica en el libro por lo cual no se enoja; sin embargo, en la película, lo sabe y se siente ofendida. El profesor Binns, quien enseña historia, no aparece en las películas, así como tampoco aparece la fiesta de celebración de la muerte de Sir Nicholas de Mimsy-Porpington, también conocido como “casi decapitado” (fantasma de *griffindor*).
- HP3: Sirius, al final de la película, es llevado a *Azkaban*, donde es liberado por Hermione y Harry; mientras que, en el libro, jamás dejó el colegio. Se eliminan de la película clases que ya han sido vistas, así como también se omite el hecho de que James Potter era un animago (mago que puede transformarse en un animal por voluntad propia).
- HP4: En las películas se elimina el personaje de Bill Weasley, la escena en que los participantes del torneo hablan con sus familias y algunos de los obstáculos que Harry supera en la tercera prueba, el laberinto.
- HP5: En el libro, Harry se entera de la orden del fénix a través de una carta y, en la película, es Sirius quien se lo cuenta. Cambian algunas locaciones de las escenas, pero no las situaciones que se desarrollan en las mismas.
- HP6: No aparecieron en las películas la familia *muggle* de Harry, Dobby ni otros de sus amigos. En las lecciones que Snape le da a Harry se visitan diversos recuerdos, sin embargo, en el libro se suprimen muchos de ellos.
- HP7: En ambas películas, parte 1 y parte 2, se suprimen escenas y se realizan cambios, como por ejemplo al final de la parte 2, cuando se narra el futuro de los personajes, Neville es mostrado como la pareja de Luna Lovegood (hecho que no sucede en el libro).

Estas son las diferencias que pueden encontrarse entre los libros y sus respectivas películas, razón por la cual es seguro aseverar que la trama de los libros fue respetada con fidelidad. Es decir, las películas se erigen como una traducción de los libros a otro formato o plataforma: no aportan contenido nuevo a la historia original, sino que

meramente lo repiten en otro soporte. Aunque se alteren locaciones o formas de expresión, la sucesión de acontecimientos que se desarrolla en los libros no es otra a la narrada en las películas: es el mismo relato con modificaciones casi imperceptibles que, en realidad, no le ofrecen algo nuevo al espectador, sino que le brindan la oportunidad de contemplar la narración en otro medio. Sin embargo, esta transición a la pantalla grande no hace a una NT porque ‘transmedia’ no hace referencia sólo a algo que se da a través de diferentes medios, sino que es un juego con una lógica, no necesariamente propia (ya que el fan puede armar la suya) que no es vista por el momento en el relato de HP. Para que una historia sea transmediática debe expandirse en cada medio, no traducir a otro lado la misma información, es decir, no es un pasaje en un camino lineal, sino un terreno montañoso donde se requieren saltos para avanzar.

1.2 Videjuegos

Los videojuegos son una buena forma de aprender acerca de la digitalización mientras se goza de libertad de movimiento. En un videojuego, el usuario puede hacer lo que le place: saltar, correr, unirse a un grupo de combate o no, aceptar misiones, vencer obstáculos, hacer duelos, etc.; pero siempre puede armar su propio camino dentro de las reglas del universo del juego. El objetivo se respetará, pero cómo cumplirlo es una variable. Jenkins (2012) sostiene que el juego debe ser entendido como una actitud, una forma de explorar y pensar la realidad. Un videojuego, para ser clasificado como tal, debe poseer las siguientes características:

- *Representación*: Debe contar con identidades alternativas que le permitan al usuario explorar y descubrir.
- *Simulación*: Debe construir modelos del mundo real que le permitan al jugador reinterpretar el contenido y apropiarse de él.
- *Multitarea*: El consumidor debe poder examinar el entorno y concentrarse en detalles cuando así lo desee.
- *Trabajo en red e Inteligencia colectiva*: Habilidad para interactuar y compartir información con otros usuarios.

En el caso de HP, *Electronic Arts (EA games)* ha lanzado ocho videojuegos al mercado, cada uno basado en la trama de las películas y las novelas respectivas, es

decir, cada juego se corresponde con un año de la historia original. En los mismos el usuario puede vivir las experiencias de los libros/películas eligiendo qué personaje ser, mas la trama de la serie original se respeta. *LEGO*, por otro lado, produjo dos videojuegos: el primero abarca los cuatro primeros libros y, el segundo, los tres últimos. Cada uno incluye muñecos y escenarios basados en la historia original.

Por otro lado, *EA games* produjo en el 2003 un juego de simulación llamado *HP: Quidditch World Cup*. En el mismo, los usuarios compiten por la Copa de *Quidditch* (el deporte del mundo mágico) dentro de *Hogwarts*, es decir, jugando para una de las cuatro casas fundadoras del colegio (*Ravenclaw*, *Griffindor*, *Slytherin* y *Hufflepuff*) y, también, pueden competir por la Copa Mundial, utilizando los equipos a nivel internacional que se mencionan en la saga original o aquellos que sólo aparecen en *Quidditch a través de los años*. La selección de equipos cuenta con los pertenecientes a EEUU, Inglaterra, Francia, Alemania, Escandinavia, Japón, España, Australia y Bulgaria.

En la saga original no fueron mencionados todos los jugadores de los equipos de las casas, el lector sólo conocía enteramente a los integrantes del equipo de *Griffindor* (ya que es al cual pertenece Harry) y algunos de los jugadores de las otras casas. Sin embargo, en el juego se nombró a esos personajes que no fueron mencionados en los libros y se caracterizó a aquellos que sólo fueron nombrados esporádicamente por el relator de los partidos:

- *Ravenclaw*: En el libro se menciona a la buscadora, Cho Chang, ya que tiene un lazo directo con Harry, pero el resto del equipo sólo se incluye en el juego: Jeremy Stretton, Roger Davies y Randolph Boam son cazadores; Jason Samuels y Duncan Ingleby son golpeadores y Grant Page es el guardián.
- *Hufflepuff*: Al igual que en *Ravenclaw*, sólo se menciona a Cedric Diggory, quien participa en el Torneo de los tres magos en HP4. El resto del equipo incluye a Malcom Preece, Heidi Macavoy y Tamsin Appleby como cazadores, Maxine O'Flaherty y Anthony Rickett, como golpeadores, y a Herbert Fleet como el guardián.
- *Slytherin*: Este equipo, al ser el rival de griffindor y Harry, es el que más concoe el lector: Draco Malfoy es el buscador y Marcus Flint es el cazador y capitán del equipo. Mas se introduce el resto del equipo en el juego: Grahán

Montague y Adrian Pucey como cazadores, Lucian Bole y Peregrin Derrick, como golpeadores, y Miles Bletchley como guardián.

Por otro lado, si el usuario desea jugar por la Copa Mundial, debe utilizar los equipos internacionales. En la historia original, se mencionan sólo tres equipos: aquel del cual Ron es fan, y los equipos que compiten por la Copa Mundial en HP4. Sin embargo, para la constitución del juego se crearon personajes, y los uniformes, de cada equipo de los países que participan en el videojuego. Este último es el que permite tener la posibilidad de realizar una navegación transmediática, es decir, seguir el flujo de las historias a través de distintos medios ya que el consumidor podría iniciar la aventura narrativa por este juego y luego adentrarse en el relato original o en otras piezas de la narrativa, aunque también podría no hacerlo. El sujeto puede optar por no expandir la narrativa y contentarse sólo con el juego, que posee autonomía respecto al relato original, es decir, puede ser comprendido sin él. La opción de no sumergirse en cada plataforma para ahondar en el relato es un camino posible pero, como veremos posteriormente, el verdadero fan optaría por navegar las aguas del relato en cada medio a causa de que mantiene un vínculo emocional con el mismo.

Por otro lado, se creó un *Monopoly* temático de HP y juegos de mesa inspirados en la historia, así como juegos de cartas. *Wizards of the Coast* (magos de la costa) creó un juego de cartas coleccionables, similar a *Magic: el encuentro*, inspirado en el mundo de HP y en los duelos entre magos que allí sucedían. El mazo de cartas se divide en cinco locaciones (montañas, pantano, etc) donde se puede jugar y se incluyen pociones y hechizos de ataque y defensa que no habían sido explicitados en la historia madre. Contiene, a su vez, cartas de criaturas mágicas: algunas de ellas de la serie original, otras que aparecen en *Animales fantásticos y dónde encontrarlos* y algunas bestias jamás antes vistas. Aunque estos juegos no son de realidad virtual, sí aportan información nueva a la narrativa, razón por la cual es necesario tenerlos en cuenta.

Cada pieza de la narrativa debe poseer cierto grado de autonomía con respecto a la franquicia, afirma Jenkins (2003), ya que es sólo de esta manera el usuario puede acceder al videojuego y comprenderlo sin necesidad de haber leído la saga o visto las

películas con anterioridad. Todo juego que le facilite al usuario información desconocida sobre el reino de HP es, por lo tanto, semi – independiente de la historia original y, como tal, brinda conocimiento nuevo que expande el universo narrativo. Para lograr dicho cometido, se explotan las propiedades intelectuales de cada medio, es decir, se utiliza el potencial del medio mismo ya que otro medio no podría superarlo en dicho terreno. La capacidad de realizar hechizos en un videojuego, de que el usuario mismo se convierta en mago por unas horas, es un atributo propio de los videojuegos de realidad virtual, que las películas no pueden imitar. La elección de los medios que permitirán ampliar la narrativa, entonces, no es casual, sino premeditada: cada medio es elegido por sus características únicas, por lo que pueden aportar a la narrativa, ya que es empleado por su habilidad para potenciar el universo narrativo.

Las NT, al expresarse en diversos medios, poseen la ventaja, también, de tener targets más amplios: al establecer diferentes puntos de entrada en la narrativa está puntualizando, a su vez, diferentes puertas de acceso para segmentos de audiencia que quizás sólo accederían a la narrativa por X punto nodal, o no lo harían por entradas usuales. Por ejemplo, es probable que un *gamer* (persona fan de los videojuegos) no mantenga un lazo íntimo con la literatura ya que no es su *hobbie* (pasa tiempo) preferido, pero si a esta persona se le presenta un juego sobre la historia, su respuesta ante la misma será diferente simplemente porque está en un ámbito que al usuario le es cómodo, que le gusta. Es decir, está predispuesto a intentarlo debido a que le agrada el formato, no necesita salir del mundo del cual se siente parte (los videojuegos mismos). De esta forma, es posible afirmar que las NT funcionan como estrategias para reconstruir audiencias fragmentadas gracias a sus múltiples puertos de ingreso.

1.3 Aplicaciones

El impacto de Harry Potter a nivel mundial no podía, por supuesto, dejar afuera a los teléfonos inteligentes. Se crearon diversas aplicaciones en relación a la saga, que pueden ser organizadas de la siguiente manera:

- Trivias: *Tests* completos para medir el conocimiento del usuario en torno a la saga. Los mismos cuentan con interrogaciones acerca de las novelas y las

películas y las mínimas diferencias que se encuentran entre ambos, así como también se adentran en la vida de los personajes. Sin embargo, en los mismos, no se proporciona contenido nuevo ni se incita al usuario a acceder a otro sitio, como *Pottermore*, para conocer más acerca del mundo de HP.

- *Lumus*: Uno de los hechizos más populares de HP es el que convierte la punta de la varita mágica en una linterna y es, a su vez, el más fácil de re crear a través del celular. Estas aplicaciones cuentan con varias varitas para elegir y un sistema que, diciendo la palabra *Lumus*, hace que la linterna se encienda automáticamente gracias al reconocimiento de voz.
- *Wallpapers*, protectores de pantallas y *ringtones*: Se pueden encontrar aplicaciones dedicadas a brindar imágenes específicas y *ringtones* de las canciones más conocidas de la saga (como por ejemplo, la introducción).
- *Harry Potter Spells* (HP hechizos): Esta aplicación es la única que permite realizar duelos entre magos de forma online, utilizando los hechizos de las novelas y las películas y creando otros.

Estas aplicaciones, si bien se refieren al universo de HP, no aportan nada nuevo a la narrativa sino que continúan con la línea argumental. “*Lo ideal – expresa Jenkins - es que cada medio proporcione su propia contribución original al desarrollo de la historia*” (comunicación personal, 1 de agosto, 2011). Es decir, como las aplicaciones no contribuyen a la expansión de la trama del universo narrativo, no pueden ser contadas, en términos transmediáticos, como canal de distribución del relato. La única aplicación de las mencionadas que expande el universo mágico es aquella dedicada a duelos entre magos ya que brinda hechizos inéditos para que el usuario pueda emplearlos. Este aporte nuevo ayuda a construir un conocimiento más acabado acerca de una porción importante del universo (la magia misma) y, a su vez, le otorga al consumidor la posibilidad de experimentar hechizos, es decir, de sentirse parte del reino de HP. Esta es una forma de expansión narrativa, pero no es la única. Las estrategias narrativas de expansión de una NT, explica Scolari (2009), son múltiples y pueden ser clasificados de la siguiente manera:

- *Creación de micro historias*: Las mismas se crean a través de exploración de personajes secundarios, por ejemplo, y mediante la ampliación de las líneas

temporales. La historia original de HP comienza en 1991, pero los personajes no nacen en ese año: les sucedieron eventos en un tiempo pasado que actúan como un complemento. Esta estrategia es la más explotada en el caso de HP ya que se crean saltos temporales sistemáticos gracias a la variedad de personajes con los que cuenta el relato.

- *Creación de historias paralelas*: Estas historias suceden de forma simultánea a la narración original. Por ejemplo, la boda de Lupin y Tonks que no es narrada en los libros ni en las películas debido a la cantidad de información que era necesario incluir para el desarrollo de HP7, pero sí se pueden encontrar más detalles en el sitio web (*Pottermore*).

- *Creación de historias periféricas*: Son aquellas que se convertirán en *spin-off*s debido a su escasa relación con la narración original: se encuentran dentro del universo narrativo, pero no mantienen un lazo íntimo con los personajes de la historia madre. Las mismas serán abordadas en el siguiente apartado temático.

- *Creación de historias hechas por usuarios*: En esta categoría se incluyen blogs, wikis (enciclopedias del universo) y *fanfiction*, elementos que serán explorados más adelante.

2. Spin-Off

"No se puede querer lo que quiero, y en la forma en que lo quiero, y de yapa compartir la vida con los otros. Habría que saber estar solo y que tanto querer hiciera su obra, me salvara o me matara."
Cortázar

El término '*spin-off*' hace referencia a algo que nació como una extensión de algo anterior, es decir, una historia derivada de otra previamente realizada. Existen dos tipos de *spin-off*: el *spin-off* empresarial que hace referencia al proceso a través del cual una empresa se desprende de una preexistente; y los *spin-off* académicos, que en un principio eran aplicados sólo al terreno universitario, mas el término se ha visto ampliado por la necesidad latente que sienten los fans de saber más, de embeberse de aquello que aman.

Los *spin-off* de ficción son los que se tendrán en cuenta en las siguientes páginas, ya que es el caso de diversas series y películas, así como también de narraciones literarias. Es decir, los *spin-off* son derivaciones de ficción que mantienen un lazo con la historia madre que les dio origen gracias a que el *spin-off* utiliza algo de ella. Puede tomar un personaje y contar sus aventuras, previas a la narración original, como una suerte de *flashback*, o lo que vive luego de la finalización del relato madre, que actúa como materia prima. Asimismo, puede que sólo desee tomar las reglas del universo para narrar la vida de personajes diferentes. Las formas de ampliar la historia madre son infinitas y dependen de la creatividad del productor.

2.1 Los cuentos de Beedle, el Bardo

Un elemento clave en HP7 es la *Historia de los tres hermanos* que aparece en la copia de *Los cuentos de Beedle, el Bardo* que Dumbledore le deja a Hermione en su testamento. El relato es vital ya que es gracias a él que Harry, Ron y Hermione conocen las reliquias de la muerte: la capa de la invisibilidad (en posesión de la familia Potter), la piedra de la resurrección (que le permite a Harry derrotar a Voldemort) y la varita de sauco (antes usada por Dumbledore). Este cuento se encuentra en el libro para niños mencionado, que contiene cuatro cuentos más, que es para el mundo mágico lo que en el mundo real serían los cuentos de hadas. La autora decidió publicar dichas historias para niños que fueron mencionadas al pasar en HP7, la historia de los tres hermanos que ayuda a la narración del relato central y una historia que no había sido antes mencionada: El corazón peludo del brujo. Todos los relatos poseen una explicación de Albus Dumbledore y notas aclaratorias de Hermione Granger, ambos comentando anécdotas acerca de elementos que el lector desconoce del universo de HP.

A continuación haré una breve síntesis de los cuentos de este universo que los magos y hechiceras les narran a sus hijos:

1. La historia de las tres Hermanos: Esta historia cuenta la historia de tres hermanos magos que evitaron morir cruzando un río ya que crearon un puente con magia. Por ser tan sabios, la muerte decidió darles un regalo a cada uno: el primer hermano pidió la varita más poderosa, el segundo la piedra de la resurrección para traer de la muerte a su amada y el tercer hermano pidió algo

que le permitirá escapar sin que la muerte pudiera seguirlo (la capa de la invisibilidad). Esta es la historia que fue introducida en HP7.

2. El corazón peludo del brujo: Es el único cuento que no fue ni siquiera mencionado en HP7 ya que no aportaba a la historia. Cuenta la vida de un mago que no quería enamorarse y por ello se saca el corazón, pero que, posteriormente, se arrepiente y cuando intenta querer y usar el corazón, ya no puede hacerlo porque ha quedado obsoleto.

3. La fuente de la buena fortuna: Cuenta la historia de tres brujas y un caballero que van en busca de la fuente de la fortuna para que alivie sus penurias. En la explicación que Albus Dumbledore hace, explica que cuando él era un joven profesor en el colegio, este fue el cuento que el profesor de historia quería recrear cada año para profesores y alumnos en navidad.

4. El mago y el cazo saltarín: Este cuento trata sobre un viejo y bondadoso mago que le enseña una lección a su hijo, que se creía mejor que los demás por tener magia, haciéndole sentir las miserias humanas y, así, despierta su conciencia y logra que ayude a sus pares. La autora aclara aquí, a través de la voz de Hermione, que Nick casi decapitado, el fantasma de la torre de *griffindor* que aparece en la serie original, fue despojado de su varita y encerrado en una mazmorra antes de ser decapitado. Así, la autora le cuenta al lector algo nuevo sobre un personaje que ya conoce desde HP1.

5. Babbitty Rabbitty y su cepa carcajeante: Es el cuento más realista debido a su similitud con las reglas mágicas conocidas. En el cuento el rey busca un mago que le enseñe hechicería, pero nadie lo hace porque los magos tenían miedo de la caza de brujas, entonces el rey logra aprender magia por sí mismo. Más tarde, el rey se acerca al pueblo para probarles su habilidad, pero cuando éste le pide que traiga a alguien de la muerte, el monarca no pudo hacerlo. La intención del cuento, explica Dumbledore, es que los magos acepten que no pueden luchar contra la muerte. Además, explica los estudios del departamento de misterios del ministerio de magia (MOM) de 1672, en los cuales se explicita que la magia es natural, que los magos nacen y no se hacen. Estos estudios y la narración sobre la caza de brujas también son una ampliación del relato central.

2.2 Quidditch a través de los tiempos

Quidditch a través de los tiempos es un libro publicado en el 2001 por J.K. Rowling, que pertenece a la biblioteca de *Howgarts*, y que Harry lee constantemente en el relato original ya que es sobre su deporte favorito. El lector, sin embargo, sólo conoce a través de la saga que dicho libro explica las reglas del deporte (que son explicadas en el relato original) y que posee la historia del *Quidditch*, la cual desconoce.

En esta extensión del relato, podemos encontrar diversos elementos que aluden al deporte y no pueden ser encontradas en otro lado, como por ejemplo:

- En la Edad Media, las escobas voladoras eran construidas a mano por quien deseaba usarlas. Las mismas poseían encantamientos básicos, eran incómodas y no eran aerodinámicas.
- Antiguos juegos con escobas voladoras, como la carrera anual de escobas a través de un campo de dragones, que se remonta al siglo X en Suecia. También se explican las reglas e historia de otros juegos, como el *creaothceann* (donde se llevaba un caldero en la cabeza para atrapar rocas mientras volaban) o el *shuntbumps* (derribar a todos los adversarios montados en escobas, donde el último volando, ganaba).
- Cuenta los rudimentarios comienzos del *Quidditch*, en ese entonces llamado *Queerditch*, incluyendo el origen de la *snitch dorada* (la pelota más pequeña y veloz con la que se juega). La misma era, en realidad, un pájaro (el *snidget doado*), pero como es una especie en extinción y está bajo el cuidado de la ley, entonces su utilización se prohibió y se lo reemplazó por la pelota.
- Cambios que se le realizaron al deporte en el siglo XIV (los arcos pasaron de ser cestos a ser aros), precauciones anti *muggles* que se tomaron, restricciones e infracciones que pueden cometerse durante el juego y que serán penalizadas.
- También se adjunta una colección explicativa de cada equipo internacional de *Quidditch* y un listado de maniobras conocidas que realizan los jugadores.

El hecho de que Harry utilice este libro y, como veremos en el siguiente apartado, también *Animales fantásticos*, convierte a los mismos en marcas dentro de la ficción: el producto, explica Scolari (2009), se convierte en una parte integrante de la trama

por su uso recurrente dentro de la saga. Cuando Rowling decide publicar estos *spin-off*, lo que sucede es una suerte de transformación: los libros de texto de Harry ya no son marcas dentro de la ficción, sino que HP se convierte en una marca en sí misma, es decir, la marca muta e invade el mundo real. La ficción trasciende y se convierte en parte de la realidad para alguien, en algún aspecto o carácter.

2.3 Libro y Trilogía filmica "*Animales fantásticos y dónde encontrarlos*"

Animales fantásticos y dónde encontrarlos, escrito en la ficción por Newt Scamander, es uno de los libros que Harry y sus compañeros utilizan en el colegio para estudiar la materia llamada *Cuidado de criaturas mágicas*. En la serie original, se mencionan ciertos animales que los alumnos están estudiando del libro, como por ejemplo, el hipogrifo que aparece en HP3. Sin embargo, el libro no es explicado en la saga ya que es un detalle menor que no podría sostenerse al mismo nivel de la trama y los detalles que hacen a la misma.

Por ello, en el 2001, J. K. Rowling publicó el manual ‘de Scamander’ que Harry utiliza para sus clases. El mismo cuenta con un diccionario de criaturas mágicas que incluye todos los animales de la historia original, como el basilisco y el fénix de HP2, los gnomos de jardín y los hombres lobo de HP3, los dragones y criaturas acuáticas (*merpeople*) de HP4, así como también cuenta con animales cuya existencia desconocía el lector, como *Nogtails* (demonios rurales que viven en Rusia) o el *Nundu* (gigante leopardo africano). Por otro lado, el libro también cuenta con una introducción de Newt Scamander, quien explica qué es una bestia, cómo se ocultan las criaturas mágicas y construye una breve historia sobre el conocimiento que los *muggles* tienen de las criaturas mágicas.

El manual, a su vez, adjunta las clasificaciones del Ministerio de Magia, el cual cuenta con el ‘Departamento de Regulación y Control de criaturas mágicas’ que fue nombrado en la saga y que, fue quien quiso confiscar al hipogrifo que Hagrid poseía en HP3. El lector siempre supo de la existencia del departamento, pero por primera vez se pueden ver las clasificaciones por las que el mismo se rige: XXXXX implica que el animal puede asesinar magos y no puede ser domesticado, XXXX criatura

peligrosa que requiere de conocimientos especiales para manejarlas, XXX indica que magos competentes pueden salir adelante, XX inofensivas, X aburridas.

Se encontrará también un prólogo de Albus Dumbledore, el director de *Hogwarts*, quien escribe que el autor (Newt) le pidió que lo hiciera y explica la importancia del manual. Asimismo, se pueden encontrar a lo largo de todas las páginas comentarios hechos ‘a mano’ de los tres personajes principales de la historia original: Harry (propietario del libro), Ron y Hermione, quienes se hacen chistes entre ellos y comentan acerca del contenido del libro, por ejemplo, en la clasificación del Ministerio de Magia XXXXX (la más peligrosa), Harry escribe “o cualquiera que le guste a Hagrid” ya que en la saga este personaje tiene reputación de preferir la compañía de animales peligrosos.

J. K. Rowling anunció que este libro será lanzado a la pantalla grande como una trilogía que servirá de *precuela* a la historia de Harry, es decir, será situada 70 años antes de los hechos narrados en la serie y seguirá al autor del libro, Newt Scamander y sus aventuras en *New York City* en 1926. La historia que veremos en la pantalla será sobre la vida de Newt, quien posee un maletín encantado para que no tenga fondo, del cual escaparán bestias mágicas que debe encontrar. En esta aventura lo acompañará Porpentina Goldstein, una bruja que trabaja para el ministerio de magia de EEUU.

Este *spin-off* de la historia de Harry contará con una nueva perspectiva al mundo de HP ya que, por un lado, será otra época con diferentes personajes y, por el otro, estará situada en EEUU en vez de localizarse en Londres y Escocia, donde transcurrió la génesis de la historia. Algunas de las cosas que se aprenderán en la película, cuya primera entrega será en noviembre de 2016, serán por ejemplo que el término *Muggle* en EEUU es '*No-Maj*', y se introducirán habilidades mágicas nuevas como la capacidad de extraer sentimientos de la mente de alguien. Es necesario mencionar que, ya que el libro es más bien un diccionario de criaturas, las películas constituirán una expansión de esta expansión de la historia. Es decir, no será una simple traducción a otro formato, sino que creará y explicará la vida de este escritor del cual el lector no sabe casi nada. Se produce una suerte de efecto de bola de nieve ya que la trilogía filmica es un *spin – off* del *spin – off* de la saga de HP. Es por este estilo narratológico de expansión del caso, que la saga literaria se torna interminable. Como

toda NT, no tiene un fin contundente y determinante a causa de que siempre hay extractos del relato que pueden ser exprimidos y ampliados en otro medio.

Estos tres *spin-off* contribuyen al relato original ya que fomentan la ‘comprensión aditiva’. Este término fue introducido por el creador de juegos, Neil Young, quien hace referencia a la cantidad de conocimiento en que cada medio aumenta el saber de la historia en sí. La comprensión aditiva se refiere, de esta forma, a la historia de trasfondo, a esa rama que se desprende del tronco (relato original) y ayuda a construir el mundo ficticio. Este último debe ofrecer una historia de trasfondo, delimitar un mundo temporal y espacialmente, y ofrecer la perspectiva de otros personajes sobre las acciones que ocurren. Con el objetivo de brindar esta información, que no podría ser entregada en la historia original por la saturación de información que produciría, es compartida gracias a la *serialidad*. Ésta implica el desarrollo de un relato a través del tiempo mediante un proceso de despedazamiento, es decir, se fragmentan piezas importantes de la historia y se las distribuye de forma tal que siempre estarán interconectadas [*ver línea temporal*], pero no son dependientes de la existencia de las otras piezas: *Los cuentos de Beedle, el Bardo* pueden ser comprendidos totalmente sin haber leído la saga de HP.

Los GAPS estratégicamente posicionados, es decir, los huecos o espacios en blanco del relato, tienen como objetivo que el usuario explore la historia. Los mismos se llevan a cabo, a su vez, a través de *cliffhangers* o 'ganchos' que dejan al usuario en el *climax* de una situación sintiéndose curioso, lo que lo llevará a la exploración: En HP7, se mencionan casi todos *Los cuentos de Beedle el Bardo*, pero sólo se cuenta la historia de uno de ellos, entonces el lector siente intriga y comienza a preguntarse ‘¿Qué será esto?’ y así irá en busca de información adicional que satisfaga su hambre de conocimiento.

2.4 Harry Potter and The Cursed Child (HP y el niño maldito)

Las experiencias transmedia no se limitan a las narrativas de ficción y no ficción: pueden ser encontradas en cualquier ámbito de la cultura, como el teatro ya que éste también es un medio de comunicación. Desde la publicación del séptimo libro, los fans de HP han deseado otro: La última vez que el lector vio a Harry Potter fue

cuando este se despedía de sus hijos en la plataforma 9 y 3/4, donde tomarían el tren que conduciría a *Hogwarts*. Pero el relato no concluye ahí, sino que 19 años después de lo sucedido en el epílogo de HP7, la historia del protagonista va a continuar: En octubre de 2015, J. K. Rowling informó que estrenará, por primera vez, una obra de teatro del mago, la cual se dividirá en dos partes, para ampliar el final de la historia original. La obra se centrará en el hijo menor de Harry Potter, Albus, quien siente la presión para ser un excelente mago debido a la reputación del apellido familiar y, por supuesto, sobre Harry, quien enfrentará desafíos en el Ministerio de Magia, para el cual ahora trabaja.

Este *spin-off*, que actúa más como una secuela, retoma el epílogo de HP7, al personaje principal y a su familia, para continuar sumergiendo al lector en el mundo de HP desde otra perspectiva: Por un lado, con problemáticas diferentes (más de la vida cotidiana, antes que un mago oscuro que busca dominar el mundo) y, por el otro, brindando un vistazo a cómo es el futuro de Harry, cómo lidia con los horrores de su pasado, así como también introduciendo personajes nuevos, como los hijos, a los cuales el sujeto logrará conocer por primera vez en profundidad. La consolidación de la obra teatral es la mayor prueba de que para crear una NT, no hay caminos preestablecidos ni un plan riguroso a seguir: la narrativa se construye de la misma manera que lo hace el reino de HP, es decir, de forma única. Cada NT posee sus propias leyes, por lo cual ninguna es igual a otra y, consecuentemente, este análisis de HP no puede ser extrapolado y generalizado a otros casos. La construcción de este estilo de historias puede adoptar diversas rutas para desarrollarse, pero lo importante no son éstas en sí mismas, sino el proceso productivo, que las conducen a ser lo que son, y su recepción. Una NT no es un país cuyos límites geográficos se encuentran sólidamente delimitados, sino que es una red omnipresente, cuyos nodos de conocimiento se aprenden al navegar en ella.

3. Pottermore

*So do not say goodbye, for Hogwarts is home,
forever will it's tale roam.
(...)
Lift your wands, be a Griffindor,*

*because hey - there's always Pottermore.*⁶

Pottermore es la página web oficial de la saga Harry Potter, en la cual se puede encontrar contenido exclusivo de la vida de los personajes, así como su historia antes del tiempo establecido en los libros; escritos nuevos y familiares sobre lugares, acontecimientos y la magia misma. El acceso a este sitio web puede encontrarse con una simple búsqueda en cualquier buscador *online*, siendo el primer *link* que aparecerá, pero los productores no dejan nada a la suerte: al final de cada libro pueden verse una variedad de páginas dedicadas a generarle curiosidad al lector. En las mismas se escriben datos de personajes y hechizos, incitando al fan a visitar el sitio.

Al entrar a la página lo primero con lo que nos encontramos es con un mensaje auditivo de J. K. Rowling explicando qué encontraremos en el sitio, catalogándolo como el lugar “*For a bit of extra magic in your life*” (para añadirle un poco más de magia a tu vida). Al ingresar al sitio, se pueden identificar cinco categorías bajo las cuales el contenido es dividido: Escritos de J. K. Rowling, explorar la historia central, el niño maldito (a publicarse en el 2017), características que acompañan (*features*), noticias y la tienda (*giftshop*). En el primer apartado se encuentran los escritos con contenido exclusivo sobre situaciones no vistas con anterioridad, en el segundo apartado se exploran la vida de los personajes, lugares y objetos de la historia, así como en el cuarto apartado se identifican características y *tests* para el entretenimiento de los visitantes. En el sector del niño maldito, y noticias (*news feed*), se encuentra el flujo de información sobre todo lo que está por venir en el mundo de Harry Potter; y en la tienda se pueden adquirir productos licenciados. Por otro lado, el sitio cuenta con un buscador para descubrir contenido: escribiendo dos palabras, el sitio responde con una serie de ítems/*links* que conducen a los artículos donde se encontrará la información solicitada.

Recorriendo el sitio se puede descubrir información de la saga jamás antes vista sobre personajes, objetos, etc. Ejemplificaré a continuación la variedad de contenido

⁶ Poema realizado por un fan, en fanfiction.net, cuando concluyó la saga. “No digas adiós, pues Hogwarts es nuestro hogar / por siempre su historia prevalecerá (...) /Alcen sus varitas, sean Griffindors / porque siempre estará Pottermore.”

que podemos encontrar en el sitio web, y que no se encuentra en la historia original, dividiendo el mismo en tres categorías: Personajes, objetos y lugares e historias entrelazadas con la narración original.

3.1 Personajes

Las historias acerca de personajes secundarios, como vimos, parte de una forma de expansión narrativa: la creación de micro historias. Las mismas se desarrollan a través de la exploración de un personaje específico, vislumbrando los sucesos y datos de su vida, así como sus motivaciones, para entender cómo llegó a ser quien es en el relato madre. A continuación se explicitan algunos ejemplos:

- *Lily Potter* (Evans de soltera): En el sitio se pueden encontrar datos puntuales de los personajes, como por ejemplo, la fecha en la cual nacieron (30 de enero de 1960) y el tipo de varita que usan. La varita de Lily media 10 y 1/4cm y estaba hecha de madera de sauce. Del mismo modo, el usuario se entera que James Potter nació el 27 de marzo de 1960 y que su varita mide 11cm y es de caoba.
- *Remus Lupin*: Es un mago y hombre lobo, ya que fue mordido por uno cuando era pequeño. En el sitio se explicita cómo sucedió: su padre, Lyall era un experto en criaturas mágicas que trabajaba para el Ministerio de Magia. Un día capturó a un hombre lobo llamado Greyback (a quien el lector conoce como un seguidor de Voldemort), quien tiene muy malas relaciones con los magos, y lo llevó ante el ministerio para ser juzgado por un presunto crimen. Los integrantes del comité creyeron la historia del hombre lobo antes que la de Lyall ya que aseveraba que era un *muggle* y que se habían confundido, debido a esto lo liberaron, pero Greyback no podía olvidar la categorización que Lyall hizo de su raza, por lo cual buscó venganza matando a su hijo (Remus) de 5 años, pero Lyall llegó justo a tiempo para salvarle la vida. Sin embargo, no pudo evitar que el niño se convierta en uno de ellos, y por eso nunca logró perdonarse.
- *Peter Petigrew*: En el sitio, finalmente, se encuentra la explicación de cómo Sirius y James lograron ser amigos de Peter, quien en el futuro los traicionaría a Voldemort. Fue Lupin quien, desde la bondad y amabilidad que lo

caracteriza, persuadió a sus amigos Black y Potter para que acepten a Pettigrew y, al poco tiempo, se volvieron inseparables y conformaron el grupo de “los merodeadores.”

- *Gilderoy Lockhart*: Es el profesor de ‘defensa contra las artes oscuras’, presentado en HP2 como un escritor famoso y ganador del premio a la mejor sonrisa. Es el sitio donde se profundiza sobre su personaje: Nació en una familia de muggles, siendo él el único con habilidades mágicas, lo cual hizo que sea tan vanidoso como se presenta en el libro. Perteneció a la casa de Ravenclaw, pero siempre estuvo insatisfecho, cegado por hambre de gloria, por lo cual empezó a tomar atajos hacia aquello que quería.

En estos ejemplos se puede observar el complemento que el sitio brinda, es decir, se erige como un apoyo o fuente de información para todo aquel que esté buscando más del mismo. Es necesario destacar que, para que la exploración de la vida de los personajes sea posible, es necesario la construcción de distintas líneas temporales: las mismas pueden ser, como el caso de Lupin, un pasado reciente (infancia) y un presente (historia madre); o dos tiempos paralelos, como la narración de lo que sucede en otra de las escuelas de HP que no son *Hogwarts*, como *Beauxbatons*; o pueden ser un tiempo presente (relato madre) y uno periférico como, por ejemplo, un tiempo pasado lejano (como sucede con *Animales Fantásticos*, que se sitúa en 1926). Estos relatos se posicionan como una suerte de ‘premio hacia el fan’ ya que si visita la página, conocerá el contenido inédito. Esta metodología es denominada *call to action* debido a que impulsan la acción, el ingreso al sitio, y luego recompensan al usuario para lograr que el *engagement* continúe en el futuro (es decir, para no defraudar su confianza y lograr que mantenga el vínculo emocional con el universo propuesto).

3.2 Lugares y objetos

- *Hogwarts*: En los libros nunca se especifica su locación, ya que la misma está protegida por hechizos de ocultamiento. Sin embargo, aunque en los libros se cree que está en algún lugar de Londres, en el sitio se brinda su verdadera locación: Escocia.

- *Academia Beauxbatons*: Es uno de los tres colegios que compite en HP4 en el “Torneo de los Tres Magos”. En los libros sólo se sabe que posee, mayormente, estudiantes franceses, y que su locación está oculta. El sitio brinda una mirada más profunda: Esta academia posee estudiantes, además de franceses, españoles, portugueses, irlandeses y belgas. Además de poseer un alumnado mayor al que compone *Hogwarts*, es en esta academia en la cual estudió el creador de la piedra filosofal (nombrado en HP1), Nicholas Flamel. El alquemista, junto con su esposa Perenelle, construyó en el parque del colegio una fuente de agua que poseía poderes curativos y embellecedores.

- *Durmstrang*: Esta escuela, se explicita en los libros, tienen mala reputación por brindar un estudio de las artes oscuras; no combatiéndolas, sino enseñándolas. En el sitio se mencionan a algunas de las personalidades que estuvieron en el colegio y tenían lazos con las artes oscuras (como Karkaroff, el director del colegio en HP4), uno de ellos es Harfang Munter quien fue el director del colegio luego de la misteriosa muerte de su fundador (Nerida Vulchanova). Es la escuela más celosa de la privacidad de su locación, como se indica en HP4, pero es el sitio en el que se informa que quienes visitan el colegio luego deben someterse a un hechizo de memoria para eliminar el conocimiento que poseen de la locación del mismo.

- *Mapa del Merodeador*: En la saga nos encontramos con este mapa del colegio *Hogwarts* que crean James Potter, Sirius Black, Pettigrew y Lupin (los merodeadores). El mismo muestra a todas las personas que habitan el colegio, dónde están y qué hacen, así como los pasajes secretos para moverse por el colegio sin ser detectado. Para rastrear los movimientos de las personas, aprendemos en *Pottermore*, se encantó el mapa con el hechizo *Homonculous*, que posibilita rastrear los movimientos. En la generación de Harry, el mapa se encuentra en posesión de los gemelos Weasley, quienes se lo robaron al cuidador del colegio Argus Filch. Sin embargo, en los libros no se explica cómo el mapa llegó a las manos del cuidador. En el sitio descubrimos que Filch descubrió a los merodeadores utilizándolo gracias a que Severus Snape, el archi enemigo de James Potter, los delató y causó que Filch confiscara el mapa. Los cuatro amigos

nunca intentaron recuperarlo ya que, en ese momento, Lord Voldemort estaba adquiriendo poder y se aproximaba la primera guerra mágica, por lo cual estaban más preocupados por el mundo afuera del colegio que por el mapa.

- *Portkeys*: En HP4, son presentados los *portkeys*, que pueden ser cualquier objeto (como un zapato o una lata, por ejemplo) y funcionan como medio de transporte para magos. Cada uno viaja de un lugar especificado con anterioridad a otro a una hora determinada. Como pueden ser cualquier cosa, los magos deben tener mucho cuidado de que ningún *muggle* lo utilice. Sin embargo, nos enteramos en el sitio que se han registrado casos de *muggles* que viajan a través de *portkeys*. Este es el caso de dos *muggles* que, por accidente, se vieron transportados al concierto del 2003 de Celestina Warbeck porque los perros que llevaban a pasear tomaron una zapatilla vieja, que resultó ser el *portkey*. Uno de los *muggles* fue invitado por la cantante mágica al escenario con ella para cantar "*Un caldero lleno de caliente, fuerte amor*". A pesar de que el ministerio de magia realizó un hechizo para borrarles la memoria, se detectó una canción *muggle* (Ms Warbeck no está contenta") como extremadamente parecida a la de Celestina.

- *Polvo Floo*: Se utiliza para viajar de chimenea a chimenea siempre y cuando las mismas estén registradas en la red de chimeneas del ministerio. La familia Weasley viaja a través del polvo floo en HP2, explicando que la locación a visitar debe decirse muy claramente para que el polvo entienda el destino. Sin embargo, el sitio nos informa que ha habido varios accidentes con esta forma de viajar, siendo la más notoria en 1855 cuando, luego de discutir con su marido, Violet Tillyman quiso viajar a la casa de su madre. Días más tarde, Albert, su marido, deseó ir a buscarla y descubrió que Violet nunca llegó. Estuvo desaparecida durante 20 años cuando, luego de la muerte de su esposo, resurgió y explicó que no terminó en la casa de su madre, sino en la casa de un mago en *Bury St. Edmunds*, del cual se enamoró a primera vista.

- *Basilisco*: Serpiente gigante que habita la cámara de secretos (HP2) cuyas habilidades, en el libro, incluyen el poder de matar a quien la mira a los ojos o petrificar si ven el reflejo de los mismos, así como también colmillos venenosos.

El sitio ofrece una ampliación de sus habilidades: posee una piel armada, por lo cual los hechizos no pueden afectarle.

Este contenido exclusivo que se encuentra en *Pottermore* permite especificar un punto central de las narrativas transmediáticas: la dicotomía continuidad - multiplicidad. Las NT contienen una lógica que interconecta los fragmentos o piezas de la historia en una red coordinada creativamente. Pero, la NT es justamente eso: una red interconectada que no se rige por un sistema lineal, una línea de continuidad puntual. No hay un *aquí y ahora* central a partir del cual el resto de los puntos de la red se organizan, sino que hay múltiples puntos, múltiples *aquí y ahora* dependiendo del lugar en el cual el usuario desee comenzar el relato. La multiplicidad abre las fronteras de la historia y le permite al sujeto construir un camino propio, elegir un enfoque para conocer una historia particular. Es por ello que en HP, el consumidor puede explorar *Pottermore* y luego leer la saga y plantarse allí; o puede leer el *spin-off* de *Quidditch*, jugar el videojuego, aprender del deporte en *Pottermore*, luego leer la saga y después leer *Los cuentos de Beedle el Bardo* y, posteriormente, ir al teatro. En fin, las formas de ingresar a la historia son múltiples y dependen de la creatividad a la hora de armar la narrativa y a la hora de explorarla, ya que estos modos también cobrarán importancia a la hora de la experiencia de inmersión del usuario.

La *inmersión* es uno de los siete (7) principios de las NT que detalla Jenkins (2012), explicándola como el proceso por el cual el usuario ingresa al interior del mundo ficcional. Para que este principio sea posible, sin embargo, es vital que el relato posea *impacto*, es decir, que la historia sea lo suficientemente interesante como para ser recordada y que, de esta manera, logre la participación de las audiencias. Este camino conduce al principio de la *extracción*, es decir, aquel mediante el cual el usuario extrae elementos del relato y los incluye en su vida diaria (esto sucede con el *merchandising* y los productos licenciados). Para lograr el compromiso (*engagement*) del usuario es necesaria, a su vez, la *serialidad* ya que los espacios en blanco (GAPS) y la necesidad de llenarlos es un elemento fundamental en la trama transmediática, así como también lo es la *subjetividad*, que contribuye a crear el interés alrededor de los detalles ocultos a simple vista e incita al sujeto a formular teorías sobre los puntos del relato que aún no fueron desarrollados.

3.3 Historias entrelazadas

Dentro de la red narrativa que constituye el universo ficcional se pueden encontrar micro historias que ayudan a construir dicho mundo construyendo la narrativa desde otro lado o ampliándola. En la saga de libros, el usuario sólo conoce siete años de la vida de Harry desde su punto de vista, pero en *Pottermore* se pueden aprender y comprender otras situaciones que Harry no vivió. A continuación se explicitan algunos ejemplos de historias que brinda *Pottermore* vistas desde otra perspectiva:

- *La familia Potter*: En este escrito se trata la historia de la familia antes del nacimiento de Harry. Se cuenta que es una familia mágica muy vieja que nunca, hasta el natalicio del niño que vivió, había estado en el centro de la historia del mundo mágico. La familia descende del mago Linfred of Stinchcombe, un hombre excéntrico que se dedicaba a hacer *potería*⁷ (*Pottery*) y por ello su nombre fue transformado con el tiempo a Potter. Este mago vivía entre *muggles* realizando curas medicinales en el siglo XX, siendo apreciado por sus vecinos por ello. Pero en el interior de su hogar, realizaba experimentos que serían la fundación de la fortuna familiar y serían utilizados hasta el día de hoy (como, por ejemplo, la poción *Skele-gro* y *Pepperup*). Generaciones más tarde, nacería Fleamont Potter, quien creó la poción para incentivar el crecimiento del cabello, vendiendo la fórmula y cuadruplicando la fortuna familiar. Fleamont y su esposa Euphemia habían intentado tener hijos durante mucho tiempo y, cuando finalmente se rindieron, nació James Potter, el padre de Harry. Los abuelos de Harry vivieron para ver a James casarse con Lily Evans, pero no para conocer a Harry ya que murieron de varicela de dragón (*dragon pox*).

- *Vernon and Petunia Dursley*: En los libros, el lector se entera que Petunia estaba celosa de su hermana Lily porque sus padres la preferían por ser una hechicera y que, posteriormente, se casa con Vernon, pero no se relata la historia que los unió. En el sitio, por el contrario, sí se relata: Petunia fue a Londres a estudiar mecanografía, luego encontró un trabajo de ello en el cual conoció a

⁷ La *potería* es un modo de expresión artística, un tipo de cerámica que se trabaja con tierra para hacer vasijas. El objetivo de relacionar *Pottery* con Potter es simplemente un juego de lenguaje.

Vernon, quien era perfectamente normal y materialista, justo lo que Petunia buscaba ya que resentía la magia por no poder ser parte de ese reino. Tuvieron varias citas en las cuales él hablaba de sí mismo y de sus opiniones sobre el mundo, le propuso matrimonio de forma tradicional y ella aceptó al instante. Durante una de sus citas, en el auto de Vernon, Petunia le confesó la verdad sobre la magia de su hermana y Vernon le respondió que no iba a juzgarla por estar relacionada a una persona anormal. La joven pareja tuvo una cita doble en un restaurant con Lily y James que terminó muy mal ya que James encontró divertido a Vernon y le hablaba de magia a propósito para incomodarlo, lo cual hizo que Vernon se enojara y lo despreciara porque no tenía un empleo ni un auto de verdad (lo que más valoraba Vernon). Las dos parejas nunca se reconciliarían, por lo cual Petunia se negó a que Lily fuera su dama de honor y los Dursley no asistieron a la boda de los Potter.

- *La familia Lupin:* Es el hijo único del mago Lyall Lupin y su esposa *muggle* Hope Howell, quien conoció a su marido cuando estaba de vacaciones. Exploraba un bosque en el cual se encontró con un Boggart (criaturas mágicas que toman la forma de aquello que más teme la persona) y, al escuchar sus gritos, Lyall la salvó.

- Remus estaba en el norte de Escocia, realizando un trabajo para la Orden del Fénix, cuando se enteró del asesinato de su amigo James y de la presunta traición de Sirius.

La conversión de una historia solitaria en una NT sólo puede producirse si el relato es pensado como NT desde sus inicios: para que logren existir estas historias entrelazadas es primordial que existan huecos (GAPS) que puedan ser llenados. Siempre habrá una plataforma central, en este caso la serie literaria, construida con espacios en blancos que en HP son logrados gracias al establecimiento de dos líneas temporales: el pasado reciente de la Primera Guerra Mágica, cuando Voldemort tenía el poder y mató a los padres de Harry, y un tiempo presente, es decir, la historia madre y el retorno del Señor Tenebroso, como vimos anteriormente.

La narrativa se puede expandir de diversas maneras: a través de personajes, de situaciones, introduciendo objetos o historias de lugares recorridos, etc. Así se debe

destacar la diferencia entre adaptación y extensión: mientras, por un lado, las películas de la saga funcionan como una adaptación que traduce el relato original; por el otro, *Pottermore*, los *spin-off* mencionados y los videojuegos extienden el argumento: añaden *algo* a la historia al trasladarla a otro medio. Jenkins explica en su blog que,

“Trasladar Harry Potter de un libro a una serie de películas conlleva pensar mucho más profundamente en qué apariencia tiene Hogwarts y, por lo tanto, el director artístico/productor de diseño ha expandido y extendido significativamente la historia en el proceso.” (comunicación personal, 1 de agosto, 2011).

Sin embargo, los cambios y variaciones que he rastreado entre las películas y los libros son minúsculos y existen más para lograr el pasaje de un medio a otro con facilidad, que para expandir la historia misma. En cambio, el sitio web se erige como una de las mejores formas de agregar puertas de acceso a aspectos recónditos del relato. El usuario leerá todos los artículos, o la gran mayoría, y así contará con un panorama cada vez más acabado del reino de HP. Cada detalle, por pequeño que sea, añade una vasta cantidad de posibilidades expresivas: como, por ejemplo, al saber cómo se conocieron los padres de Lupin, el sujeto puede volar con la imaginación y pensar cómo podría haber sido su primera cita, cómo y dónde fue la boda, los eventos gracias a los cuales el padre de Remus empezó a trabajar en el ministerio, etc. Las combinaciones que suceden dentro de la mente de la persona que adora el mundo de HP son innumerables, casi tanto como lo son las maneras de compartir esas opiniones con otros.

4. El culto de los fans

“The whole point of fanfiction is that you get to play inside somebody else's universe. Rewrite the rules. Or bend them. The story doesn't have to end. You can stay in this world, this world you love, as long as you want, as long as you keep thinking of new stories.”⁸
Fangirl, Rainbow Rowell

⁸ El punto de escribir fanfiction es que podés jugar en el universo de otro. Reescribir las reglas o doblarlas. La historia no tiene que terminar. Podés permanecer en el mundo que amás, por el tiempo que quieras, siempre que pienses nuevas historias.

La aceptación y apreciación por la saga Harry Potter logró convertirlo en un fenómeno de culto: aquellas personas a quienes les fascina, no se quedan con lo explicitado en la serie original, sino que exploran, desentierran conocimiento de la saga porque no es suficiente el que poseen. Este fenómeno se caracteriza como tal porque aquella persona a la que le gusta HP encuentra un lugar de pertenencia gracias a eso, encuentra una comunidad de personas (*online* y real) que aman el relato tanto como ellos. Así nace la *Pottermanía* y el *fandom* de Harry Potter, que llevó a los fanáticos a incluso acampar en la puerta de librerías para garantizarse una copia del libro.

Todo lo que se quiera de Harry Potter puede ser encontrado: Figuras, agendas, medias, tazas, collares, artículos de colección como el mapa del merodeador (HP3), almohadones, bolsos, varitas, capas de magos, etc. Pero no es sólo adquiriendo productos de la saga que un fan es catalogado como fan. Un fan va a buscar cada recóndito aspecto del relato por todos lados porque necesita conocerlo. ¿Por qué? Porque Harry Potter marcó a una generación de niños y adultos, porque crecieron aprendiendo de él y sus amigos lo que es el bien y el mal, los sacrificios que a veces se deben hacer y los valores a sostener. Y, por sobre todo, al igual que el sombrero seleccionador acepta a los ingresantes al colegio: no importa a qué casa correspondan, no importa qué los defina, todo fan siempre tendrá un lugar dentro de *Hogwarts* gracias a la cultura participativa que suscitó. Las formas que esta última implica, incluyen, dice Jenkins (2006):

- Afiliaciones: asociaciones formales o informales sostenidas de forma digital, es decir, grupos de *Facebook* (como ‘Asociación Harry Potter Argentina’ o ‘Asociación Argentina de *Quidditch*’), foros, etc.
- Expresiones: Formas creativas de creación o modificación de historias, con la mirada del usuario.
- Solución de problemas en colaboración: Se basa en el trabajo en equipo, creado a partir de las comunidades. La recolección de los *spin - off* de *Quidditch* y *Animales fantásticos* fueron donadas a la fundación *Lumos*, creada por Rowling.

- Circulaciones: Hace referencia al movimiento comunicacional entre blogs, envíos de mensajes privados, etc.

El mundo de HP trascendió el papel y la pantalla para situarse en la vida cotidiana de sus fans, para los cuales discutir sobre el tema no es suficiente: necesitan adoptar un rol activo en la producción y continuar el universo que adoran, lo cual logran a través de las modos que proseguiré a detallar.

4.1 Recreaciones libres: Fanfiction, videos, teorías

i. Fanfiction

La literatura del género fantástico, así como el jazz o el grafiti, es vista como propia de la cultura popular. Tradicionalmente, la misma era vista como la cultura de las clases baja y media, en oposición a los intelectuales del Iluminismo. Posteriormente, penetraron las ideas de Adorno y Horkheimer (1981) contra la mercantilización de la cultura y la industria cultural que se despoja de las diferencias y apunta a la producción en masa. Pensamientos a los cuales se les suma las ideas de Benjamin (2011) contra la reproductibilidad técnica y su efecto arrollador contra la experiencia aurática, que solía permitir la experiencia ritual de las obras. En síntesis, la historia muestra siempre una división: cultura de masas vs intelectuales, industria cultural vs vanguardias. Es esta separación de gustos culturales contra la que me postulo ya que son las NT las que rompen con estas brechas de clases para crear un mundo, un *fandom*, en el cual todos son bienvenidos. Un *fandom* es un lugar donde no importa nada más que el compromiso con la obra: así como *Hogwarts* tiene sus puertas abiertas a todo estudiante, de la misma manera cualquier fan puede pertenecer a este reino mágico.

A un fanático no le basta con apreciar la historia desde su sillón ya que es una persona nómada, curiosa y proactiva. Sienten la historia que aman como propia y por eso creen que pueden ‘tomar prestados’ a los personajes y al universo narrativo mismo, apropiarse de ambos y crear así nuevas historias dentro del mundo ficcional. Estos relatos producidos por los fans, convertidos en prosumidores, es decir, en productores de historias, son denominadas *fanfictions*: narraciones *por y para* fans. A

continuación se detallarán siete categorías o tipos de *fanfictions*, dentro de los cuales se engloban las historias de los fans:

1. *Introducción de nuevos personajes*: Una de las ramas más exploradas por los fans es la creación de finales o realidades alternativas a las vividas en la historia. Este es el caso de la *fanfic* llamada '*Forever*' (para siempre) que se sitúa luego del final del cuarto (4) libro, pero establece una continuación de la ficción de Rowling hasta la batalla entre Voldemort y Harry en el cuarto libro, ya que luego se bifurca de la historia madre (el quinto libro). En el universo creado por la *fanfic*, Harry destruye a Voldemort en la pelea en HP4, el MOM logra capturar a los mortífagos que estaban libres, Sirius es liberado de los cargos y ya no está huyendo del ministerio, por lo cual Harry se muda con él hasta que debe iniciar su sexto año en el colegio. Una vez llegados al mismo, se introduce un nuevo personaje: Beth Maywing, una chica mitad humana y mitad ave ya que tiene alas en la espalda. Este tipo de personaje es una invención del fan ya que, aunque es posible que exista esta clase de persona en el mundo de HP creado por Rowling, la autora no menciona dicha especie. El autor de la *fanfic* dice que, antes de nacer, todos eligen si ser mujer u hombre, mago o *muggle* y que ella, por tener una madre que adoptaba forma de animales, pudo elegir entre ser una sirena o tener alas, eligiendo esta última porque era la posibilidad que le permitiría estar con Ron.

2. *Ships (relaciones románticas)*: El término *ship* se desprende de *relationship* que, dentro del mundo de los *fandoms*, se refiere a las parejas que se arman, teniendo cada una un término específico construido con la combinación de los nombres de los personajes (por ejemplo, Draco y Hermione se convierten en *Dramione*). Las mismas pueden ser las propuestas por la autora en la historia o las que los fans deseen ya que la libertad de movimiento que poseen les permite unir a los personajes menos pensados. Dentro de las *fanfics* más habituales se encuentran aquellos fans que '*shippean*' (unen románticamente) a Harry con Severus Snape/Sirius Black/Draco Malfoy o con Ginny Weasley (*ship* propuesto por la autora) /Luna Lovegood, etc. Este es el caso de la historia llamada "*Not your average Potter man*" (No un típico Potter), una *fanfiction*,

situada luego de los eventos de HP7, en la cual Harry le dice a sus amigos, Ron y Hermione, y a Ginny que está enamorado de Luna, siendo el primer Potter que no opta por pelirrojas. En esta historia se aprecia con claridad la unión de personajes de forma arbitraria por parte de los fans ya que Luna y Harry jamás estuvieron involucrados románticamente en el relato original.

3. *Escenas únicas*: Los fans crean escenas y situaciones, algunas de las cuales respetan el estilo literario de la autora y su disposición de personajes, mientras que otras optan por innovar y construir situaciones que jamás serían pensadas por los creadores. Este es el caso de la *fanfic* llamada "*Harry Potter and the House Elf Knife Fight*" (Harry Potter y la pelea con cuchillos de los elfos domésticos). Este relato postula peleas entre los elfos domésticos como un entretenimiento semanal dirigido por Hermione. Esta historia sería imposible en la historia original ya que Hermione defiende a los elfos domésticos y crea un grupo para liberarlos de la esclavitud; sin embargo, en una *fanfiction* la regla es que *no hay reglas* ya que todo es posible.

4. *Exploración de personajes*: Un estilo de *fanfiction* muy común es tomar un personaje y modificar su historia, es decir, hacer que transite por un camino que no era su destino. Este es el caso de la *fanfic* llamada "*Flames of Vengeance*" (llamas de venganza), la cual toma el personaje de Harry cuando tenía 11 años y lo sitúa en la prisión de *Azkaban*, donde se encuentra por un crimen que no cometió y desea salir y vengarse. La idea central de esta historia es que Harry sea el villano, es decir, lo opuesto a su naturaleza en la historia original.

5. *Finales alternativos*: Los finales alternativos que redactan los fans pueden situarse durante o luego de los eventos de HP7 (la batalla final con Lord Voldemort) o pueden posicionarse en el tiempo del epílogo de HP7, es decir, cuando los personajes principales ya son adultos. Los finales del primer tipo usualmente involucran modificaciones de la historia original, por ejemplo introduciendo objetos mágicos que salvarían a los héroes (como el gira tiempo visto en HP3); mientras que, en el segundo caso, la historia a crear es más libre ya que el contexto del relato es pensado por el fan (puede centrarse en los hijos de los personajes, en reuniones de ellos, en nuevas aventuras, como buscar un objeto o persona perdida, etc.). Sin embargo, los finales alternativos pueden

construirse en cualquier parte de la narrativa porque no actúan, como los finales alternativos mencionados, ampliando el relato original, sino modificándolo: por ejemplo, cambiando el desarrollo de sucesos o las decisiones de los personajes. El recurso más utilizado en este tipo de *fanfictions* es hacer que Harry se una a Voldemort durante el transcurso de la saga de libros y así lograr un final distinto, donde los villanos ganan.

6. *Parodias*: La parodia, como dice Mercedes Moglia en *La televisión vista por una generación de humoristas under* (2013), se caracteriza por el humor bizarro o absurdo, donde se utiliza el chiste como fórmula estereotipada para hacer reír a la audiencia. Es un discurso puramente autoreferencial de carácter celebratorio ya que se indica a sí mismo e incita a continuar hablando del tema en el cual hace foco, es decir, anuncia lo existente. En HP la parodia es un elemento frecuente: Este es el caso del final alternativo para HP1, el cual se sitúa en el momento en que Voldemort y Harry se encuentran por primera vez mientras intentan obtener la piedra filosofal. Voldemort, como en la historia original, le propone unirse a él y Harry se niega porque Voldemort es quien mató a sus padres. A esto, Voldemort le dice que es mentira ya que, en realidad, Harry es un clon experimental de sí mismo y por eso Voldemort sería su ‘padre.’ Dumbledore, el director del colegio, llega a salvar a Harry, quien le dice que no necesita ser salvado porque se unirá a Voldemort. La historia termina con ambos yendo a matar y tomar un helado posteriormente.

7. *Crossover (fusión de fandoms)*: Un fan es un explorador insatisfecho que siente hambre de historias, por lo cual no se queda dentro de un solo *fandom*, sino que pertenece a múltiples comunidades y, como los otros fans de esas comunidades hacen lo mismo que él, todos logran unirse gracias a las diversas historias. Pero no sólo se unen los fans, sino que también se entrelazan los relatos. Así nacen las narraciones que mezclan *fandoms*, es decir, toman un elemento de una historia y uno de otra historia y los fusionan para crear algo nuevo. Por ejemplo, toman a Harry, Ron y Hermione y los hacen visitar el mundo de *crepúsculo*, o hacen batallas entre magos y *X-Men*, o sitúan a Harry

dentro de las facciones que dividen el mundo de *Divergente* y hacen que pase las pruebas de iniciación para ser aceptado en una facción.

Crear un mundo implica la oportunidad de otorgarles vida a diversos personajes y situaciones para que sean aprovechados por cada medio que interviene en la narrativa, ya sea cine, libros, videojuegos, etc. La estructura del mundo (organizado con GAPS) permite la creación de diversos relatos que fortalecen a la historia madre y solidifican la relación con los fans, incentivando la participación. Este método es lo que Jenkins (2012) denomina *Worldbuilding*: que se refiere a la construcción del autor y a la participación de los fans, transformados ahora en *prosumers*, es decir, en receptores que mantienen una relación interactiva con el relato. Los prosumidores actúan, escriben, buscan y se sumergen en la historia: ser fan no es una moda pasajera, sino que se comprometen de por vida.

Los caminos a tomar son innumerables, las combinaciones ficcionales que pueden realizarse ilimitadas, y la imaginación se expande tanto como las historias. No todos los relatos creados por los fans aportan algo nuevo a la narrativa, algunos sólo buscan continuar con la magia, pero considero que lo más importante en el terreno de los fans no es expandir la narrativa, sino ser parte de ella. Mientras el contacto con el *fandom* se mantenga, ya sea a través de la escritura o charlas con otros fans o la relectura de las historias de Rowling, el fan continúa siendo parte de la experiencia narrativa. Escribiendo y participando en el *fandom*, el sujeto encuentra un lugar donde sentirse aceptado, en definitiva, un lugar de pertenencia. En los ejemplos puntualizados más arriba se ve, claramente, uno de los principios de las NT introducido por Jenkins (2012): la *multiplicidad*, gracias a la cual los fans se divierten recreando sucesos alternativos al representar personajes y eventos desde perspectivas que no fueron visitadas antes. No sólo manejan las piezas de la historia con el propósito del creador (Rowling), sino que también las mueven e intercambian para generar una nueva versión del relato.

ii. Videos

Las historias creadas por los fans, sin embargo, no se limitan a las *fanfictions*, sino que también se utiliza *Youtube* como canal de comunicación ya que posibilita contar

relatos a través de videos musicalizados o recreaciones libres de escenas. Mayormente se utiliza este medio para realizar parodias de escenas de la saga, como por ejemplo el video perteneciente al blog *HowItShouldHaveEnded.com* (como debería haber terminado). Este blog se dedica a formar versiones animadas de los finales alternativos que los fans piensan en torno a diversos *fandoms*, sean libros, películas o series. En el caso de Harry Potter, el final alternativo propone una teoría que los fans han explotado incisivamente: ¿Qué pasaría si Hermione se hubiese quedado con el gira tiempo luego de HP3? En esta recreación libre o nueva versión, ella no lo devuelve y en HP7 se lo presta a Snape, que finalmente no muere por una poción de antídoto que había creado, Severus usa el gira tiempo y la capa de invisibilidad de Harry para volver en el tiempo y matar a Voldemort cuando era pequeño. Sin embargo, aunque esta versión fue aclamada por su absurdo humor, no todos los fans la aceptan porque ven una inconsistencia con el número de vueltas necesarias para ir 50 años atrás en el tiempo (en el video se mencionan millones de vueltas ya que son tres por hora, pero los fans realizan los cálculos matemáticos y descubren que la cantidad es menor a la mostrada). Es decir, las creaciones de los fans no tienen fronteras, son libres de imaginar lo que quieran, siempre y cuando se respeten las reglas del universo.

Otros usos del medio incluyen: creaciones o continuaciones de historias románticas de los personajes utilizando escenas de las ocho películas, y fusionándolas de manera tal que creen una historia nueva (los mismos se enfocan sobre todo en los *ships* de Harry y Hermione y Hermione y Draco) o, simplemente, exploran eventos no profundizados previamente. Un caso de videos *fan made* (hechos por fans) que han alcanzado una gran repercusión, al punto de llegar a los estudios de *Warner Brothers* –WB- (productora que posee los derechos de las películas de HP), son los propuestos por *Broad Strokes*. Este fan es conocido por haber creado por clases de videos:

- Trailer de “Severus Snape y los merodeadores”: En agosto del presente año, este prosumidor subió a la red un *trailer*, que hizo él mismo, para lo que sería la película centrada en los años de Snape en el colegio *Hogwarts*, que se condicen con la década de apogeo de Voldemort. El video revolucionó al *fandom*,

ya que el mismo desea la película del profesor hace años, y esta exaltación llegó a los estudios de WB, quienes están considerando llevar la idea a cabo. Lo que aquí vemos es la importancia que la opinión de la audiencia ha cobrado tanto para los productores/ creadores como para los mismos fans: un usuario retoma la idea de otro y la pone en práctica, estableciendo así un vínculo con la comunidad, y es esa idea formulada desde abajo que ahora tiene la posibilidad de ser una realidad. Los consumidores no sólo crean, sino que también inspiran.

- Película “*The Greater Good*” (Por el bien de todos): Esta película, de 18 minutos de duración y protagonizada por fans, se centra en el duelo entre Dumbledore y Grindelwald, gracias al cual Dumbledore vence al mago que estaba utilizando la varita de sauco para el mal. Este video se articula como un *fan made spin – off*, es decir, como una recreación libre hecha por fans que se despegan de la saga con el objetivo de expandir la narrativa y ser parte de esa ampliación porque, en definitiva, lo que caracteriza a los fans es su ardua búsqueda de un lugar de pertenencia.

Los fanáticos no sólo recrean escenas, sino que también comparten videos de sus experiencias con la saga: reseñas de los libros, hacen comparaciones del libro y su respectiva película, realizan recreaciones paródicas de escenas ‘en vivo’ con sus amigos, y charlan sobre, por ejemplo, las grajeas de todos los sabores (probándolas y dando su veredicto de los extraños sabores) y las teorías que recorren el *fandom*.

Los fans participan de forma activa en la narrativa expandiéndola y logrando en el proceso que el fin de la misma no esté definido. El inicio de la narrativa de HP son los siete libros oficiales que establecen la historia central, pero el final no culmina con el epílogo de HP7 porque los *Potterheads* continúan la historia escribiendo y compartiendo relatos sobre el mundo narrativo.

4.2 Convenciones

La idea de comprender al otro gracias a la utilización de ciertos códigos (mágicos) genera en los fans una necesidad de extender la comunicación virtual. Es por ello que, anualmente, se realizan diversas reuniones de la comunidad gracias a eventos temáticos del *fandom* o convenciones, de las cuales las más populares son: La *Magic*

Meeting (encuentro mágico) que se realiza el primer fin de semana de agosto y la *WizardCon* (convención de magos) que se realiza en noviembre. Estas convenciones son específicamente de Harry Potter y todo lo relacionado con dicho mundo, mas no son las únicas convenciones que se realizan: la mayoría de los *fandoms* tiene su propia convención y, además, se organizan reuniones que fusionan los distintos *fandoms* y se erigen, más bien, como un encuentro grupal. Estos eventos son importantes para los fans ya que es allí donde se encuentran con otros fans como ellos en la 'vida real' ya que, de otra forma, sólo se mantienen interacciones *online*. Las convenciones son un lugar de socialización, un lugar para hacer amigos o conocer parejas, así como también una suerte de 'apoyo' ya que acompañan el fanatismo y les permiten a los fans poner ideas en común y charlar de forma tal que sólo otro fan lo entendería. Los *Potterheads* suelen comunicarse haciendo referencias al relato de forma constante debido a que sólo sus pares de la comunidad comprenden el significado. Un ejemplo es el de una chica que terminó la facultad y sus compañeras más íntimas del *fandom* le hicieron un cartel que decía "*La UBA le ha dado un diploma a Dobby. Dobby es un elfo libre.*" El significado de la frase es el siguiente: Dobby era un elfo doméstico, esclavizado por sus dueños, que es liberado por Harry cuando éste le regala una media (ya que darle una prenda era lo que lo liberaría) y, a partir de este momento, Dobby siempre decía que era libre (en tercera persona), al punto de convertir la frase en un rasgo del personaje. De esta forma, se logra vislumbrar la incidencia e influencia que cada aspecto del relato genera en los fans, los cuales se califican como "fanáticos enfermos" por los tintes adictivos profesados hacia su ídolo (HP).

Las discusiones entre fans, y el fanatismo mismo, ha sido posibilitado gracias a las tecnologías informáticas, que han abierto un espacio de comunicación digital ampliando los límites de las conversaciones, las cuales ahora invaden la red y permiten la interacción y eliminación de distancias. Como afirma Scolari, "*Hay interactividad en las comunicaciones sujeto-sujeto pero también en los intercambios entre un sujeto y un dispositivo tecnológico. En este segundo ejemplo la interactividad se desarrolla en la interfaz, que se podría definir como el lugar de la interacción.*" (2008, p. 94). La interacción entre fans comienza en la interfaz, en

blogs y sitios web, y, posteriormente, se traslada a la ‘vida real’, es decir, el mundo virtual funciona como medio de encuentro. La historia es el punto de partida y la web el puente que une a los fans, siendo dicha unión la que conduce a la conformación de las reuniones o convenciones.

Las convenciones son el ejemplo más acabado de cómo la narrativa va más allá de la ficción para invadir la vida del fan, constituyéndolo como tal. La historia crea al fan y el fan contribuye a la creación de la historia: el fan y el relato caminan juntos para crear el universo en el que están inmersos.

Conclusiones

“Years fly by, but the heart stays in the same place.”⁹

Harlan Coben¹⁰

Actualmente estamos inmersos en una nueva era: la era de las fusiones, de las combinaciones, el *multitasking*, la inmediatez y la interactividad. El modelo clásico de los medios masivos fue transformado por las nuevas tecnologías, los *new media*, que modifican el modelo de comunicación convirtiéndolo en uno multidireccional (emisión múltiple). El entrecruzamiento entre los *old* y *new media* facilita el acceder y compartir contenidos, desdibujando las líneas que distinguen a un medio de otro, es decir, este proceso de convergencia garantiza que la información transite por diferentes plataformas. Sin embargo, esta difuminación de fronteras no sólo sucede en este aspecto, sino que también incide en las maneras de consumo mediático, el cual ya no es individual, sino que se ejecuta como una práctica en red.

Los procesos de cambio de los consumos cultura, a su vez, alteran la percepción de los sujetos y reconfiguran la vida, permitiéndole al usuario hacer más de una cosa al mismo tiempo (*multitasking*) y relacionarse con otros a través del ciberespacio. No es posible hablar de convergencia sin puntualizar la importancia de la cultura participativa y de la inteligencia colectiva, que se conciben gracias a que las nuevas tecnologías le permiten al usuario apropiarse, comentar y crear contenido, es decir, le presentan la oportunidad de convertirse en consumidores activos. Estos últimos son denominados prosumidores debido a que son consumidores Y productores: son seres migratorios que van en busca del contenido y no se quedan plantados en la instancia de recepción, sino que buscan participar de la producción. Cuando un grupo de prosumidores se une, el grupo conforma la inteligencia colectiva ya que es entre todos que se construye la masa de información. Lo que aproxima a las personas desde el comienzo de los tiempos, y vincula a los prosumidores, son y serán siempre las *historias*. Pero, como vimos anteriormente, no cualquier relato tiene el poder de cautivar y emocionar a su audiencia, para lograr dicho efecto es vital que contenga:

⁹ “Los años pasan, pero el corazón se queda en el mismo lugar.”

¹⁰ Escritor estadounidense.

- Una estructura narrativa de causa – efecto.
- Personajes creíbles, con los cuales el usuario pueda identificarse.
- Apela a los procesos emocionales para cautivar.
- El mensaje es importante, pero cómo se cuenta ese mensaje lo es aún más.
- El contenido no es nada sin los valores que transmite: se debe transmitir

qué piensan y hacen los personajes.

Como vimos en la Parte I, existen, a su vez, distintas formas de contar una historia y de hacer que ésta llegue a su audiencia:

- Estrategia Multiplataforma: El contenido que presenta en cada soporte es el mismo y la modificación que se le hace a la historia, si es que se realiza, es con el fin de adaptar el relato a la nueva plataforma. Lo que sucede, entonces, es una *traducción* del contenido.
- Estrategia Crossmedia: Son aquellas en las cuales el relato se extiende en cada plataforma, aprovechando lo mejor de cada medio, pero los elementos no poseen autonomía del conjunto. Los cuatro puntos básicos de los relatos *crossmedia* son que implican el uso de más de un medio, permiten el acceso al contenido mediante diversos dispositivos, y las plataformas mantienen un vínculo indisociable entre sí para existir, es decir, es una producción integrada.
- Narrativas Transmedia (NT): Estilo narratológico donde el relato es contado a través de múltiples medios y plataformas, utilizando cada una para expandir la historia base, e implica un rol activo del consumidor.

Puedo concluir, entonces, que las NT se rigen por 7 principios o reglas que las constituyen como tales:

1. Penetrabilidad: Utilización de elementos del melodrama que incentivan a la audiencia a buscar pistas para resolver los misterios de la trama, construida con espacios en blanco a ser llenados. La consolidación del rompecabezas con piezas ausentes es lo que incentiva al consumidor a buscar ya que la curiosidad y la emoción son lo que generan el *engagement*. HP, como vimos, deja huecos en la historia: el pasado de los padres de Harry, las características de la primera guerra mágica, etc.

2. Serialidad: La estrategia narrativa de las NT se lleva a cabo desde sus inicios: debe ser concebida como un relato fragmentado, es decir, es necesario que posea agujeros de conocimientos o GAPS posicionados estratégicamente a lo largo de la historia con el objetivo de inspirar al usuario y capturar su atención. Para descubrir esas piezas faltantes, el consumidor debe remitirse a otra plataforma, en la cual encontrará el contenido deseado como “premio” por haberlo buscado, esto es lo que acontece con *Pottermore* o los *spin – off*, que se erigen como formas de llenar los huecos de la historia madre.

3. Inmersión: Una NT debe crear un mundo, con personajes y objetos creíbles, que le permita al usuario sumergirse en la historia. Para construir un universo narrativo, éste debe poseer una lógica y no contradecirse, y le debe proponer al consumidor la posibilidad de identificarse con los personajes, para así lograr que éste genere un lazo emocional con el personaje y, consecuentemente, la historia misma. HP logra la inmersión del usuario gracias a que consolida un universo mágico con sus propias leyes y se ve reflejado en los personajes: desea la valentía de Harry, la inteligencia de Hermione, el sentido del humor de Ron, etc.

4. Multiplicidad: La variedad de temas y personajes dentro del universo narrativo es lo que propicia que los usuarios recreen sucesos alternativos al representar personajes y eventos desde perspectivas no visitadas antes, como los *ships* entre, por ejemplo, *Hermione y Draco*, lo cual se logra a través de las *fanfictions* o videos que crearon los usuarios, ahora catalogados como fans por su dedicación a la historia. Además, la multiplicidad también se refiere al aspecto multidireccional de las NT, que permite que el fan construya su propio camino para conocer el relato: puede acceder al mundo de HP por la saga literaria, las películas, el sitio web, un videojuego, etc.

5. Storyworlds: Debe crear un universo narrativo con una lógica propia y única, con límites y posibilidades, que sea real para alguien en algún aspecto o carácter (ya sea por los valores morales de los personajes o por la imaginación a la hora de consolidar el mundo). Los mundos posibles son híbridos debido a que entretienen y distraen de la vida cotidiana pero, a su vez, invitan a la reflexión e intentan educar moralmente a su audiencia. HP intenta mostrar la eterna batalla

del bien contra el mal, de los sacrificios que a veces es necesario hacer y el poder del amor.

6. Impacto: La historia debe ser lo suficientemente interesante como para ser recordada y, de esta manera, lograr la participación de la audiencia. La idea de la magia es algo atrae a la audiencia desde 1990, con series como *Hechiceras* y *Sabrina, la bruja adolescente*, entonces, no es una sorpresa la repercusión que el mundo de hechizos y magos de HP tienen sobre las mentes de distintas audiencias.

7. Extracción: Es aquel mediante el cual el fan extrae elementos del relato y los incluye en su vida diaria, ya sean *merchandising* y/o productos licenciados (como varitas mágicas, las bufandas del *Hogwarts*, etc.), o ideales.

A partir de estos principios, ¿La saga de Harry Potter cumple con las características necesarias para ser catalogada como una NT? Veamos:

- ¿Construye un universo narrativo capaz de sostener múltiples personajes e historias a través de diversos medios? ¿La historia es narrada mediante múltiples plataformas? Sí.
- ¿Cada soporte contribuye de forma única a crear el universo de la historia, razón por la cual es vital conocer la potencialidad narrativa de cada medio? Sí.
- ¿La utilización de las diversas plataformas permite crear diferentes puertos de acceso al universo narrativo, que también ayudan a construir la experiencia de inmersión en el relato ya que revela, a su gusto, partes del mismo para generar misterio? Sí.
- ¿Cada pieza de la historia es independiente de las demás piezas que constituyen el universo narrativo? Sí.
- ¿Cada elemento de la historia construye GAPS estratégicos que invitan al usuario a descubrir y explorar las demás piezas que componen el universo? Sí.
- ¿El proceso de descubrimiento de los GAPS tienen como objetivo entretener y enriquecer la historia? Sí.
- ¿Fomenta la sociabilidad ya que su objetivo es que los fans hablen e interactúen con otros fans, constituyendo así una comunidad de pertenencia? Sí.
- ¿Posee un fin? No, es interminable porque siempre se pueden crear nuevas historias.

- ¿Sus consumidores son clásicos? No, establece prosumidores, receptores activos, ya que invita al usuario a participar del universo y expandirlo, lo cual posibilita la creación de infinitos relatos. Estos prosumidores son ahora catalogados como fans, es decir, como personas devotas a la historia, cuando poseen las siguientes características:

- ✓ Compromiso emocional, es decir, debe ser un fiel seguidor de la historia.

- ✓ Debe ejercer cierto grado de participación: escribiendo, opinando, armando memes (imágenes con frases graciosas referentes a la historia), etc.

- ✓ Debe pertenecer a una comunidad o *fandom*, es decir, un grupo de fans que comparten un diccionario común sobre la narración, que les permite comunicarse y ‘ser parte’ de la misma comunidad. Dentro de esta comunidad, los fans comentan y comparten historias propias derivadas del relato madre que los juntó en un principio. La expansión de las narraciones genera nuevas formas de interpretación y, a su vez, ayuda a la interacción social (por ejemplo, mediante las convenciones o reuniones entre fans).

En síntesis, puedo afirmar que el reino de Harry Potter es una narrativa transmediática ya que cumple con todas las características puntualizadas. Esta historia no termina aquí: se continuarán produciendo historias, videos, y demás formas en las cuales se ampliará la narrativa. Es una historia que comenzó en 1998 y que, después de 18 años, sigue creciendo porque vive en el corazón de sus fans, quienes la amarán, como diría Snape, *always* (por siempre).

Bibliografía

Adorno, Theodor y Horkheimer, Max. (1981) *Dialéctica de la Ilustración*. Siglo XXI. Buenos Aires.

Alabarces, Añón y Conde. (2006) *Un destino sudamericano. La invención de los estudios sobre cultura popular en la Argentina*. Prometeo Libros. Buenos Aires.

Benjamin, Walter. (2011) *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Siglo XXI. Buenos Aires.

Buck, Ross. (1988) *Human Motivation and emotion*. NYC, Wiley.

Burbules, Nicholas. (2005) *Alfabetismos digitales*. Aljibe. Buenos Aires.

De Certau, Michel. (1996) *Leer una economía furtiva*. La invención de lo cotidiano. Artes del hacer. México.

Dena, Christy. (2009) *Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments* (doctoral thesis Department of Media and Communications, University of Sydney).

Denzin, Norman. Y Lincoln, Yvonna. (2005) *The sage Handbook of Qualitative Research*. Third Edition. Thousand Oaks: Sage publications, inc. Texas.

Fahle, R. (2011) *Are You Ready for the Transmedia Revolution?* Comunicación personal, 11 de julio. Video-Commerce.org. Disponible en: <http://video-commerce.org/2011/07/are-you-ready-for-the-transmedia-revolution/>

Galán, Elena y Herrero, Begoña. (2011) *El guion de ficción en televisión*. Síntesis. Madrid.

Hall, Stuart. (2001) *Critical dialogues in cultural studies*. Routledge Classics. Londres.

Jenkins, Henry. (2012) *Engagement, participation, play: the value and meaning of Transmedia audiences*. Sorbonne Nouvelle, París, 25 de Mayo de 2012. Disponible en: <http://www.transmedialab.org/en/events/henry-jenkins-explains-his-vision-of-transmedia-and-audience-engagement/>

Jenkins, Henry. (2006) *Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós Iberica. Barcelona.

Jenkins, Henry. (2010) *Piratas de textos. Fans, cultura participativa y televisión*. Paidós. Madrid.

Jenkins, Henry. (2012) *Jenkins, videojuegos y la renovación de la educación mediática*. Conferencia disponible en: <http://sobreeducacion.blogspot.com.ar/2012/05/jenkins-videojuegos-y-una-renovada.html>

Jenkins, Henry. (2014) *Transmedia 202*. Conversación personal, 8 de septiembre. Disponible en: <http://henryjenkins.org/2014/09/transmedia-202-reflexiones-adicionales.html>

Miller, C. H. (2008). *Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment* (2nd Edition). Elsevier. Amsterdam.

Moglia, Mercedes. (2010) *La televisión vista por una generación de humoristas under*. Tesis de doctorado en Ciencias Sociales *Un análisis cultural de las tradiciones y las dinámicas de innovación del humor televisivo argentino (1990-2009)*, Buenos Aires, Facultad de Ciencias Sociales, UBA.

Neiman, G. y Quaranta, G. (2006) *Estrategias de investigación cualitativa*. Editorial Gedisa. Barcelona.

Pêcheux, M. (1948) *Osar pensar es osar rebelarse. Ideologías, marxismo, lucha de clases*. Décalages. An Althusser Studies Journal. Occidental College, Los Ángeles (USA). Número especial dedicado a Michel Pêcheux.

Pool de Sola, Ithiel (1983) *Technologies of Freedom: On Free Speech in an Electronic Age*. Cambridge, Mass., Harvard University Press.

Ragin, C. (2007) *La construcción de la investigación social. Introducción a los métodos y su diversidad*. Siglo del Hombre Editores: Sage Publicaciones. Bogotá.

Ross, Sharon Marie (2008) *Beyond the Box. Television and the Internet*. Blackwell Publishing. EEUU.

Ryan, Marie-Laure. (2004) *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*. Lincoln, NE: University of Nebraska Press.

Ryan, M-L (2004). *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Paidós. Barcelona.

Salmon, Christian. (2008) *Storytelling. La máquina de fabricar historias y formatear mentes*. Península. Barcelona.

Scolari, Carlos A. (2008) *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Cibercultura. Barcelona.

Simmons, A. (2006). *The Story Factor: Secrets of Influence from the Art of Storytelling*. Basic Books. Nueva York.

Stake, Robert. (1998) *Investigación con estudio de caso*. Ediciones Morata. Madrid.

Telo Roig, Antoni y Jordi Alberich, Pascual. (2005) *Comunicación audiovisual digital: nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas*. UOC. Barcelona.

Telo Roig, Antoni. (2009) *Cine en conexión. Producción industrial y social en la era "cross-media."* UOC. Catalunya.

Wolf, W. (2005). *Intermediality*. In D. Herman, M. Jahn, & M.-L. Ryan, *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. Routledge. Oxfordshire.

Bibliografía sobre fans:

Trailer de Snape y los merodeadores:

<https://www.youtube.com/watch?v=y0TULSpTobk>

Video de HowItShouldHaveEnded.com:

https://www.youtube.com/watch?v=YsYWT5Q_R_w

Recreación del duelo entre Dumbledore y Grindelwald:

<https://www.youtube.com/watch?v=OGHBwk0quxs>

Fanfictiones utilizadas:

<https://www.fanfiction.net/s/7182722/1/Goodbye>

<https://www.fanfiction.net/s/6127803/2/Forever>

<https://www.fanfiction.net/s/5940415/1/Not-Your-Average-Potter-Man>

[https://www.fanfiction.net/s/3677345/1/Harry-Potter-and-the-HouseElf-Knife-](https://www.fanfiction.net/s/3677345/1/Harry-Potter-and-the-HouseElf-Knife-Fight)

Fight

<https://www.fanfiction.net/s/9766459/1/Flames-of-Vengeance>

<https://www.fanfiction.net/s/3263932/1/Alternative-Ending-for-Harry-Potter-1>

<http://www.howitshouldhaveended.com/?s=harry+potter>

Sitio web oficial de HP: www.Pottermore.com

Anexo

i. Síntesis narratológica de cada libro:

Harry Potter y la Piedra Filosofal (HP1)

Harry Potter, un niño huérfano que vive con sus tíos Petunia y Vernon Dursley y su primo, descubre en su undécimo cumpleaños que es un mago con poderes mágicos debido a reiteradas cartas que le llegan de un remitente desconocido y a la llegada de Hagrid. Este último le cuenta a Harry la verdad sobre su origen: que, en realidad, sus padres no murieron en un accidente de auto, sino que fueron asesinados por Lord Voldemort, el mago oscuro más poderoso del último siglo. La misma noche del asesinato de sus padres, le cuenta Hagrid, Voldemort perdió sus poderes al intentar matar a Harry, mientras que él sólo quedó con una cicatriz de rayo en la frente. Gracias a que lo venció y terminó con la era de oscuridad, Harry es famoso en toda la comunidad mágica.

La historia sigue a Harry mientras empieza a conocer este nuevo mundo de hechizos y criaturas mágicas que le es desconocido y recorre junto a él su primer año de clases en la prestigiosa escuela de magia y hechicería británica, Hogwarts. Allí es donde conoce a sus mejores amigos, Ron Weasley y Hermione Granger, junto a los cuales descubrirá que el Colegio oculta un poderoso objeto: La Piedra Filosofal, capaz de producir el elixir de la vida eterna, y que alguien quiere robarla. En un principio, creen que es el Profesor Severus Snape quien está detrás de ella para dársela a Voldemort, entonces le avisan a las autoridades del colegio, que les aseguran que la piedra está bien resguardada con hechizos. Los tres niños, entonces, deciden proteger la piedra ellos mismos y se embarcan en una serie de peligrosas pruebas para obtenerla. Finalmente, Harry descubre que el profesor Quirrell es quien intentaba robarla y que Voldemort vivía en él como parásito. Harry consigue la piedra y Quirrell intenta asesinarlo para quitársela, mas el profesor no consigue sobrevivir al contacto con el niño y muere cuando Voldemort abandona su cuerpo.

Con la finalización del año lectivo, los tres protagonistas retornan a sus hogares para las vacaciones.

Harry Potter y la Cámara Secreta (HP2)

Harry y Ron pierden el tren que los llevará al colegio gracias a la interferencia de Dobby, un elfo doméstico que intenta evitar el regreso de Harry a Hogwarts porque sabe que será peligroso que asista. Sin embargo, los amigos utilizan el auto mágico del padre de Ron para llegar a la escuela y dar comienzo al segundo año de sus estudios en el Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería.

Al poco tiempo de arribar a la escuela, comienzan a haber mensajes tenebrosos escritos en sangre en las paredes de la escuela, los cuales afirman que la Cámara de los Secretos ha sido abierta una vez más y que el heredero de Slytherin matará a todos aquellos que no provengan de familias de sangre pura. Estas amenazas son seguidas de diversos ataques a los alumnos de la escuela, que se encuentran 'petrificados' (congelados como estatuas).

A lo largo del año, los tres niños protagonistas (Harry, Ron y Hermione) investigan los ataques, lo cual lleva a Harry a conocer más de la historia de su enemigo: Lord Voldemort. Cuando un alumno del colegio es secuestrado y llevado a la cámara de los secretos (oculta en algún lugar del colegio), Ron y Harry se disponen a salvar al estudiante ya que es la hermana de Ron, Ginny Weasley. Una vez dentro de la Cámara, Harry descubre que fue Ginny quien abrió la cámara, a causa de que estaba siendo manipulada por el diario de Tom Riddle / Lord Voldemort. Finalmente, Harry pelea contra el monstruo que habita la Cámara y atacó a los estudiantes (un basilisco), destruye el diario, salva así la vida de Ginny, libera a Dobby de su amo otorgándole una pieza de ropa, y se dispone a retornar a su casa en Privet Drive con los Dursley.

Harry Potter y el prisionero de Azkaban (HP3)

En esta tercera entrega de la saga, se narra el tercer año de los protagonistas en Hogwarts. Aunque en el mismo no se presenta Lord Voldemort, sí se presenta un nuevo riesgo: el temible Sirius Black, asesino en masa y seguidor del mago oscuro, ha escapado de la prisión Azkaban de máxima seguridad. Debido a su fuga, los carceleros de la prisión, los dementores, se posicionan en el colegio para atrapar al convicto ya que creen que irá a matar a Harry porque su muerte significaría el regreso del señor tenebroso. A su vez, el profesor Lupin, amigo de la infancia de los Potter, entrena a Harry para que luche contra los dementores que parecen afectarle más que a otros estudiantes debido a los horrores de su pasado.

En este libro, Harry descubre más sobre su historia, sobre Black y sus padres ya que averigua que Sirius era el mejor amigo de James Potter, el padre de Harry, y que fue Sirius el que informó a Voldemort sobre la locación de los Potter para que vaya a asesinarlos. Sin embargo, en el transcurso de la historia, Harry descubre que, en realidad, Sirius fue injustamente condenado y que fue Peter Pettigrew (un amigo que tenían en común los Potter, Black y Lupin) quien traicionó a los padres de Harry y estuvo escondido durante la última década. Finalmente, Pettigrew escapa y no les es posible probar que Sirius es inocente, entonces este es condenado al Beso del Dementor (mediante el cual se remueve el alma). Para evitar que esto suceda, Hermione le confiesa a Harry que posee un Gira Tiempo (un objeto mágico que permite viajar al pasado) y que pueden utilizarlo para salvar a Sirius. Los amigos salvan al padrino de Harry, Sirius, aunque no logran que el resto de la comunidad mágica crea en su inocencia, por lo cual el ex prisionero debe esconderse.

Harry Potter y el Cáliz de Fuego (HP4)

En el cuarto año en el Colegio Hogwarts de magia y hechicería, dicha escuela será la sede del Torneo de los Tres Magos: una competencia entre escuelas, donde cada una tendrá un participante que la represente. Sin embargo, algo sale mal y Harry es seleccionado como el cuarto participante del torneo, aunque él no se anotó para participar.

El torneo consta de tres pruebas peligrosas diseñadas para evaluar las habilidades de los magos: la primera consta de recuperar un huevo de oro que es custodiado por un dragón, la segunda implica salvar a un ser querido que ha sido capturado por criaturas marinas y la tercera, y última prueba, se desarrolla en un laberinto donde se encuentra oculta la copa del torneo. Esta prueba es la más peligrosa ya que dentro del laberinto, los magos han perdido la cordura. En el transcurso de la prueba, los magos provenientes de las otras dos escuelas pierden y sólo quedan participando Harry y el otro alumno de Hogwarts, Cedric Diggory. Ambos deciden tocar la copa juntos, ya que así se dará por concluida la evaluación y ambos ganarán, pero la copa está hechizada para que funcione como transportador y, por dicho motivo, los transporta a un cementerio donde se encuentran Voldemort y Pettigrew. Cuando Harry se da cuenta de la trampa que le han tendido, intenta tomar la copa e irse, pero es tomado prisionero. Pettigrew, el sirviente de Voldemort, realiza un hechizo que requiere de la

sangre de Harry y, a través del mismo, logra que Voldemort vuelva a tener sus poderes una vez más. El señor tenebroso mata a Diggory y cuando intenta hacer lo mismo con Harry, este recibe ayuda por parte de las almas de sus seres queridos y logra volver al estadio donde el Torneo de los Tres Magos se realiza.

Harry Potter y la Orden del Fénix (HP5)

Tras el regreso del señor tenebroso, el libro comienza narrando la reacción del Ministerio de Magia y cómo el ministro, Cornelius Fudge, comienza a vigilar el colegio Hogwarts, ya que cree que el retorno de Voldemort es una mentira del director, Albus Dumbledore, para quitarle el cargo de ministro causando miedo e inseguridad en la comunidad mágica. La vigilancia del ministerio es tan profunda que este designa a Dolores Umbridge, su espía, como profesora y, posteriormente, como directora del colegio. Umbridge demuestra ser una tirana que maltrata a los estudiantes y los obliga a no practicar hechizos de defensa. Es por esta razón, que los tres protagonistas deciden formar el "Ejército de Dumbledore" y prepararse para la batalla que sucederá ahora que Voldemort ha vuelto. Mientras tanto, este último está juntando fuerzas y volviendo a armar su ejército en las sombras.

Harry, que solía tener pesadillas sobre el señor tenebroso, ahora se da cuenta que son más bien visiones de lo que está haciendo su enemigo. Finalmente, el día de sus exámenes, Harry tiene una visión de que Voldemort está torturando a su padrino, Sirius Black, y decide ir a salvarlo. Sin embargo, cuando llega se da cuenta de que era una trampa: en vez de encontrarse con Sirius, está en una habitación rodeado de esferas, que contienen profecías, y de mortífagos (seguidores de Voldemort). Los mismos querían que Harry levante su profecía, ya que sólo la persona sobre quien está escrita puede hacerlo, y que se las entregue. Como Harry y sus amigos se niegan, se desata una batalla en la cual, posteriormente, llegarán los miembros de la Orden del Fénix (magos que quieren detener a Voldemort) y la batalla alcanzará así su punto máximo. Durante la misma Bellatrix Lestrange, una mortífaga, asesina a Sirius Black, logrando que Harry la siga para vengarse. Bellatrix lo guía hacia donde se encuentra Voldemort, quien posee a Harry para forzar a Dumbledore a que los mate a ambos (como decía la profecía), pero Harry logra expulsarlo de su mente. Las tropas del ministerio llegan al lugar y Voldemort huye.

Harry Potter y el Príncipe Mestizo (HP6)

En esta entrega se narra el pasado del mago oscuro, Lord Voldemort, y los preparativos que realiza Dumbledore junto con Harry para la batalla final que sucederá en el próximo libro.

Harry descubre que la razón por la cual Voldemort no murió cuando intentó matarlo hace 15 años es porque Voldemort había utilizado un poderoso hechizo oscuro que le permitía partir su alma y colocar esa pieza en un objeto determinado y, si dicho objeto no es destruido, el mago no puede morir. Es hechizo fue realizado por el señor tenebroso siete veces, lo cual implica que Harry debe encontrar los siete objetos, llamados Horrocruxes, y destruirlos para así poder destruir a Voldemort para siempre.

Dumbledore y Harry se disponen a encontrar los Horrocruxes: el primero fue el diario (HP2), el segundo el anillo de la familia Gaunt (que Dumbledore destruye) y el tercero el guardapelo de Slytherin (uno de los fundadores del colegio). Ambos se embarcan en la búsqueda del guardapelo, lo consiguen (aunque posteriormente Harry se dará cuenta que era una réplica y no el verdadero) y retornan al castillo de Hogwarts, donde verán la marca tenebrosa, que indica que alguien morirá a manos de mortífagos. Dumbledore oculta a Harry en la torre astronómica, mientras él es desarmado por Draco Malfoy, que amenaza con matarlo. El profesor Snape aparece subitamente en la torre y asesina a Dumbledore. Al morir, el hechizo que hacía que Harry no se moviera, se deshace, y sigue a Snape para vengar la muerte del director. Se desata una batalla entre mortífagos y la Orden del Fénix y Snape, quien confiesa ser el príncipe mestizo, logra huir.

Harry Potter y las Reliquias de la Muerte (HP7)

Los tres amigos se embarcan en la última aventura, ya siendo mayores de edad. La historia comienza con la lectura del testamento de Dumbledore, quien le deja a Harry la snitch dorada (pelota de quiddich) que atrapó en su primer juego, el desiluminador a Ron y un libro de historias para niños a Hermione (los cuentos de Beedle el bardo).

Harry, Ron y Hermione se ven obligados a huir de sus casas debido a ser perseguidos por Voldemort y sus seguidores, por lo cual emprenden un camino peligroso en búsqueda de los Horrocruxes que les falta encontrar ya que ningún lugar es seguro. Cuando ya no saben dónde buscarlos, recurren al padre de Luna Lovegood, quien tenía un colgante con un signo que Dumbledore había dibujado en el libro que

le dejó a Hermione en su testamento. Es el señor Lovegod quien les dice que es el signo de las reliquias de la muerte: la capa de la invisibilidad, la piedra de la resurrección y la varita de sauco, la más poderosa del mundo.

Posteriormente, son capturados por los mortífagos y llevados a la mansión Malfoy, de donde escapan averiguando la locación de otro Horrocrux. Luego irán a Hogwarts, donde se encontrará el siguiente. Los destruyen y se inicia la batalla entre los magos buenos y los mortífagos, en la cual logran destruir el siguiente Horrocrux. De esta forma, sólo queda uno solo por eliminar: Harry, el Horrocrux que Voldemort nunca quiso crear y, con su muerte, se cumple la profecía (HP5). Harry utiliza la piedra de la resurrección para volver a la vida y, ahora que el señor tenebroso puede verdaderamente morir, se desata la batalla final. La misma es ganada por Harry ya que la varita de Sauco que usa Voldemort no puede matar a Harry ya que, en realidad, él es su amo. La varita era, en un principio de Dumbledore, quien fue desarmado por Draco Malfoy y, al ser Harry quien desarmó a Draco en una pelea, la varita de Sauco era de él.

El libro finaliza con un epílogo en el cual los hijos de Harry toman el tren para ir a su primer año lectivo en Hogwarts.

Descripción de los personajes principales:

Harry Potter: Este niño de diez años vive con sus tíos, Petunia y Vernon Dursley, y su primo Dudley que son muggles (personas sin magia). Como sus tíos le temen a la magia, le ocultaron a Harry la verdad sobre sus padres y sobre quién es durante toda su vida y, cuando se vieron forzados a admitir su linaje mágico, lo obligaron a no mencionar nada relacionado con Hogwarts y la hechicería. Harry es maltratado por sus tíos y primo por tener poderes y ser “diferente”, por lo cual él sólo se siente verdaderamente en casa en Hogwarts junto a sus amigos. Pertenece a la casa de Godric Griffindor.

Hermione Granger: Pertenece a Griffindor. Es la mejor amiga de Harry y Ron. Por haber nacido en el seno de una familia muggle se la cataloga, por los magos oscuros, como “Sangre sucia” por no ser hija de padres magos. Ama leer libros de todo estilo y es siempre a quien Harry recurre cuando no sabe qué hacer.

Ronald Weasley: Pertenece a Griffindor. Es el mejor amigo de Harry y el hermano mayor de Ginny, quien está enamorada perdidamente de Harry. Ron es

pelirrojo, como todos los miembros de su familia, vivió rodeado de magos durante toda su vida y es fan del quiddich y del ajedrez mágico.

Draco Malfoy: Pertenece a Slytherin. Es el enemigo de Harry, lo desprecia porque le tiene celos ya que Harry es famoso; y, a su vez, porque es hijo de mortífagos.

Lord Voldemort / Tom Riddle: También conocido como el ‘señor tenebroso’ o ‘El que no debe ser nombrado’ es un mago que prefirió utilizar las artes oscuras para ganar poder y controlar a la comunidad mágica.

Rubeus Hagrid: Es el cuidador de Hogwarts y amigo de los tres protagonistas de la saga. Es quien trae a Harry por primera vez a casa de sus tíos cuando era un bebé y quien carga su cuerpo sin vida en HP7 ya que el personaje es un simbolismo del ingreso de Harry al mundo mágico. Ama a todas las criaturas mágicas peligrosas, a tal punto que quiso tener un dragón de mascota.

Albus Dumbledore: Director del Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería. Es considerado por muchos el mejor mago de todos los tiempos.

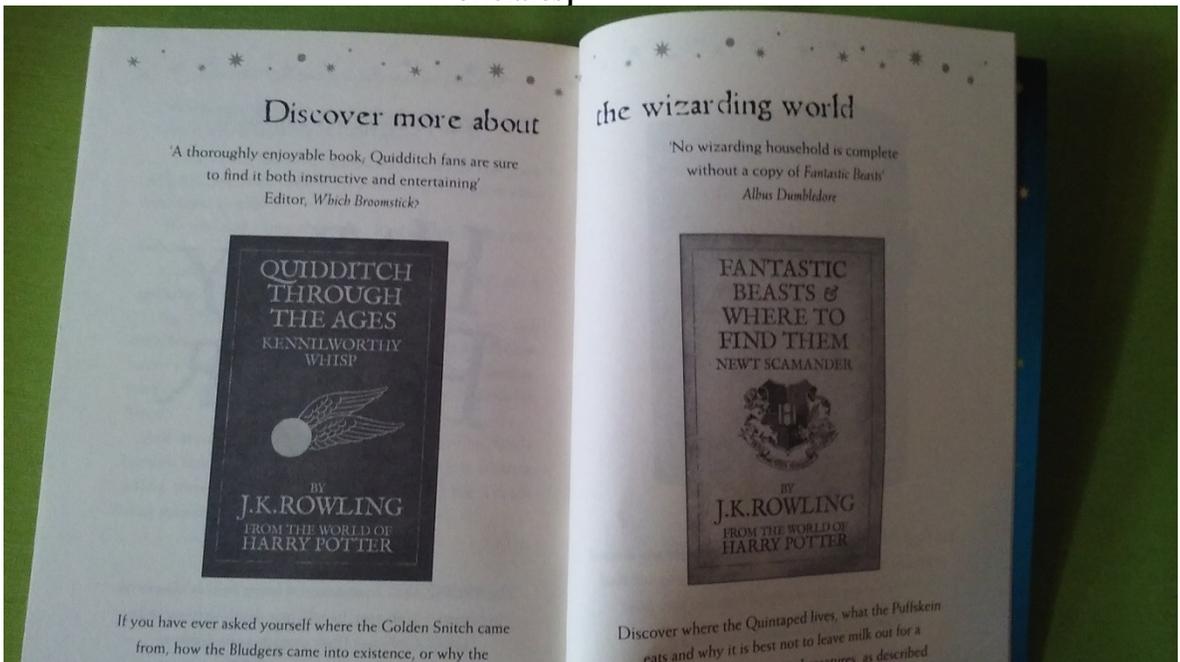
Sirius Black: Padrino de Harry Potter y mejor amigo de James Potter, Remus Lupin y Peter Pettigrew (antes de que este traicionara a los Potter), así como enemigo de Severus Snape. Pasó los últimos 12 años de su vida en Azkaban por un crimen que no cometió. Animagus.

Severus Snape: Profesor de Pociones en Hogwarts. Durante la mayor parte de la saga se cree que es un mortífago, lo cual explicaría su odio hacia Harry, mas en el último libro se revela que en verdad estaba del lado de los buenos y que se sacrificó para salvar a Harry.

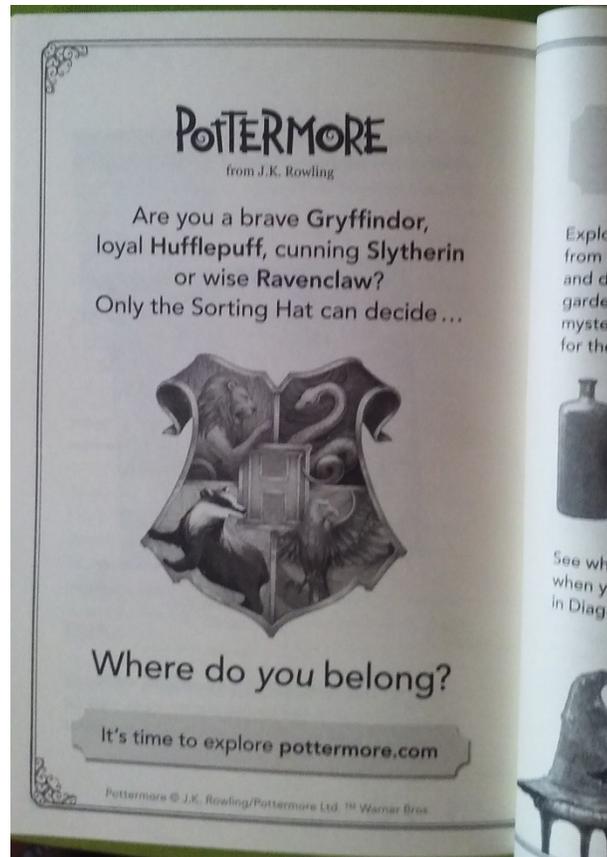
ii. Ejemplos fotográficos de la Parte II.



[Saga de HP –excepto el tomo 1, que se encuentra agotado- y los 3 *spin-offs* oficiales]



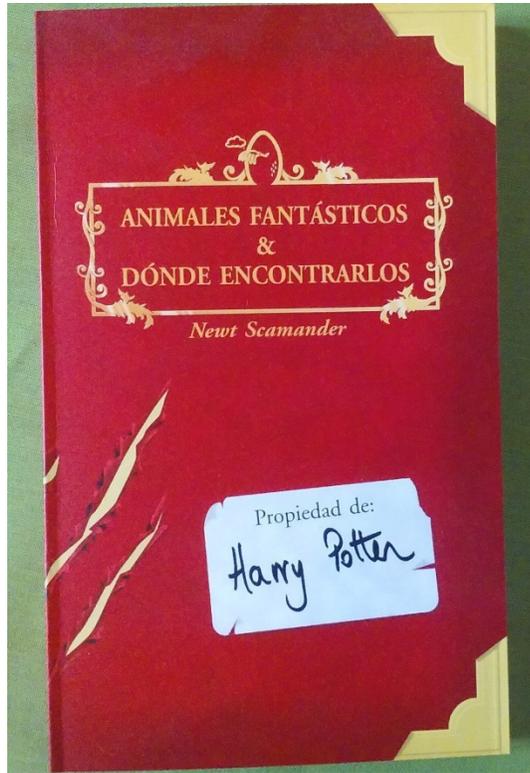
[Páginas finales de cada libro de HP, que invitan a explorar los *spin-offs*]



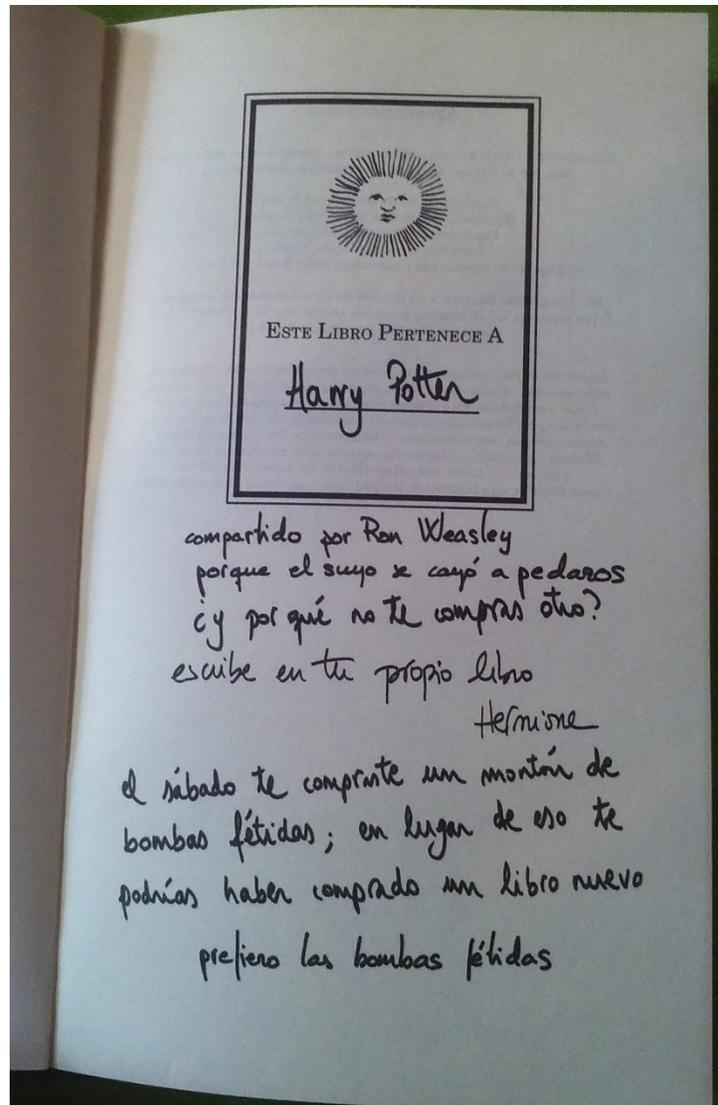
[Páginas finales de cada libro de HP, que invitan a explorar el sitio web]



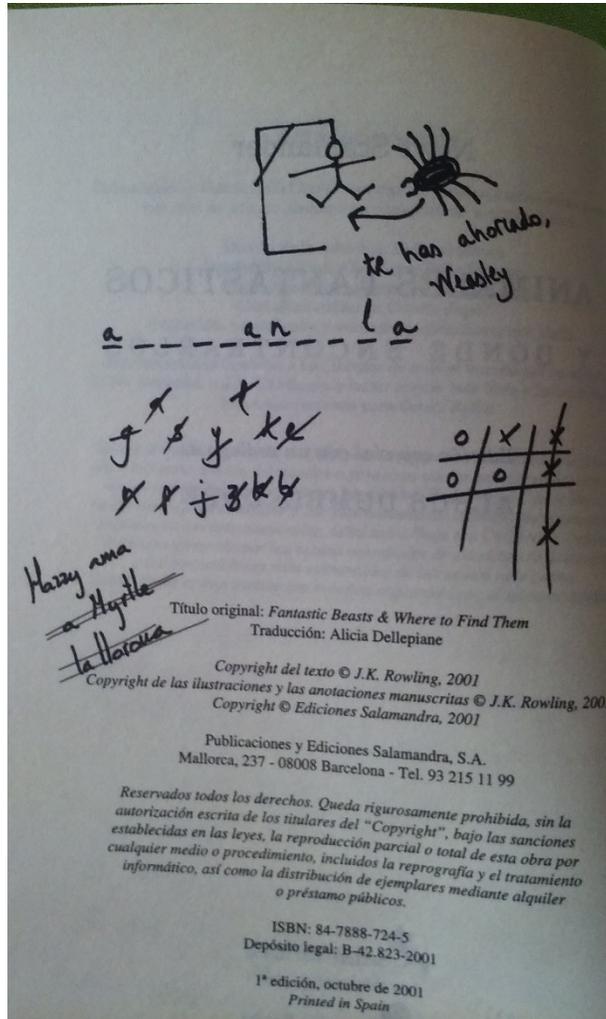
[Merchandising no oficial]



[Spin- off oficial de HP]



[Primera página de *Animales fantásticos*, donde se ven los comentarios de los tres protagonistas]



[Segunda página de *Animales fantásticos*, con comentarios y juegos de los personajes]

pueden anularlos. Ejemplos pertinentes son el kelpie, cuya única meta en la vida es atraer a personas, y el pogrebin, que busca a sus presas entre los seres humanos.

Control de cría y venta

La posibilidad de que un muggle se alarme ante la presencia de cualquiera de las criaturas mágicas más grandes o peligrosas se ha reducido notablemente gracias a las elevadas multas con que se castiga la cría y venta de huevos y criaturas jóvenes. El Departamento de Regulación y Control de las Criaturas Mágicas mantiene una estricta vigilancia sobre el comercio de bestias fantásticas. La Prohibición de la Reproducción Experimental de 1965 convirtió en ilegal la creación de nuevas especies.

pero Hagrid no se ha enterado

Embrujos desilusionadores

El mago de la calle también desempeña un papel importante en el ocultamiento de las bestias mágicas. Por ejemplo, aquellos que poseen un hipogrifo están obligados por ley a encantarlo con un embrujo desilusionador para distorsionar la visión de cualquier muggle que pudiera verlo. Los embrujos desilusionadores deben renovarse a diario, ya que sus efectos se disipan.

[Comentario de Harry sobre Hagrid, el personaje que ama a los animales peligrosos]

CLASIFICACIONES DEL MINISTERIO DE MAGIA

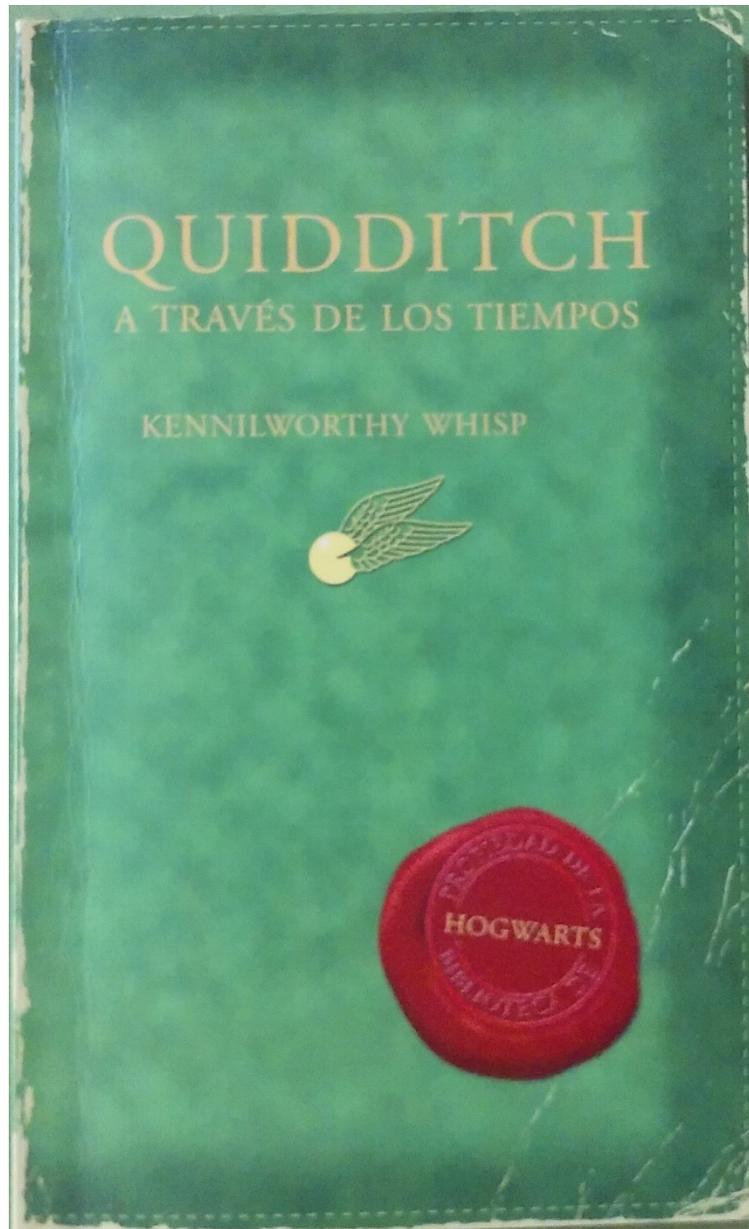
El Departamento de Regulación y Control de las Criaturas Mágicas clasifica a todas las bestias, seres y espíritus conocidos. Así se ofrece una orientación rápida para saber qué peligro puede entrañar una criatura. Las cinco categorías son las siguientes:

CLASIFICACIONES DEL MINISTERIO DE MAGIA (MM)

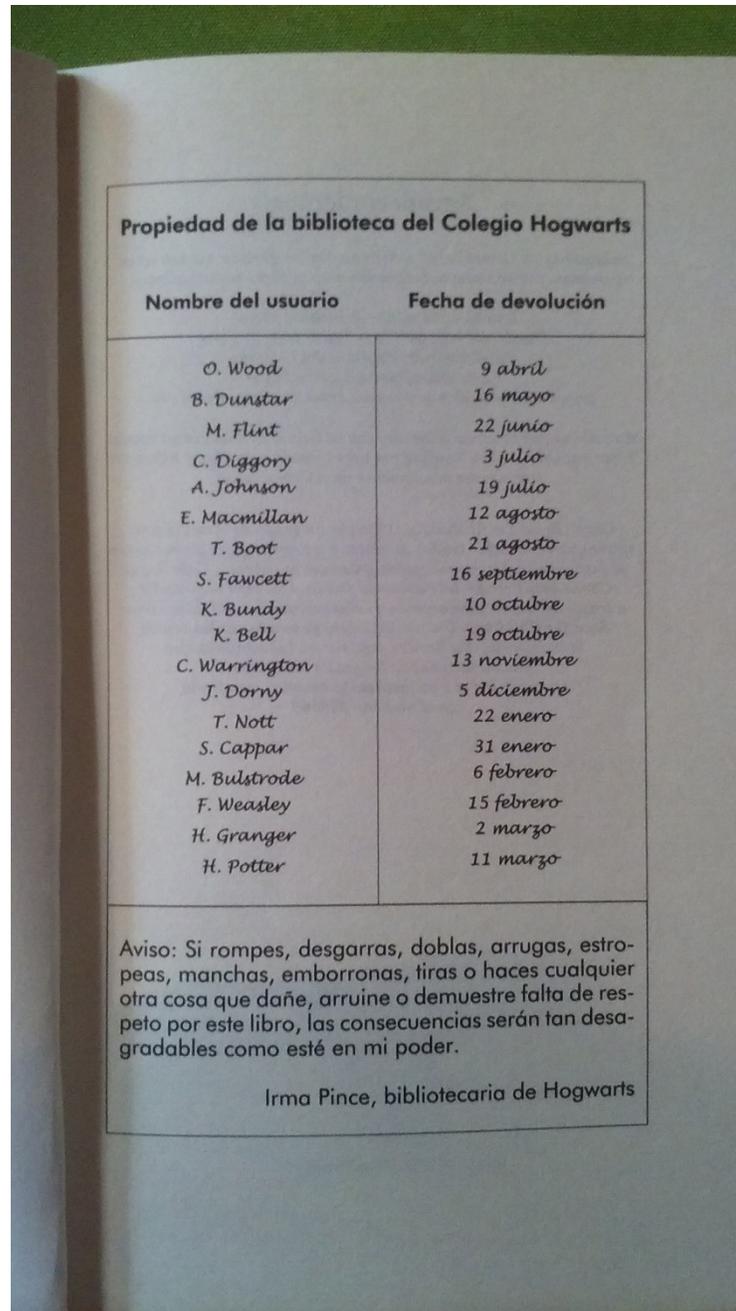
XXXXX	o malquira que le gusta a Hagrid Con reputación de asesinar magos / imposible de entrenar o domesticar
XXXX	Peligrosa / requiere conocimientos especiales / magos experimentados pueden manejarlas
XXX	Magos competentes pueden salir adelante
XX	Inofensivas / pueden ser domesticadas
X	Aburridas

En algunos casos, he considerado que era necesaria una explicación sobre la clasificación de una bestia en particular y he añadido notas a pie de página al respecto.

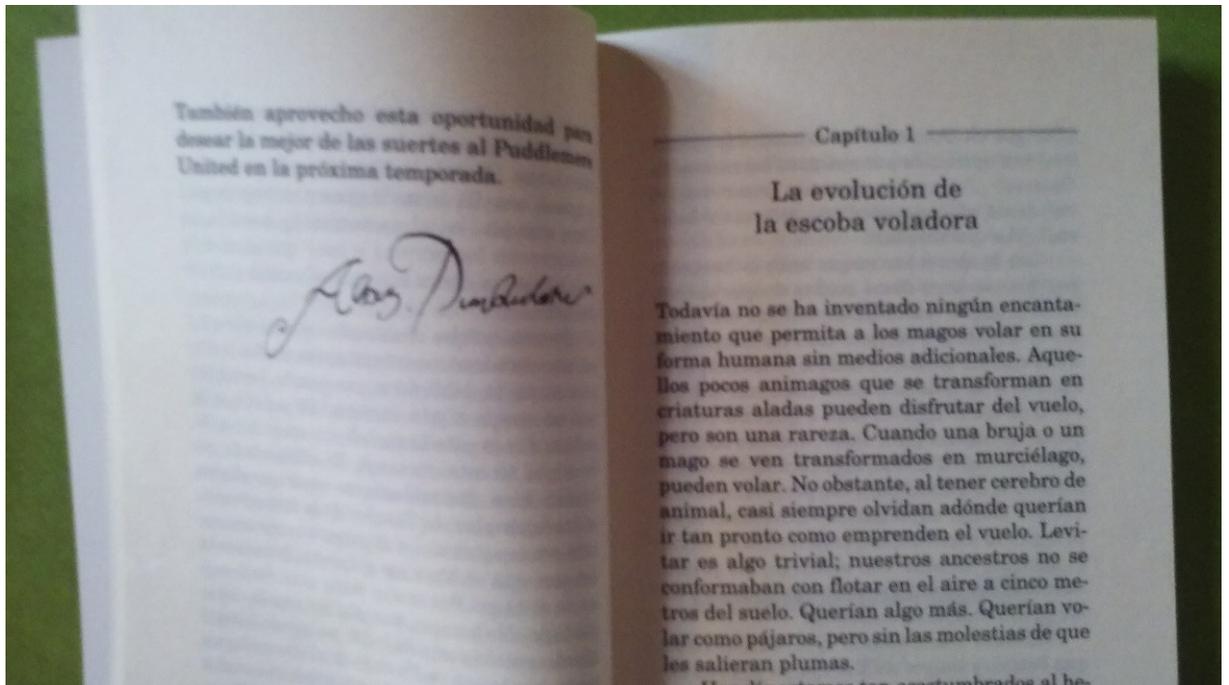
[Información nueva sobre el MOM, y comentarios del personaje principal]



[*Spin-off* oficial de la saga]



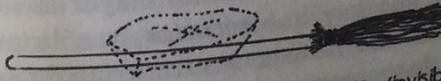
[Primera hoja del manual de *Quidditch*, que explica las reglas de la biblioteca del colegio ya que el tomo es de allí]



[El manual incluye un prólogo escrito por Albus Dumbledore, el director de *Hogwarts*]

El desarrollo de la escoba de carreras

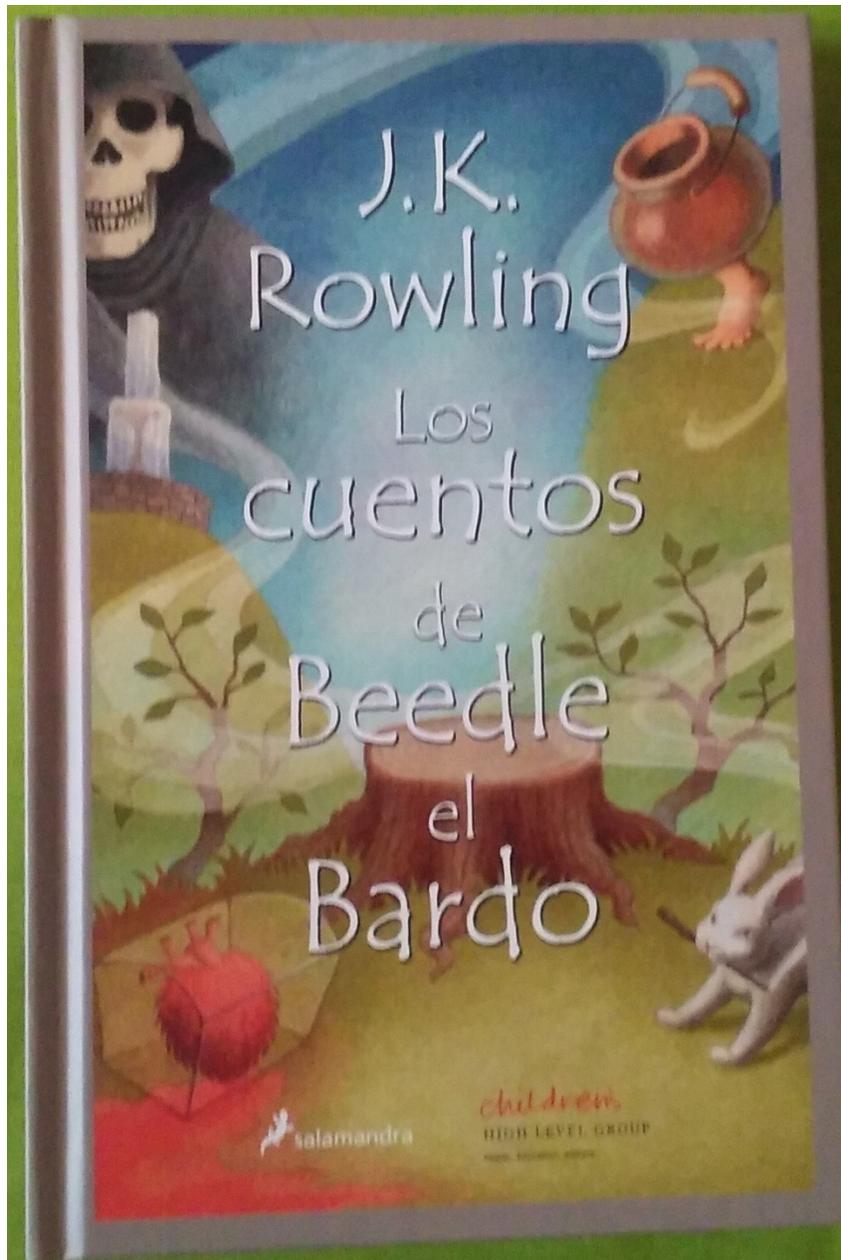
Hasta principios del siglo XIX se jugó al quidditch con las mismas escobas que se utilizaban a diario, cuya calidad variaba mucho. Esas escobas representaban un gran avance frente a sus antecesoras medievales; la invención del conjuro del almohadón por parte de Elliot Smethwyck en 1820 supuso un salto de gigante en la tarea de hacer escobas más confortables (véase la figura F). Aun así, la mayoría de las escobas del siglo XIX eran incapaces de alcanzar altas velocidades y a menudo resultaba difícil controlarlas a grandes alturas. Por lo general, las escobas eran fabricadas a mano por un solo artesano, y aunque eran admirables desde el punto de vista del diseño y el acabado, su rendi-



El resultado del conjuro del almohadón (invisible)

Fig. F

[El libro de *Quidditch* aporta información nueva sobre el deporte]



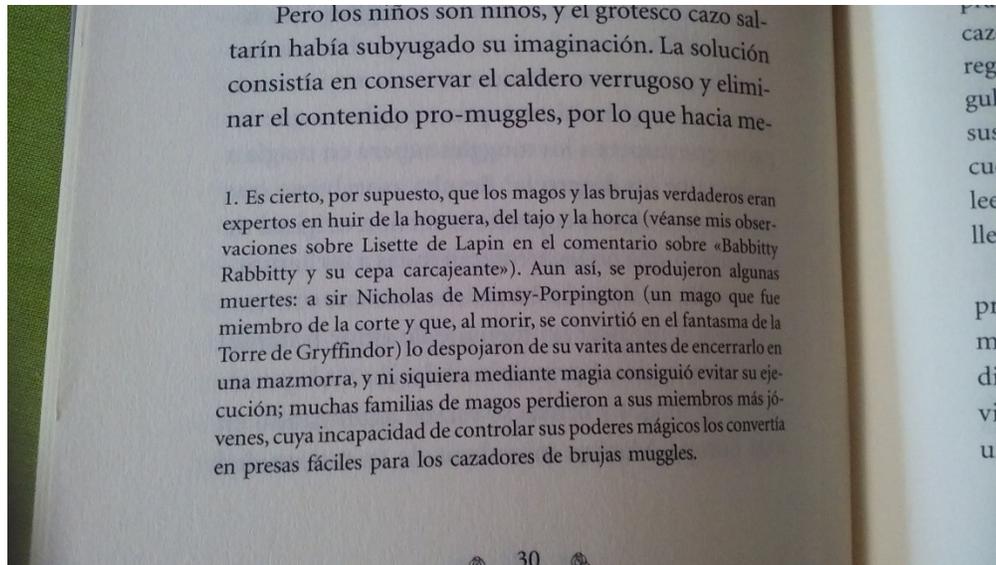
[Spin – off de los cuentos de hadas mencionados en HP7]

Notas de Albus Dumbledore sobre
«El mago y el cazo saltarín»

Un anciano y bondadoso mago decide darle una lección a su despiadado hijo haciéndole probar las miserias humanas de su vecindario. Al joven mago se le despierta la conciencia y accede a emplear la magia en beneficio de sus vecinos muggles. Una fábula sencilla y reconfortante, o eso podría parecer —en cuyo caso, uno demostraría ser un inocente papanatas—. ¿Una historia pro-muggles en que un padre que respeta a los muggles supera en magia a un hijo que los desprecia? Resulta asombroso que sobreviviera alguna copia de la versión original de este cuento, que no las arrojaran todas a las llamas.

Beedle no sintonizaba mucho con sus contemporáneos al predicar un mensaje de amor fraternal hacia los muggles. A principios del siglo XV, la persecución de magos y brujas se estaba agudizando en toda Europa. Muchos miembros de la comunidad

[Contiene notas aclaratorias de Albus Dumbledore]



[También posee notas al pie de Hermione Granger, en este caso, hablando sobre el fantasma de la torre de *Gryffindor*]