



Tópicos del Seminario

ISSN: 1665-1200

semioticabuap@hotmail.com

Benemérita Universidad Autónoma de  
Puebla  
México

Fechine, Yvana

Cultura participativa y narratividad: enfoque sociosemiótico de la transmediación

Tópicos del Seminario, núm. 37, enero-junio, 2017, pp. 147-165

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

Puebla, México

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=59451152007>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

## **Cultura participativa y narratividad: enfoque sociosemiótico de la transmediación<sup>1</sup>**

*Yvana Fechine*

Universidad Federal de Pernambuco, Brasil

*Traducción de Susana Rodríguez*

### **Introducción: el alcance de la semiótica greimasiana**

En Brasil, la semiótica greimasiana raramente se convoca para explicar fenómenos de la cultura participativa propiciada por las tecnologías digitales interactivas. Es el caso de la transmediación, un modelo de producción de la industria mediática caracterizado por la distribución en distintas plataformas tecnológicas de contenidos asociados entre sí y cuya articulación depende del contrato propuesto al consumidor de medios.<sup>2</sup> A despecho de la escasa presencia de Greimas en el campo de la comunicación, en el cual se concentran los estudios sobre tal fenómeno, es curioso observar de qué modo los avances teóricos más recientes de su

---

<sup>1</sup> Este trabajo rearticula y avanza en ideas ya esbozadas en Fechine (2014) y Fechine *et al.* (2013; 2015).

<sup>2</sup> El término *consumidor* designa aquí al sujeto histórico y real destinatario de la comunicación. Su empleo permite escapar de las diferentes denominaciones que recibe (telespectador, internauta, usuario) y realzar el “consumo” simultáneo de diferentes medios. Cabe esclarecer también el uso del término *contenidos* que, aquí, no es empleado en la acepción hjelmsleviana, y sí en los términos de la comunicación. Se refiere a manifestaciones textuales cualesquiera: un video, una imagen, posteadas en las redes sociales, etc.

semiótica pueden contribuir para explicar lo que describiremos luego como un universo interaccional transmediático. Esa contribución fue posible gracias a los desarrollos de la gramática narrativa —uno de los pilares más sólidos de la teoría— propuestos por Eric Landowski, colaborador suyo.

La gramática narrativa describe las relaciones actanciales solamente en términos de programación y manipulación, regímenes de interacción y sentido apoyados en la lógica de la *junción* (conjunción o disjunción entre sujeto y objeto). Landowski (2005) amplía la descripción del nivel narrativo, identificando una lógica complementaria de la *unión* y proponiendo otros dos regímenes de interacción actancial, el accidente y el ajuste. Con ello, explora otro lado de la narratividad: aquel en el cual la sintaxis modal pierde su monopolio como herramienta analítica (Oliveira, 2013: 9) y se vuelve sobre competencias estésicas y no únicamente cognitivas. Con la proposición de nuevos procedimientos de la sintaxis narrativa, montando un sistema con cuatro regímenes de interacción, Landowski realiza la descripción de los principios elementales relativos al modo mediante el cual el sujeto construye sus relaciones con el mundo, con el otro, consigo mismo. Con eso amplía la capacidad operativa de la teoría de la narratividad, cuya sintaxis de la acción trata en última instancia de los modos de acción de los actantes, unos sobre los otros. Lo que el modelo interaccional de Landowski hace es aumentar su alcance descriptivo, lanzando luz (¡más luz!) sobre otro nivel analítico en el cual la relación actancial no está mediada por cualquier cosa que circula entre ellos, sino que depende de la presencia misma de uno en relación al otro.

Comprendiendo —como Landowski— que la narratividad, pensada en esos términos más amplios, traduce el proceso interaccional entre los sujetos o entre sujeto y objeto, nuestro objetivo aquí es mostrar cómo su modelo nos ayuda a comprender la producción y el consumo de contenidos televisivos transmediáticos. Para llegar a ese punto, antes es preciso presentar ese modelo interaccional y poner en evidencia los desarrollos

que propone en relación a las performances programadas o manipulatorias ya descritas en la gramática narrativa estándar. Es preciso también caracterizar mejor lo que se denomina como *cultura participativa*, circunscribiendo dentro de ella la transmediación, el fenómeno que nos interesa. Comencemos nuestro recorrido por el último punto.

## 1. Cultura participativa y enunciación

*Cultura participativa* es una expresión empleada con varias acepciones en distintas áreas (comunicación, educación, *marketing*, etc.).<sup>3</sup> Se habla de *cultura participativa* en acciones transmediáticas de *fans*, de periodismo ciudadano, de activismo político y cívico en los medios digitales. No estamos delante de un fenómeno único ni de un concepto monolítico. Aquí, asumiremos como referencia las ideas de Henry Jenkins (1992; 2008) que hace un uso más estricto de esa expresión, empleándola para describir el surgimiento de las tecnologías digitales interactivas que posibilitan dispositivos a los consumidores para registrar, archivar y producir contenidos mediáticos, operando como agentes fundamentales en la producción y circulación mediática. Con base en los postulados de Jenkins, pensamos como cultura participativa el escenario y el conjunto variado de posibilidades abiertas a los consumidores, para permitir un mayor acceso, la producción y la puesta en circulación de contenidos mediáticos, a partir de la digitalización y convergencia de los medios (Fechine *et al.*, 2013). La cultura participativa define, en esa perspectiva, nuevas prácticas de uso de los medios, asociadas sobre todo, a compartir, publicar, recomendar, comentar, *remix* y re-operar hechos de contenidos digitales (creados y disponibles en medios digitales, especialmente, en internet).

---

<sup>3</sup> Ver, por ejemplo, Delwiche y Henderson (2012).

En el contexto específico de la transmediación, Jenkins (2008) destaca cómo ese ambiente de convergencia propicia, por un lado, la fluidez con que el contenido mediático pasa por diferentes plataformas y, por otro, la capacidad del público de emplear redes sociales para conectarse de nuevas maneras, moldeando activamente la circulación de ese contenido y desarrollando habilidades tanto para filtrar cuanto para involucrarse ampliamente con los productos divulgados en los distintos medios. Para Jenkins (2008), los consumidores son agentes creativos fundamentales en la constitución del universo transmediático, pues son ellos quienes, al atender la invitación para establecer esas conexiones, definen no sólo los usos de los medios, sino también aquello que efectivamente circula entre ellos. Las acciones transmediáticas presuponen, por tanto, algún tipo de *consumo activo* (Jenkins, 1992: 284) o de agenciamiento de los consumidores de medios sobre los contenidos: ellos deciden dónde, cuándo y cómo consumir los contenidos ofrecidos; buscan y correlacionan datos/informaciones en las diversas plataformas; atienden los pedidos de colaboración de los productores; envían una respuesta a los productores por medio de las redes sociales, afirmando su derecho a hacer juicios y expresar opiniones sobre el desarrollo de sus programas favoritos y, en las experiencias más bien extremas de compromiso, constituyen comunidades y producen sus propios contenidos a partir de los objetos existentes (es el caso de los aficionados o *fandoms*).

Sin ese agenciamiento lo que podemos considerar como *texto transmediático* no se realiza; como se ha visto, su manifestación depende de relaciones, conexiones y asociaciones por hacer. Esto es así porque el texto transmediático precisa pensarse como la totalidad de la manifestación que resulta justamente de la articulación de enunciados correlacionados y distribuidos en distintas plataformas tecnológicas, o sea, corresponde al *todo* que resulta de una articulación de las *partes* propuesta por el destinador y operada por el destinatario. En términos semióticos, el texto transmediático corresponde a una instancia englobante (todo)

cuya manifestación sólo ocurre en el momento mismo en que ese consumidor activo busca y articula las unidades englobadas (partes) en relación a una de ellas tomada como referencia. Si pensamos la transmediación a partir de la televisión, ese texto-enunciado de referencia puede ser, por ejemplo, una serie exhibida semanalmente y en temporadas anuales en relación a la cual son producidos contenidos complementarios en internet, tales como sitios, perfiles en redes sociales, webisodios, etc. No podemos, por tanto, identificar el texto transmediático solamente con el contenido exhibido por la televisión. Sólo podemos hablar en términos de texto transmediático cuando la producción de sentido abarca el consumo mediático de la serie asociado a uno o más contenidos relacionados con él, lo que implica no sólo ciertos modos de participación del enunciatario-destinatario, previstos en la estructura general de la enunciación por el enunciador-destinador, sino una manifestación que depende del momento mismo en que se da ese agenciamiento.

Ese modo de existencia abarca lo que ya caracterizamos en trabajos anteriores como textos *en acto* (Fechine, 2008) —textos de cuya existencia no se puede hablar fuera del propio acto que lo produce. Cada una de esas manifestaciones textuales, independientemente del soporte en el que se realizan, puede ser pensada como un enunciado que se instaura en el *haciéndose* de la propia situación comunicativa que lo instituye en cuanto tal. No estamos más, en ese caso, delante de un enunciado “acabado”, frente al cual el desafío del analista es buscar las huellas del acto de producción en el producto que de él resulta (proyección de la enunciación en el enunciado). Se trata, ahora, de un tipo de enunciado que incorpora el acto de enunciación y la interacción entre enunciador y enunciatario como parte constitutiva de su propia manifestación. En este tipo de enunciado en acto, podemos admitir, como lo hace Oliveira (2013: 242), que la realización de la textualización sucede gracias a una estructura global de enunciación en la cual el enunciador y el enunciatario asumen el enunciar. En este caso, parece que estamos delante

de una imbricación de papeles, a tal punto que los sujetos de la enunciación se confunden con el destinador y el destinatario de la comunicación. Se vuelve entonces más evidente, en la constitución de este tipo de manifestación enunciativa, la necesidad de pensar la enunciación no sólo como una instancia lógicamente presupuesta por la existencia del enunciado, sino como una relación concreta y efectiva entre los sujetos comprometidos en la enunciación o, en otras palabras, como “un acto instaurador de sentido en y por la interacción entre los dos socios del discurso” (Oliveira, 2013: 239).

En ese escenario, es preciso ahora pensar la enunciación como un proceso interaccional en el cual las manifestaciones resultan de las diferentes modalidades de participación propuestas por el enunciador al enunciatario en el *hacerse* del propio enunciado. Surgen así los llamados *contenidos interactivos*. En el metalenguaje de los estudios de comunicación ese tipo de contenido designa, como el propio nombre sugiere, todo tipo de manifestación textual dependiente de la interactividad. Aunque esté en la base de las más diversas formas de *interacción* en la cultura digital y participativa, el término *interactividad* tiene aquí otro significado. Designa el modo de actualización de los textos/hipertextos en los medios digitales a partir necesariamente de una acción de los destinatarios (clicar, responder, comentar, postear algo, etc.). Gracias a la potencialización de la información operada por los medios digitales, podemos ahora concebir textos que se presentan como una organización de elementos *seleccionables*. O sea, lo que no fue escogido como elemento constitutivo en una determinada combinación puede ser seleccionado y participar de otra organización *realizable* previamente programada como parte del campo de posibilidades que instituye el texto/enunciado/contenido interactivo (Fechine, 2013).

Admitiendo ese papel central de la interactividad en la producción de sentido por medio de los contenidos forjados por la cultura participativa, ya que se exige necesariamente un accionar del destinatario para que emerjan los contenidos interactivos, no

parece que sea suficiente pensar, en el nivel de la sintaxis discursiva, la relación entre actantes sólo a partir de la proyección de los sujetos de la enunciación en el enunciado. En los textos que nos interesan —contenidos transmediáticos interactivos—, enunciador y enunciatario construyen una co-enunciación. Según Oliveira (2013: 238) parece que, como la teoría supone una implicación necesaria entre los niveles previstos en el recorrido generativo del sentido, es posible admitir correlaciones entre los regímenes de interacción (nivel narrativo) descritos por Landowski y los actos de los actantes de la enunciación (nivel discursivo). Subyacente a las nuevas organizaciones enunciativas, existen, por lo tanto, procedimientos de sintaxis narrativa que se apoyan tanto en la conocida lógica del *contrato* o de la *junción* cuanto en la lógica del *contacto* o de la *unión*. Ambas están en la base del modelo interaccional de Landowski (2005), que presentaremos a continuación.

## 2. La otra fase de la narratividad

El modelo narrativo *juntivo* se apoya, básicamente, en la descripción de relaciones de conjunción y disjunción entre actantes. Su lógica es propia de las interacciones mediadas, que se definen en torno a un intercambio de valores. Puede ser tratado, en otros términos, como los propios recorridos efectuados por los actantes del paso de un estado a otro, a partir de un *hacer hacer* entre ellos. Estamos delante, en este caso, del ya conocido régimen de la manipulación, bien explorado por la gramática narrativa estándar. Como sabemos, la competencia necesaria para manipular un sujeto cualquiera abarca un *querer hacer* que lo conduce al *hacer-hacer*. Pero, para que un sujeto quiera hacer algo —y, efectivamente, lo haga— es necesario que el manipulador lo haga creer o saber acerca de las ventajas del querer y hacer (no importa que el querer y el hacer sean provocados, objetivamente, por promesa o amenaza, o, subjetivamente, por seducción o



provocación). El modo por el cual un actante influye o envuelve a otro es un trueque de objetos-valor entre los interactantes, orientado por sus voluntades. Esa lógica transaccional presupone necesariamente un *contrato* entre sujetos, ya que de ahí vienen sus motivaciones. Se trata, por eso, de un régimen fundado, según Landowski (2005), en el principio de *intencionalidad*.

En el modelo de la *unión*, el valor semiótico está en la relación misma entre los actantes y en las transformaciones que en ellos se opera solamente por su co-presencia, por una especie de “cuerpo a cuerpo” estésico (Landowski, 2004). Esa mutua transformación de estado se da a partir del “aprendizaje” de uno por el otro, del contacto de uno con el otro en los moldes de un “contagio”. En ese caso, la interacción que se opera entre los actantes ya no es el resultado de un valor cualquiera que circula entre ellos, llevándolos a actuar de tal o cual modo, con este o aquel propósito. La intervención “contagiosa” de uno sobre el otro se da *en cuanto* cuerpo y *como* “cuerpo” (soma y physis), como un todo que siente lo mismo al mismo tiempo. La identificación de esa lógica de la unión es, según Landowski (2002), el resultado de las aperturas teóricas dadas por Greimas al introducir, en *De La Imperfección*, el problema de la estesia.

La descripción de ese sentido estésico, cuya particularidad consiste en ser sentido, fue el punto de partida para la concepción del régimen de interacción bautizado posteriormente por Landowski (2005) como *ajuste*. La idea de ajuste da cuenta de la descripción no sólo de las experiencias somáticas, sino también de otros modos de interacción regidos, en general, por el principio de la *sensibilidad*. En el régimen del ajuste, el sujeto no busca más, unilateralmente, hacer a otro sujeto hacer. Lo que ahora se busca es un *hacer junto* en la medida en que sienten juntos. La interacción no se basa ya en la persuasión, sino en la reciprocidad que se instaura en el contacto entre los actantes y por medio del cual uno (con)mueve al otro. En las interacciones por ajuste los actantes no tienen un comportamiento previsto o previsible. Es en la propia interacción entre ellos —convertidos ahora a la

condición de *compañeros*— que los comportamientos, papeles, posiciones, surgen poco a poco. Uno no planea o controla lo que va a resultar de su interacción con el otro, pues, en ella, cada uno de los interactantes descubre una forma de realización.

Dispuestos en un cuadrado semiótico, manipulación y ajuste ocupan la posición de subcontrarios y mantienen respectivamente una relación de implicación con los otros regímenes que componen el modelo interaccional, programación y accidente (Figura 1). El régimen de la programación, de acuerdo con Landowski (2005), está fundado en la *regularidad* del comportamiento de todos los tipos de actores posibles. Hay formas de programación basadas tanto en causalidades físicas cuanto en condicionamientos socioculturales. En el primer caso, se tienen regularidades físicas o biológicas de tal suerte que, para las mismas acciones, tendremos siempre los mismos efectos. En el segundo caso, Landowski se refiere a regularidades de comportamiento de naturaleza social y simbólica. En los dos casos, el sujeto y el objeto actúan, por tanto, conforme a un programa de comportamiento determinado. Programar es un modo de “operar” desde afuera sobre otro, contando con el automatismo de la relación.

Si la programación contiene un alto grado de previsibilidad, el accidente, su contrario, está anclado en el principio de la probabilidad y de la imprevisibilidad. En la descripción genérica propuesta por Landowski (2005), el accidente siempre es el efecto del entrecruzamiento de dos trayectorias aleatorias en las que no se puede identificar ni causa (regularidad) ni finalidad (intencionalidad). El régimen del accidente está relacionado con la ruptura de las regularidades de cualquier orden, configurándose a partir de lo posible, pero absolutamente incierto. Está asociado, entonces, al azar y al puro riesgo. En una dimensión más intersubjetiva, el accidente está relacionado a lo sorprendente, a las irrupciones de discontinuidades radicales en un orden cualquiera o en acciones/comportamientos esperados, canónicos, “programados”.

Los regímenes no se definen sustancialmente, pero sí a partir de una red fundamental de relaciones presentada también en la forma de un cuadrado semiótico con categorías en la órbita de una elipse, ya que el modelo considera que las interacciones se modifican continuamente (Figura 1). Los cuatro regímenes de interacción se intercambian en las distintas prácticas sociales o en una única de ellas, formando un sistema dinámico que admite cambios de uno al otro tanto como su conjugación. Asumiendo la posibilidad de una co-presencia de los regímenes, Landowski (2005) admite, por ejemplo, la configuración de un ajuste manipulador (“contagio” al servicio de un hacer) o, al contrario, la existencia de una manipulación por ajuste; una programación accidental o un accidente programado, y así en adelante.

Es esa dinamicidad del modelo lo que lo vuelve tan provechoso en el estudio de las prácticas mediáticas propiciadas por la cultura participativa, sobre todo, aquellas que dependen de las tecnologías digitales interactivas. Su alcance explicativo se debe además a la centralidad que Landowski confiere a la relación misma entre los actantes en la producción de sentido. Ese tipo de abordaje parece aún más pertinente en la descripción de fenómenos/procesos sustentados en modos de participación del destinatario previstos por el destinador de la comunicación en la estructura general de la enunciación transmediática. Convenidos de esto, nuestra próxima y última etapa es mostrar que las formas de participación observadas en la producción de contenidos televisivos pueden ser homologadas con las categorías previstas en el modelo de Landowski componiendo un universo interaccional transmediático.

### **3. Regímenes interaccionales en las manifestaciones transmediáticas**

La idea de un universo interaccional transmediático parte del presupuesto de que el modelo de producción que aquí consideramos

da lugar a contenidos interactivos autorizados y no autorizados. Los contenidos autorizados son aquellos disponibles en espacios sometidos a las condiciones, reglas y orientaciones dictadas por los productores —sitios, *blogs*, perfiles institucionales, etc. Funcionan dentro de espacios en los cuales habitualmente se hace un monitoreo que busca mantener un control enunciativo capaz de asegurar la alineación de la participación de los consumidores con los objetivos estratégicos de los destinadores-productores por medio de procedimientos persuasivos o de censura. Hay, entre tanto, otros contenidos producidos por los consumidores, a partir del texto transmediático, como de las acciones que se dan en torno a él, que circulan fuera de esos espacios oficiales y, en consecuencia, escapan más fácilmente a las tentativas de control enunciativo. Esos contenidos no autorizados pueden, naturalmente, ser disonantes en relación a los valores, objetivos y estrategias del proyecto/acción transmediática. Puede ocurrir, sin embargo, lo contrario: a pesar de surgir sin la tutela de los productores de medios y de circular en espacios no oficiales, contenidos no autorizados pueden estar perfectamente alineados con los objetivos del proyecto transmediático, reforzando o desarrollando sus estrategias. En uno u otro caso, es en relación al texto transmediático que, de modo contractual o polémico, se define su sentido.

Autorizados o no autorizados, todos los contenidos que gravitan en torno al texto de referencia (la serie, por ejemplo) están en esa misma “constelación” de sentidos. Participan, por lo tanto, de una especie de orden discursivo puesto en marcha por los responsables de la acción transmediática. En ese universo de circulación de los enunciados las configuraciones no son estáticas. Por el contrario, se hallan en un juego interdiscursivo de equilibrio inestable dentro del cual los contenidos se influyen y delimitan recíprocamente, de tal modo que una configuración puede, en determinado momento, entrar en la otra (Charaudeau y Maingueneau, 2008: 91-92). Los productores también conciben estrategias capaces de pautar, dentro de ese universo que también

es discursivo, las temáticas/abordajes de sus intereses, incluso en aquellos espacios e instancias no oficiales, en que no pueden imponer sus reglas u ordenamientos. Es por eso que contenidos inicialmente no autorizados, pero alineados con las estrategias transmediáticas pueden, en determinados casos, ser fácilmente incorporados por los productores en los espacios de participación propuestos por el proyecto. Los contenidos que surgen originalmente en esos espacios pueden, a su vez, adquirir un carácter tan transgresor que acaban siendo excluidos del espacio “oficial” y desapareciendo o —lo que es más raro— constituyendo otra manifestación textual. Es exactamente ese juego de relaciones subyacente a la producción y recepción de contenidos autorizados o no autorizados, circulando en espacios ora oficiales ora no oficiales, aquello que constituye el universo interaccional transmediático, y que corresponde, en la práctica, a la propia dinámica de los regímenes de interacción entre destinadores y destinatarios y de estos con el texto transmediático.

Para ser coherentes con la idea esbozada de texto transmediático, es preciso admitir, sin embargo, que entre los regímenes descritos por Landowski, hay sólo dos —programación y manipulación— por medio de los cuales aquel se actualiza. En estos, el enunciatario-destinatario acata el “trabajo” (acción enunciativa directa) de finalización de la textualidad propuesto por el enunciadador-destinador como parte de sus estrategias en los espacios oficiales. A pesar de demandar participación, los dos regímenes se apoyan aún en algún tipo de dirección del enunciatario por el enunciadador y en una cooperación con el juego discursivo por él propuesto. No por azar, son esos los modos de interacción que sustentan la producción de los contenidos interactivos transmediáticos autorizados, permitiendo, en términos de Landowski (2005), mayor “prudencia” en la enunciación. El ajuste y el accidente también precisan considerarse en el universo interaccional transmediático, pero, al contrario de los regímenes anteriores, en los cuales aún se observa una jerarquía enunciativa, estos presuponen cierta paridad en la enunciación,

lo que implica una mayor autonomía del destinatario frente al destinador de la comunicación. Se configura, por eso, una enunciación regida, en los términos de Landowski (2005), por mayor “aventura”.

En el universo transmediático, el tipo de interacción más seguro es el regido por el principio de la programación en la cual observamos obediencia del enunciatario-destinatario a las instrucciones dadas por el enunciador-destinador como parte de su estrategia de articulación entre medios y plataformas. Dotado de un papel temático fijo, el enunciatario actúa conforme al programa de comportamiento previsto en el proyecto/acción, lo cual sucede, por ejemplo, cuando, además de acompañar una serie por la televisión (u otro producto), el enunciatario-destinatario procura su sitio o perfil oficiales en las redes sociales, consume los contenidos adicionales, sigue las “pistas” y establece las asociaciones de contenidos propuestas. Cumple, en otras palabras, el “guión” o la “navegación” entre medios y plataformas deseadas por la producción. Esa programación del recorrido es condición *sine qua non* para la actualización del propio texto transmediático. Mas, ese papel operacional reservado al enunciatario-destinatario puede ser identificado también con la actualización de contenidos interactivos que, como vimos, poseen un modo de existencia virtual delante del cual sólo le corresponde visualizar e ingresar los datos previamente programados en los espacios oficiales (clicar sobre un *link*, ingresar una imagen, ver un video etc.). El “trabajo” de finalización que la textualización exige al destinatario abarca, en ese caso, una mera *operación* del sentido a partir no solamente de la *articulación* entre los enunciados englobados que componen el enunciado englobante transmediático, sino también de la respuesta satisfactoria a la interactividad propuesta por el destinador.

En la interacción regida por el principio de la manipulación, el enunciatario-destinatario no se limita a consumir contenidos complementarios que, aunque exigiendo un acto interactivo, pueden ser considerados, aisladamente, como enunciados “aca-

bados” porque su forma de expresión no está modificada por la interactividad (Treleani, 2014). Diferente de la programación, la manipulación abarca la producción por el enunciatario-destinatario de contenidos que pueden ser considerados parte integrante del enunciado englobante transmediático, una vez que están a disposición en los espacios oficiales y resultan de la observación de las condiciones, reglas y orientaciones dictadas por los productores. En este caso, el esfuerzo del destinador está dirigido a influir en las voluntades y conductas del destinatario, motivándolo para la acción propuesta. Se trata, por lo tanto, de un tipo de interacción orientada por la intencionalidad del destinador y el convencimiento del destinatario de modo tal que se garantice su trabajo. En los proyectos transmediáticos, ese “trabajo” puede ser pensado como cualquier procedimiento por medio del cual el destinatario produce un contenido complementario demandado: un video o una foto enviados a un sitio, comentarios en redes sociales, participación en concursos o encuestas, etc. Esa interacción manipulatoria exige, en suma, una *actuación* directa del enunciatario-destinatario a partir de la cual éste *construye* el sentido propuesto por el enunciatario-destinatario, aceptando su apelación a la co-enunciación.

Si la programación y la manipulación rigen las interacciones en los espacios oficiales y en torno de contenidos transmediáticos interactivos y autorizados, los regímenes del ajuste y del accidente, por el contrario, nos ayudan a describir lo que escapa de esos procesos participativos más controlados y con arreglos enunciativos más prudentes. Como vimos, los contenidos no autorizados pueden ocasionar rupturas en relación a las estrategias y objetivos del proyecto transmediático. Cuando ese es el caso, el enunciatario-destinatario “enuncia el sentido” (Oliveira, 2013: 247): o sea, operando autónomamente *a partir o no* del mismo universo discursivo construido por un enunciatario-destinador rechaza seguir sus “instrucciones” y promueve una especie de subversión en el proceso enunciativo transmediático, negando o no considerando los valores y objetivos de los productores, mu-

chas veces, dentro de los propios espacios oficiales interactivos creados por ellos. Esos enunciados que derivan, pero se desvían de las articulaciones y acciones propuestas al enunciatario por el enunciador resultan un tipo de interacción por accidente cuya principal característica es justamente la imprevisibilidad de la enunciación a que da lugar. Esos *desvíos* o accidentes se pueden asociar, de modo general, a gran parte de las acciones de los llamados *anti-fans* por medio de las redes sociales digitales. Eso ocurre también, por ejemplo, cuando el consumidor de medios accede a una plataforma complementaria y usa el campo de comentarios abierto por el productor (el sitio de una serie, de un film, etc.) para promover un contenido concurrente o difundir ideas relacionadas a otros ámbitos de discusión (política, religión, sexo, etc.).

Aunque no pueda considerarse como parte de un proyecto o acción transmediático porque no resulta de una convocatoria directa de sus productores, existe un tipo de contenido que circula en este universo interaccional que revela un ajuste entre los sujetos de la comunicación. Se puede hablar, en este caso, de complicidad entre destinador y destinatario, a partir de una relación afectiva del segundo con el primero (un tipo de sensibilización). Esos “ajustes recíprocos” suceden de modo tal que el último comulga con los sentidos propuestos por el primero casi como si fuese él mismo. La producción de este tipo de contenido presupone un destinatario motivado por el destinador, lo que nos llevaría a indagar si este tipo de interacción no tendría igualmente una naturaleza manipulatoria. Esa motivación es, de hecho, el resultado de estrategias que, aun cuando no demandan del enunciatario-destinatario una performance directa, buscan de algún modo envolverlo, apelando a una manipulación previa por medio de la cual el enunciador-destinador produce un *hacer-gustar* o un cultivo del gusto.

En ciertos casos, con todo, ese destinatario que “tomó gusto” crea vínculos tan fuertes con el universo temático transmediático que el gusto cultivado inicialmente por otro pasa a ser cultivado



después por él mismo. El sujeto motivado pasa entonces a *sentir* y a *hacer junto* con el destinador, comportándose como un compañero. Más que una actuación orientada por un enunciador-destinador, lo que tenemos entonces es una *apropiación* por parte del enunciatario-destinatario de los sentidos puestos en circulación por el primero a tal punto que sus roles y propósitos enunciativos se intercambian: lo que es proyecto de uno parece el proyecto del otro como si, a partir de su estrecha sintonía, construyesen juntos el sentido en perfecta *comunidad* de valores y objetivos. Esa reciprocidad se revela en el modo como, espontáneamente, los *fans* elaboran y disponen en espacios propios (no oficiales) *clips*, *fanfictions*, perfiles de personajes en redes sociales, memes y formas variadas de *remix* o *wikis*, entre otras cosas, asumiendo, en la práctica, el papel de auténticos productores transmediáticos.



Fig. 1. Síntesis y homologación del modelo de Eric Landowski con los regímenes de interacción transmediática.

#### 4. Consideración final: el riesgo de las interacciones

Entre la *prudencia* y la *aventura*, los regímenes de interacción transmediática —articulación, actuación, apropiación y desvío— observan los mismos principios identificados en el sistema propuesto por Landowski, pero no pueden ser descritos rigurosamente en los mismos términos porque, a partir de las condiciones generales del modelo, cada fenómeno se manifiesta en sus particularidades. En este caso, lo que orienta las categorías y relaciones en el cuadrado semiótico presentado (Figura 1) es el proyecto global de la enunciación transmediática, lo que nos permite, por ejemplo, pensar que, por la mayor autonomía en la producción de sentido, la *comunidad* entre los sujetos puede implicar, al final, una *subversión* de los propósitos enunciativos, del mismo modo que la *construcción*, por todas las precondiciones impuestas por el destinador, puede llevar al automatismo de la *operación*. Es esa regulación en la construcción del sentido que la contrapone, aun en una co-enunciación, a la comunidad que, a su vez, niega cualquier modo de operación. En este juego relacional, los regímenes están lejos de ser estáticos. Como lo previsto en el modelo general, un régimen de interacción transmediática también se puede manifestar en conjugación con otro, del mismo modo que se alterna, se desarrolla o se transforma en otro en el curso mismo de la relación, promoviendo un movimiento cíclico y creativo indicado por la elipse. Es esa transitividad en las relaciones actanciales la que nos permite pensar la transmediación no sólo como un modelo de producción de contenidos propiciado por la convergencia digital de los medios y la cultura participativa, sino también como un universo interaccional compuesto por los entrelazamientos de estos distintos regímenes cuya principal característica es el riesgo —el riesgo inherente a las interacciones. Los regímenes transmediáticos no pueden ser considerados, por lo tanto, como un modelo con posiciones o relaciones fijas, sino como categorías a partir de las cuales podemos pensar el diná-

mico proceso relacional puesto en marcha por las estrategias transmediáticas, apoyados en una socio-semiótica heredera del pensamiento greimasiano.

## Referências

- CHARAUDEAU, Patrick; MAINGUENEAU, Dominique (2008). *Dicionário de Análise de Discurso*. Trad. de F. Komesu (coord.). São Paulo: Contexto.
- DELWICHE, Aaron & JACOBS HENDERSON, Jennifer (eds.). (2012). *The Participatory Cultures Handbook*. Nueva York/Londres: Routledge.
- FECHINE, Yvana (2008). *Televisão e presença: uma abordagem semiótica da transmissão direta*. São Paulo: Estação das Letras e Cores/CPS.
- \_\_\_\_\_. (2013). “Interatividade e modos de organização da linguagem”. In Rogério Covaleski (org.). *Reflexões sobre a comunicação contemporânea*. Recife: Editora da UFPE.
- \_\_\_\_\_. *et al.* (2013). “Como pensar os conteúdos transmídias na teledramaturgia brasileira? Uma proposta de abordagem a partir das telenovelas da Globo”. In Maria Immacolata Vassalo de Lopes (org.). *Estratégias de transmidiação na ficção televisiva brasileira*. Porto Alegre: Sulina [Disponível em: <http://obitelbrasil.blogspot.com.br/>].
- \_\_\_\_\_. (2014). “Regimes de interação nas manifestações transmídias”. In Yvana Fechine et al. *Semiótica nas práticas sociais. Comunicação, Artes, Educação*. São Paulo: Estação das Letras e Cores/CPS.
- \_\_\_\_\_. (2015). “Governo da participação. Uma discussão sobre processos interacionais em ações transmídias a partir da teledramaturgia da Rede Globo”. In Maria Immacolata Vassalo de Lopes (org.). *Por uma teoria dos fãs da ficção televisiva brasileira*. Porto Alegre: Sulina [Disponível em: <http://obitelbrasil.blogspot.com.br/>].

JENKINS, Henry (2008). *Cultura da convergência*. Trad. S. Alexandria. São Paulo: Aleph.

\_\_\_\_\_ (1992). *Textual poachers: television fans and participatory culture*. Nueva York: Routledge.

LANDOWSKI, Eric (2002). “De l’Imperfection, o livro do qual se fala”. In Algirdas Julien Greimas. *Da Imperfeição*. Trad. A. C. de Oliveira. São Paulo: Hacker Editores.

\_\_\_\_\_ (2004). *Passions sans nom*. París : PUF.

\_\_\_\_\_ (2005). « Les interactions risquées ». *Nouveaux Actes Semiotiques*, núm. 101-103. Limoges : Pulim.

OLIVEIRA, Ana Claudia de (ed.) (2013). “As interações discursivas”. In Ana Claudia de Oliveira (ed.). *As interações sensíveis. Ensaios de Sociosemiótica a partir da obra de Eric Landowski*. São Paulo: Estação das Letras e Cores/CPS.

TRELEANI, Matteo (2014). « Dispositifs numériques: régimes d’interaction et de croyance ». *Nouveaux Actes Semiotiques*, núm. 117. Limoges : Pulim.