

Segundo Congreso Internacional de Ciencias Humanas "Actualidad de lo clásico y saberes en disputa de cara a la sociedad digital". Escuela de Humanidades, Universidad Nacional de San Martín, San Martín, 2022.

“EDGAR ALLAN POE TRANSMEDIAL: MIXTURAS ENTRE CINE, COMICS Y NOVELAS.”.

Carla Montoya.

Cita:

Carla Montoya (2022). *“EDGAR ALLAN POE TRANSMEDIAL: MIXTURAS ENTRE CINE, COMICS Y NOVELAS.”.* Segundo Congreso Internacional de Ciencias Humanas “Actualidad de lo clásico y saberes en disputa de cara a la sociedad digital”. Escuela de Humanidades, Universidad Nacional de San Martín, San Martín.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/2.congreso.internacional.de.ciencias.humanas/263>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/eoQd/nay>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
SAN MARTÍN

1949-2019
70 AÑOS DE
GRATUIDAD
UNIVERSITARIA

ESCUELA
HUMANIDADES
20 AÑOS

LICH
Laboratorio de Investigación
en Ciencias Humanas



PRIMER CONGRESO INTERNACIONAL DE CIENCIAS HUMANAS

EDGAR ALLAN POE TRANSMEDIAL: MIXTURAS ENTRE CINE, COMICS Y NOVELAS.

Mg. Carla Montoya (Arial 11, interlineado sencillo)
Universidad Nacional de San Martín, Buenos Aires, Argentina. (Arial 11, interlineado
sencillo)
cmontoya@unsam.edu.ar (Arial 11, interlineado sencillo)

Resumen:

En el marco del proyecto de Reconocimiento institucional de la Universidad de San Martín (PRI 2020-2022)¹ esta ponencia se propone explorar la obra de Edgar Allan Poe como un ejemplo de narrativa transmedia. Desde su soporte literario analógico original hasta los diversos lenguajes en los que se han contado las historias de Poe, pasando por el comic y el anime, hasta las distintas versiones de historias de novelas en producciones fílmicas, la narrativa transmedia implica la construcción de mundos de historias que crean experiencias de historias amplias e interactivas (Scolari, 2013). Los diferentes fans de las historias de Poe crean, reproducen, adaptan y expanden sus historias, logrando una figura transmedial en evolución, que se mixtura en diferentes interfaces, muchas online, para participar conjuntamente en la ampliación de su inteligencia colectiva y cultura participativa. En tal medida, siguiendo las palabras de Jenkins (2017) donde explicita que la narrativa transmedia enfatiza la idea de que cada plataforma hace una “contribución única”, es posible analizar cómo estos diferentes puntos de entrada a las historias de Edgar Allan Poe otorgan una experiencia personal intensa y auténtica.

Palabras Clave:

Edgar Allan Poe; narrativas transmedia; expansión; inteligencia colectiva; cultura participativa.

¹ El proyecto se titula “Estudios Transmedia: cruces entre literatura, medios audiovisuales y educación. Nuevas narrativas/lecturas y abordajes disciplinarios” y pretende estudiar el concepto de transmedia desde una perspectiva de la ecología de los medios, la arqueología transmedia y la cultura de la convergencia. En el contexto actual de la investigación sobre el tema, este proyecto propone las siguientes líneas de investigación: la exploración de otras formas de contar historias en lenguas extranjeras: la literatura digital y la narrativa transmedia; la e-literatura, los medios y las artes audiovisuales.
Dirección: Carla Montoya



PRIMER CONGRESO INTERNACIONAL DE CIENCIAS HUMANAS

Ponencia (versión sintética)

Desde que Henry Jenkins (2003) publicó su artículo sobre *Transmedia Storytelling*, la transmedialidad se ha convertido en una encrucijada, pero también en un lugar de encuentro para académicos de diversas disciplinas, así como para escritores y público en general. Las nuevas teorías sobre los mundos de las historias, los llamados *worldbuilding* (Bourdaa, 2013; Ryan & Thon, 2014), también forman parte de este espacio de reflexión, discusión e intersección de las artes digitales, los medios y las tecnologías interactivas. Como resultado de una evolución continua de los medios (Scolari, 2013)², también Jenkins sugiere que, hoy en día, “en lugar de hablar de productores y consumidores de medios que ocupan roles separados, ahora podríamos verlos como participantes que interactúan entre sí de acuerdo con un nuevo conjunto de reglas” (2006, p. 9)³. Así, parece haber un cambio cultural en el que el consumidor ya no se comporta como un sujeto pasivo, predecible, silencioso e invisible, sino que se ha convertido en un participante activo en los medios, que produce nuevos contenidos y está socialmente conectado (Jenkins, 2006, 18-19). Este *prosumidor* (productor más consumidor) pasa a formar parte de un nuevo paradigma en el que son “alentados a buscar información nueva, y hacer conexiones entre el contenido dispersos en los medios” (Jenkins, 2006, p.3)⁴. En esta era de innovación, la narrativa transmedia, “considerada como una red de textos en diferentes medios que expanden un universo ficticio” (Bertetti, Freeman and Scolari, 2014, p. 15)⁵, surge como respuesta a las demandas de esos prosumidores que intentan ampliar su experiencia de manera transmedial. Para profundizar en el concepto de narrativa transmedia, se analizarán algunas obras de Edgar Allan Poe como un caso de transficcionalidad, y como una instancia de hipertextualidad en la que se pueden identificar varias estrategias transmedia (Scolari, 2013).

² Usualmente representado en redes como #mediaevolution. También se puede consultar más información en <https://www.media-ecology.org/>

³ “rather than talking about media producers and consumers as occupying separate roles, we might now see them as participants who interact with each other according to a new set of rules” (2006, p. 9). Mi traducción.

⁴ “encouraged to seek out new information and make connections among dispersed media content”. (Jenkins, 2006, p.3). Mi traducción.

⁵ considered as a network of texts in different media that expand a fictional universe” (Bertetti, Freeman and Scolari, 2014, p. 15). Mi traducción.



PRIMER CONGRESO INTERNACIONAL DE CIENCIAS HUMANAS

La enorme popularidad de los famosos cuentos y poemas de Edgar Allan Poe se siguen destacando por su brillantez creativa, y el nombre *Poe*, como el maestro del terror y el padre de las *detective stories*, es algo así como una bendición. Hoy en día, Poe es sinónimo de entrada a un mundo singularmente aterrador, de conexiones intrigantes, un arte instantáneamente identificable, sin rival e inmensamente disfrutable. En tal sentido, el universo de Poe fomenta lo que Jenkins (2006) describe como *convergencia*, entendida como el flujo de contenido a través de múltiples formas de medios, y la cooperación y el estímulo de dicha industria, así como el comportamiento migratorio de las audiencias de medios que migrarán a cualquier lugar en busca del tipo de experiencias y entretenimiento que desean.

Este flujo constante de contenido de los medios depende en gran medida de la participación activa del consumidor. Tal puede ser el caso del anime (2016) basado en el manga *Perros callejeros literarios (Bungō Stray Dogs)* escrita por Kafka Asagiri e ilustrada por Sango Harukawa (2012). Edgar Allan Poe es un personaje del episodio 22⁶, y su habilidad, que se llama "Gato negro en la Rue Morgue", consiste en la posibilidad de poder transportar a los lectores al escenario de cualquier novela. Muchos de los personajes tienen nombres de escritores famosos, y sus poderes llevan los nombres de sus obras o personajes, que incluyendo a Agatha Christie, Fiódor Dostoyevski, Mark Twain, Bram Stoker, o Herman Melville, entre otros. Vemos aquí que la convergencia representa un cambio cultural ya que se alienta a los consumidores a buscar nueva información y hacer conexiones entre diversos contenidos dispersos en los medios. También como personaje, Poe participa del "Goth Kids 3: Dawn of the Posers"⁷ como un fantasma, típicamente identificable con cabello negro despeinado, delineador negro alrededor de sus ojos y bigote negro, vestido con un traje negro del siglo XIX de saco negro, pantalón negro, camisa blanca, corbata gris y zapatos negros. Vemos pues que, a través de estas series, la cultura participativa parece ser clave para expandir y enriquecer el universo de Poe, y como ejemplo de *transficcionalidad*, concepto que Marie-Laure Ryan define como "la migración de entidades ficticias a través

⁶ Mas información en <https://www.crunchyroll.com/es/bungo-stray-dogs/more>

⁷ "Goth Kids 3: Dawn of the Posers" es el cuarto episodio de la temporada diecisiete de la serie animada norteamericana llamada *South Park*. Mas información en https://southpark.fandom.com/wiki/Edgar_Allan_Poe



PRIMER CONGRESO INTERNACIONAL DE CIENCIAS HUMANAS

de diferentes textos” (en Pearson, 2018, p. 223)⁸. Así, la convergencia construye significado a partir de fragmentos de información extraídos de diferentes fuentes.

Otro punto interesante de debate es el tema de las adaptaciones. Retomamos de nuevo a Scolari (2013), quien distingue una característica fundamental de las narrativas transmedia: la incorporación de nuevos personajes y situaciones en la historia expandida. Así las cosas, entonces las adaptaciones no serían narrativas transmedia. Pero luego de un análisis sobre diferentes producciones transmedia de los últimos años, el autor concluye en una visión ampliada de las narrativas transmedia, al considerar las recapitulaciones, las compresiones, las adiciones o las sustracciones como distintos puntos de entrada a un mismo universo narrativo: “todas las adaptaciones presentan reflejos diversos, incluyen algún aroma nuevo y dejan un retrogusto diferente al original” (2013, p. 49). Por tanto, y en vistas de nuestro análisis de Poe transmedial, podemos considerar algunos episodios y momentos de la serie norteamericana en formato de animación *The Simpsons*, creada por Matt Groening para la *Fox Broadcasting Company* con características de adaptación transmediática. El título del episodio *The Tell tale Head*⁹, que refiere al cuento corto *The Tell Tale Heart* (Poe, 1843), emula los sentimientos de Bart, quien escucha hablar a la cabeza que decapitó cuando se siente abrumado por la culpa, tal como el personaje de Poe escucha el corazón del hombre que asesinó en la historia aun latiendo. En *Lisa's Rival*¹⁰, la maqueta de Allison representa una escena del cuento en cuestión, y la culpa invade a Lisa al sabotearle su trabajo con un corazón de vaca. Es que, y siguiendo a Jenkins (2017) en su artículo “Adaptation, Extension, Transmedia”, las extensiones narrativas son leídas como legítimas en la medida en que encajen en el mundo construido previamente, y como significativas en la medida en que nos alientan a mirar ese mundo con nuevos ojos¹¹.

En 2016, en el marco de una investigación conjunta y transversal, Scolari publica “Transmedia (Storytelling?): A polyphonic critical review” junto con Domingo Sánchez-

⁸ “the migration of fictional entities across different texts” (Pearson, 2018, p 192). Mi traducción.

⁹ “The Tell tale head” (1990) es el octavo episodio de la primera temporada de la serie animada *The Simpsons*.

¹⁰ “Lisa’s rival” (1994) es el segundo episodio de la sexta temporada de *The Simpsons*.

¹¹ “the narrative extensions are read as legitimate in so far as they fit into the world as previously constructed and as meaningful in so far as they encourage us to look at that world through new eyes”. Mi traducción.



PRIMER CONGRESO INTERNACIONAL DE CIENCIAS HUMANAS

Mesa, Espen Aarseth y Robert Pratten. Los autores señalan que las adaptaciones son un agujero negro, a *black hole* (2016, p. 13) en las narrativas transmedia y que los límites muchas veces no están claros. Si nos retrotraemos a 1909 cuando D.W. Griffith lanza el cortometraje mudo de siete minutos titulado *Edgar Allan Poe*¹², el cineasta usa luces y sombras sorprendentes para evocar el mundo interior de Poe en la película, donde se replica magníficamente la tensión psicológica de la obra de Poe en términos visuales. De acuerdo a Harvey (2015) las adaptaciones y las narrativas transmedia activan recuerdos, *memories*, de manera diferente. Mientras que las adaptaciones convocan a la audiencia a comparar y a contrastar la obra adaptada con el original, algo que Harvey reconoce como un tipo de memoria vertical, las narrativas transmedia establecen una relación más dialógica con el texto previo, con su estética, sus elementos del *storyworld*, incentivando un tipo de memoria más horizontal que tiene como función expandir la narrativa. De esta forma, la noción de cohesión, es decir, el reconocimiento de ciertos patrones a través de las plataformas de medios, también están conectadas a la memoria según Harvey, y son claves para la experiencia transmedial y para identificar ese agujero negro del que habla Scolari. El experto menciona que la adaptación de piezas literarias como *The Raven* (Poe, 1845), de la obra al cine, no pueden ser citadas como narrativas Transmedia en sí mismas, ya que no se agregan nuevos personajes, ni se presentan historias nuevas de fondo. Otros teóricos, como Linda Hutcheon (2006, citado por Dena en Rampazzo Gambarato & Freeman, 2018), sostienen que toda adaptación multimedia implica una recreación del texto original desde los ojos de quienes lo producen (p. 291). Puede ocurrir en los casos de productos tales como la película *The Raven* (2012)¹³, película que ficcionaliza los últimos días de la vida de Poe, con grandes referencias no solo al poema en cuestión, sino a otros trabajos de Poe. *Vincent*¹⁴, corto animado de 1982 dirigido por Tim Burton y narrado por el icónico actor estadounidense de horror Vincent Price, cuenta la historia de un niño retraído y siniestro que no distingue ya el mundo real del mundo de sus fantasías, y ahora ser precisamente Vincent Price. Su mente enfermiza encarna distintos roles inspirados en la obra de

¹²realizado para el centenario del nacimiento de Poe, disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=r00p1BG3inA>

¹³ <https://www.youtube.com/watch?v=7lzFlcfH7g>

¹⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=ZH3R5ntFK3c>



PRIMER CONGRESO INTERNACIONAL DE CIENCIAS HUMANAS

Edgar Allan Poe. Esto en sí implica un proceso de alteraciones y ajustes que inevitablemente darán como resultado un producto diferente al original.

En la conceptualización de Rampazzo Gambarato & Freeman sobre la transmedialidad (2018), la democratización, la experiencia y la participación “a través y entre las fronteras donde múltiples plataformas de medios se unen” (p. 11),¹⁵ parecen ser los objetivos centrales. Así es el caso de *Epic Rap Battles of History* (ERB- 2010), una *webseries* de *YouTube* que consta de breves episodios en los que se muestran batallas de rap entre dos o más personajes históricos, que pueden ser musicales, o culturales, que se relacionan entre sí. El episodio nueve de la tercera temporada encuentra a Stephen King y a Edgar Allan Poe rapeando por renombrarse el mejor escritor de literatura de horror¹⁶. Siguiendo a Scolari, este teórico reconoce la existencia de una zona gris (*grey zone*), un espacio entre la industria de los medios y el contenido generado por los usuarios, que está impregnado de “producciones híbridas hechas por aficionados expertos o pequeñas empresas artesanales que a menudo rompen las reglas de los derechos de autor como cualquier comunidad de fans que produce *fanfiction* o *remixes* en su mundo narrativo transmedia favorito” (2014, p. 2388)¹⁷. Es precisamente en esta zona donde aflora la transmedialidad como modo de transmisión de experiencias a través de diferentes plataformas y formatos que utilizan las tecnologías digitales actuales, donde se desdibujan los límites y nacen formatos nuevos.

La cultura participativa es de vital importancia para poder decodificar fragmentos de información que se construyen y se diseminan por diversas plataformas, lo que Jenkins describe como convergencia. Desde la transmedialidad, es interesante poner en tensión el concepto de *meta cultura popular* vertido por Mark Neimeyer en su artículo “Poe and popular culture” (2002), y los principios transmedia de Henry Jenkins (2006).

¹⁵ “across and between the borders where multiple media platforms coalesce”. Mi traducción.

¹⁶ *Epic Rap Battles of History* (ERB) es una *webseries* de *YouTube* creada por Peter Shukoff (también conocido como Nice Peter) y Lloyd Ahlquist (también conocido como Epic LLOYD). La serie enfrenta, en formato de batalla de rap, a personajes históricos y de la cultura pop, reales o ficticios. Los personajes se determinan por las sugerencias de los espectadores en las secciones de comentarios de los videos del canal. Mas información en: https://epicrapbattlesofhistory.fandom.com/wiki/Stephen_King_vs_Edgar_Allan_Poe:

¹⁷ “hybrid productions made by skilled amateurs or small artisan ventures that often break the rules of copyright like any fan community producing fanfiction or remixes of their favourite transmedial narrative world” Mi traducción.



PRIMER CONGRESO INTERNACIONAL DE CIENCIAS HUMANAS

Decía Niemeyer que la presencia de Poe en la cultura popular es tan fuerte que rompe con su inspiración original, gana independencia y circula de tal manera que tiende a hacer referencia a sí mismo más que a su primer referente, Poe. Por eso acuña el término meta cultura popular en “los casos en que las producciones de cultura ya han dado a conocer una persona, escrito u otro tema a un público amplio y diverso” (2002, p. 207)¹⁸. Unos años más tarde, es Henry Jenkins quien desarrolla siete principios transmedia¹⁹, a saber, expansión vs. profundidad, continuidad vs. multiplicidad, *inmersión vs. extractabilidad, la construcción de mundos, la serialidad, la subjetividad y la performance*, que guardan estrecha relación con la meta cultura popular de Niemeyer. Es que, con la llegada de los ambientes digitales, los procesos de comunicación existentes desde hace algunos siglos, especialmente desde la era Gutenberg²⁰, cambiaron de manera significativa hacia nuevos formatos, ahora transmedia, es decir, que se despliegan en múltiples medios.

Los análisis sobre las obras de Poe en diversas plataformas, y los aportes de los renombrados académicos mencionados han sumado evidencia sobre el concepto de Poe transmedial, y han sustentado la hipótesis de que el mundo de maestro del horror probablemente seguirá siendo adaptado, y transformado para que las futuras generaciones tengan experiencias plenas y enriquecedoras a través del universo transmedia. Examinar y comparar los diversos formatos de medios y contextos en los que se produce y circula la literatura hoy, en esta era digital, nos acerca a entender las multiplicidades y la convergencia de la cultura mediática contemporánea.

Referencias Bibliográficas

Bertetti, P., Freeman, M. a& Scolari, C. (2014) *Transmedia Archeology: Storytelling in the Borderlines of Science Fiction, Comics and Pulp Magazines*. UK: Palgrave Macmillan UK.

¹⁸ “Possibly, meta-popular culture is only possible in cases where productions of popular culture have already made a person, writing or other subject known to a large and diverse public.” Mi traducción.

¹⁹ Los principios transmedia están explicados y detallados en http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html

²⁰ , El 23 de febrero de 1454 aparece primer libro impreso en occidente mediante la imprenta de tipos móviles, obra del artesano alemán Johannes Gutenberg (1400-1468).



PRIMER CONGRESO INTERNACIONAL DE CIENCIAS HUMANAS

- Bourdaa, M. (2013). Le transmedia storytelling. *Terminal*, 112 | 2013, 7-10. Disponible online en: <https://journals.openedition.org/terminal/447?lang=fr>
- Dena, C. (2018) Transmedia Adaptation. Revisiting the No-Adaptation Rule. En Rampazzo Gambarato, R. y Freeman, M. (Eds) (2018). *The Routledge Companion to Transmedia Studies*. London: Routledge.
- Harvey, C. (2015) *Fantastic Transmedia: Narrative, Play and Memory across Science Fiction and Fantasy Storyworlds*. London: Palgrave Macmillan.
- Jenkins, H. (2006) *Convergence Culture. Where old and new media collide*. New York: New York University Press.
- Jenkins, H. (2010) Transmedia Education: the 7 Principles Revisited. Disponible en: http://henryjenkins.org/2010/06/transmedia_education_the_7_pri.html
- Jenkins, H., Ford, S. & Green J. (2015) *Cultura Transmedia. La creación de contenido y valor en una cultura en red*. Barcelona: Gedisa Editorial.
- Jenkins, H. (2017). Adaptation, Extension, Transmedia. *Literature/Film Quarterly*, 45(2). Disponible en <https://www.jstor.org/stable/48678410>
- Lévy, P. (1997) Introduction: Collective Intelligence. En Trend, D. (ed.) *Reading Digital Culture*. (2001) Malden, Mass: Blackwell. Disponible en: <https://is.cuni.cz/studium/predmety/index.php?do=download&did=29658&kod=JJM08>
- Montoya, C. (2022) *La enseñanza de las narrativas transmedia a estudiantes de cine y literatura en idioma inglés: el estudio de un seminario en la Licenciatura en Lengua Inglesa de la UNSAM*. Tesis de Maestría. Disponible en: <http://ri.unsam.edu.ar/handle/123456789/1876>
- Neimeyer, M. (2002) Poe and popular culture. En Hayes, K. J. (Ed.) (2002) *The Cambridge Companion to Edgar Allan Poe*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
SAN MARTÍN

1949-2019
70 AÑOS DE
GRATUIDAD
UNIVERSITARIA

ESCUELA
HUMANIDADES
20 AÑOS

LICH
Laboratorio de Investigación
en Ciencias Humanas



PRIMER CONGRESO INTERNACIONAL DE CIENCIAS HUMANAS

Pearson, R. (2018). *Transmedia Characters. Additionality and Cohesion in Transfictional Heroes*. En Rampazzo Gambarato, R. & Freeman, M. (Eds) (2018). *The Routledge Companion to Transmedia Studies*. London: Routledge.

Rampazzo Gambarato, R. y Freeman, M. (Eds) (2018). *The Routledge Companion to Transmedia Studies*. London: Routledge.

Ryan, M. L. & Thon, J. N. (Eds.) (2014) *Storyworlds across media*. University of Nebraska Press. Disponible en: <https://pdfs.semanticscholar.org/d33f/8718f06db8e85e293e3d03df83933598f273.pdf>

Scolari, C. A. (2013) *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.

Scolari, C. A. (2014) Don Quixote of La Mancha: Transmedia Storytelling in the Grey Zone. En *Transmedia Critical| International Journal of Communication*, [S.l.], v. 8, p. 10, aug. 2014. ISSN 1932-8036. Disponible en: <http://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/2576/1199>