



Universidad  
Nacional  
de Rosario

Tesina de Grado

Licenciatura en Comunicación Social

Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales

Universidad Nacional de Rosario

## ***Sherlock* bajo la óptica de las narrativas transmedia**

**Alumna: María Victoria Ramseyer**

**Legajo: R-1853/8**

**Directora: Mg. Anahí Lovato**

**Rosario, agosto de 2024**

## Resumen

El presente trabajo propone un análisis transmedia de la serie televisiva Sherlock y sus múltiples expansiones narrativas, tanto las oficiales, creadas y distribuidas por la cadena televisiva BBC, como las extraoficiales, generadas por los consumidores y publicadas en la plataforma colaborativa Archive of our Own. A través de un desarrollo descriptivo del contenido producido para cada medio, se evaluará la coherencia global de la narración atendiendo a los postulados teóricos de las Narrativas Transmedia, la cultura de la convergencia y las comunidades de fans.

Se examinará, también, de qué forma estas expansiones dialogan entre sí, logrando una experiencia integral y participativa donde los consumidores pueden incluso interactuar en primera persona, así como las maneras en que la narrativa oficial influye en las producciones extraoficiales del fandom, que reinventa el universo de *Sherlock* a través de su participación activa.

Palabras clave: Narrativas transmedia - construcción de universos narrativos - expansiones transmedia - fandom - contenido generado por usuarios.

## Índice

1. Introducción	3
2. Objetivos	9
3. Metodología	11
4. Marco Teórico	13
5. Caso de estudio: <i>Sherlock</i> , la serie de TV	25
6. Análisis de caso: Las expansiones transmedia de <i>Sherlock</i>	28
7. Conclusiones	66
8. Referencias bibliográficas	68

## Introducción

A finales del siglo XIX nació en Londres un ícono literario que logró mantenerse vigente a lo largo de generaciones, atravesando infinidad de medios. Las historias de Sherlock Holmes, de Sir Arthur Conan Doyle, publicadas entre 1877 y 1927, están compuestas por sesenta relatos en total: cuatro novelas, “Estudio en escarlata” (1887); “El signo de los cuatro” (1890); “El sabueso de los Baskerville” (1902) y “El valle del terror” (1915); y cincuenta y seis cuentos compilados en cinco libros: “Las aventuras de Sherlock Holmes” (1892); “Las memorias de Sherlock Holmes” (1893); “El regreso de Sherlock Holmes” (1905); “Su última reverencia” (1917) y “El archivo de Sherlock Holmes” (1927).

Si bien la primera aparición del personaje tiene lugar en la novela corta “Estudio en escarlata”, publicada en 1887 en la revista Beeton’s Christmas Annual, las publicaciones semanales en el Strand Magazine a finales del siglo XIX fueron las que consolidaron a Sherlock Holmes como un personaje emblemático no sólo del género policial sino de la literatura universal.

La popularidad tanto de Holmes como del Strand Magazine provenían inicialmente del hecho de que gran parte de la clase media británica pasaba muchas horas semanales en los medios de transporte, y buscaban ocupar ese tiempo con historias novedosas. En este caso, se trataba de relatos autoconclusivos, con personajes recurrentes y un mundo ficticio en común, que significaba una novedad para la época, ya que establecía un contraste con la modalidad vigente de publicar novelas fragmentadas semanalmente en los periódicos, que implicaba que si te saltabas una publicación carecía de sentido seguir adquiriendo el resto (Pearson en Meyer y Pietrzak-Franger, 2022).

La autoría intelectual de Conan Doyle sobre la obra no impidió que una gran cantidad de historias no autorizadas fueran creadas y publicadas alrededor de la figura del detective, especialmente en la época denominada “el gran hiato”, período en el que el creador había dado por muerto al detective, solo para revivirlo algunos años después, cediendo a la presión social (Sánchez Zapatero, 2017). A pesar de la violación de los derechos de autor, todas estas representaciones del personaje fueron significativas para su inconfundible reconocimiento y su afianzamiento histórico.

El célebre detective capaz de resolver crímenes imposibles se convirtió en una figura arquetípica clave en los géneros de misterio y detectives, abarcando medios y siglos (Stein y Busse, 2012). Desde sus primeras apariciones, el personaje de Conan Doyle fue protagonista una multiplicidad de adaptaciones, invenciones y reescrituras, dentro de las que podemos destacar novelas, obras de teatro, relatos cortos, largometrajes y cortometrajes para cine y televisión, series y películas animadas, series para radio y televisión, novelas gráficas, cómics, videojuegos. Esto contribuye de tal manera a la expansión de su universo literario que podemos hablar, según Requena Hidalgo (2023), de un “gran universo holmesiano en el que dialogan caracteres, historias e interpretaciones que rebasan y enriquecen de manera considerable los imaginados por Arthur Conan Doyle” (Requena Hidalgo, 2023:180).

Como indica Javier Sánchez Zapatero (2017),

“la existencia de adaptaciones y de textos protagonizados por Sherlock Holmes pero no escritos por su creador desde finales del siglo XX resulta de gran relevancia, puesto que su existencia ha contribuido a la configuración del personaje en el imaginario colectivo a lo largo de los años” (p. 42).

Muchas de estas obras dieron cuenta de la amalgama de relaciones textuales originales, adaptativas y escriturales que han marcado la evolución del personaje y le añadieron un valor icónico que le permitió despegarse de su contexto cultural original para convertirse en un referente universal (Sánchez Zapatero, 2017).

Este estudio se enfocará en una reinterpretación contemporánea de este clásico de la literatura: la serie televisiva *Sherlock*. Emitida entre 2010 y 2017 en la cadena BBC (British Broadcasting Corporation), creada por Steven Moffat y Mark Gatiss, *Sherlock* podría considerarse como un caso de estudio propicio para desarrollar las perspectivas de las narrativas transmedia (NT) y la cultura de la convergencia, enfoques fundamentales para comprender la complejidad de los contenidos mediáticos que se producen en la actualidad.

Diversos estudios se centraron en el análisis transmedia de producciones audiovisuales televisivas o cinematográficas, atendiendo a la necesidad de las audiencias de experimentar contenidos más interactivos y que signifiquen una mayor implicación. En este sentido, en muchos casos se piensa en estructuras narrativas amplias e integrales, que puedan publicar

contenidos exclusivos para distintas plataformas e ir logrando de esta forma la construcción de universos desde diferentes medios.

Scolari (2013) entiende que las narrativas transmedia son fenómenos transversales que expanden un relato a través de diferentes sistemas de significación y medios, y que van mucho más allá de una simple adaptación, de un libro, una película o una franquicia. En ellas cada medio genera contenidos particulares que contribuyen a traspasar las fronteras del universo de ficción. Sugiere, además, que se caracterizan por la planificación de un relato que sobrepasa a un único medio o un único lenguaje, y que se pone en práctica con un ojo puesto en la creación de mundos y otro en la recuperación de los contenidos generados por los usuarios.

Es bajo esa lupa que se pretende analizar el corpus de trabajo, pensando en la complejización que la transmedialidad habilita, y en cómo cada plataforma y cada discurso o contenido dentro de ella aporta sentido a un relato integral.

Para este análisis, entonces, además de las contribuciones de Scolari, se tomarán en consideración los aportes de Henry Jenkins. Este autor describe cambios en los modos de consumo cultural por parte de las audiencias, que ya no se contentan con consumir de forma pasiva las series, películas, videojuegos o universos en los que están interesados, sino que migran de una a otra plataforma en busca de mayores posibilidades de experimentar con esos personajes o esas historias.

Respecto al caso puntual de Sherlock, existen estudios como el de Cora Requena Hidalgo (2023) que propone una aproximación al personaje Sherlock Holmes con el objetivo de dilucidar las razones de su popularidad persistente y su vigencia, resaltando que se trata de uno de los personajes literarios que más adaptaciones audiovisuales tuvo a lo largo de su historia. Para esto, lleva adelante un estudio comparado del personaje y de algunos de los aspectos narrativos principales de los cuentos y novelas de Arthur Conan Doyle y la adaptación realizada por la cadena televisiva británica BBC (British Broadcasting Corporation), *Sherlock* (2010-2017). Analiza tanto la pertenencia del personaje a la producción del canon literario, el canon audiovisual y el fandom, para poder luego determinar las causas de su vigencia en el imaginario colectivo mundial en relación con fenómenos como la globalización o la expansión cultural, así como las premisas que le dieron origen:

modernidad (posmodernidad), desarrollo de ciencia y tecnología, incorporación de estudios psiquiátricos y de género, entre otras.

Se retomarán también los aportes de Camila Augusta Pires de Figueiredo en “In the post-TV era: transmedia and fandom in *Sherlock*, by Moffat and Gatiss” (2020), en el que se analiza el caso de la serie de televisión *Sherlock*, de Steven Moffat y Mark Gatiss, como ejemplo de una serie diseñada para una televisión transmedia que promueve la aparición de un público comprometido dispuesto a seguirla más allá de la pantalla de televisión. Entiende que las narrativas de las series televisivas tienen su propio lenguaje, géneros y herramientas narrativas, y que la televisión de hoy está experimentando un proceso de rápido cambio cultural y tecnológico que lleva a profundos cambios respecto a los formatos, modos de producción y consumo. En relación con los aspectos de producción, observa la creación de nuevos modelos narrativos en los que los recursos tecnológicos se configuran como una extensión del producto televisivo, creando una experiencia narrativa multiplataforma. En el caso de *Sherlock*, el uso de los atributos transmedia por parte de los mismos personajes implica signos migratorios que se desarrollan en la pantalla durante los episodios de la serie. Se trata de pistas que solamente el fragmento más atento del público podrá observar y que lo llevará a las extensiones transmedia creadas por los productores.

En el marco de las narrativas transmedia, se tendrán en consideración también aquellas producciones que, si bien se centran en otros casos de estudio, ofrecen un desarrollo minucioso de conceptos que servirán como base para el análisis de una narración de estas características.

Se recurrirá a la Guía para la producción y distribución de contenidos transmedia para múltiples plataformas, de Acuña y Caloguerá (2012), que pretende ser una herramienta de información estratégica y metodológica que recoge y resume todo el proceso de investigación y difusión iniciado en diciembre de 2011 por el Programa de Difusión Tecnológica (PDT) que realizó la Facultad de Comunicaciones de la Universidad Católica de Chile, denominado Cómo diseñar y producir contenidos audiovisuales multiplataforma, y que procura arrojar información estratégica respecto de las audiencias y de los mercados para los nuevos modelos de negocio y metodología de diseño, financiamiento, producción y distribución de los contenidos transmedia para múltiples plataformas.

Se tendrá presente, además, el trabajo de Víctor Álvarez Rodríguez (2019) sobre la construcción narrativa transmedia digital del relato de *Lost*, que plantea una metodología de análisis del discurso narrativo de tres obras transmedia insertas dentro del universo de ficción de la serie televisiva con el fin de identificar y estudiar sus repercusiones en la narrativa final de la obra, al mismo tiempo que explora la vinculación y dedicación de las comunidades de seguidores de la serie con estas propuestas. Su objetivo se orienta a la búsqueda del reconocimiento de una única narrativa común formada gracias a distintos medios y lenguajes.

Siendo que un trabajo de estas características no estaría completo sin un apartado dedicado a las producciones extra oficiales de los fanáticos de las franquicias, se tendrán en consideración los trabajos producidos y co-producidos por Mar Guerrero Pico, Doctora en Comunicación Social que a lo largo de su trayectoria en Departamento de Comunicación el de la Universitat Pompeu Fabra de España se dedicó al análisis de Narrativas Transmedias, ecología de los medios y fan studies, analizando tanto casos de producciones televisivas españolas como series televisivas mundialmente reconocidas. Indica que, en los últimos años, se ha desarrollado un campo de análisis académico dedicado a explicar lo que se puede definir como un proceso por el cual una historia expande su relato a través de diferentes medios, plataformas y lenguajes. Este proceso se caracteriza, siguiendo a la autora, por constar de dos puntos de origen distinto para los elementos o extensiones que componen un universo narrativo sobre el que se estructura una franquicia: por un lado, las extensiones narrativas de carácter oficial, desarrolladas y sancionadas por los propietarios intelectuales del mundo narrativo, y, por otro, las expansiones no oficiales, los contenidos generados por los usuarios o audiencias receptoras de ese mundo.

La autora destaca el rol activo de los consumidores como productores de contenido original, independiente de la producción oficial de la franquicia pero apoyado en las distintas manifestaciones de la historia en una estructura narrativa transmediática. En un artículo titulado “Producción y lectura de fan fiction en la comunidad online de la serie *Fringe*: transmedialidad, competencia y alfabetización mediática” (2015), analiza los efectos de la narrativa transmedia en la creación y consumo de una clase de contenido generado por los usuarios, el fanfiction, a partir del estudio de la comunidad online de escritores y lectores dedicada a la serie de televisión *Fringe* (una de las franquicias transmedia más relevantes de la década pasada). Mediante distintos métodos de recolección de información, la investigación se centra en describir las características de la producción de los fans en el

panorama transmediático y explorar de forma complementaria su capacidad de adquisición de competencias interpretativas y de destrezas mediáticas. El trabajo subraya la importancia capital del personaje como el elemento sobre el que los fans construyen sus expansiones narrativas, y constata el valor del fanfiction como herramienta para la alfabetización mediática.

En este contexto, el desarrollo de nuestra tesina de grado permitirá analizar a la serie televisiva *Sherlock* bajo la lupa de las narrativas transmedia. La cultura de la convergencia, manifestada de manera evidente en el ecosistema mediático actual, da cuenta de cómo las historias se expanden más allá de los límites de la pantalla para involucrar a los consumidores en plataformas variadas. La profundización en conceptos como comunidades de fans (o fandoms), inteligencia colectiva y cultura participativa revela la formación de espacios virtuales donde el contenido se convierte en un esfuerzo colaborativo entre creadores y consumidores. Este proceso no solo fomenta la producción de contenido generado por usuarios, sino que también refleja la desintegración de las fronteras tradicionales entre productores y consumidores. En este contexto, se entiende a *Sherlock* como una narración transmediática en la que las aventuras de los personajes se manifiestan en una diversidad de medios y plataformas que despiertan en los usuarios el deseo de vivir este fenómeno como una experiencia enriquecedora.

## Objetivos

Pensando en términos de la complejización de las producciones de la cultura de masas, y puntualmente centrándose en este universo de ficción, este trabajo se llevará adelante ocupándose de las siguientes preguntas de investigación: ¿Qué extensiones permiten dar cuenta de que *Sherlock* es una narrativa transmedia? ¿En qué sentido estas extensiones contribuyen a la expansión del universo? ¿Cuáles son los medios a través de los cuales se divulga el contenido? ¿Qué aportes particulares provee cada expansión externa a la serie televisiva, y cómo afecta a la narrativa global? ¿Existen estrategias discursivas particulares para cada caso? ¿Podemos identificar características específicas del tipo de experiencia particular que habilita cada extensión mediática a los consumidores?

Con respecto a los personajes, ¿existe coherencia entre sus distintas apariciones en las diversas extensiones del universo de ficción? ¿Cuáles son los elementos que permiten reconocer si se mantiene la autenticidad de un personaje en sus distintas apariciones?

Teniendo presente el fuerte impacto que tienen tanto en la historia de ficción como en el desarrollo material de este universo las tecnologías digitales, ¿Qué posibilidades habilitan? ¿Cómo se utilizan en este caso las tecnologías digitales para fomentar la interactividad y la participación del público? ¿Se integran las redes sociales en la estrategia transmedia?

Teniendo presente el contenido generado por los usuarios en base al material oficial, también se desprenden los siguientes interrogantes: ¿Existen creaciones propias de los fans que estén inspiradas en los relatos oficiales de *Sherlock*? ¿En qué medios y plataformas se localizan esas producciones? ¿Qué aspectos del contenido retoman para expandir o desarrollar? Respecto de esas historias extraoficiales, ¿se trata de continuaciones del canon oficial, o historias exclusivamente nuevas o ambientadas en universos alternativos? ¿Existe información compartida por la comunidad que se haga evidente en cómo se narran los acontecimientos o cómo se desarrolla a los personajes?

Tras definir nuestras preguntas de investigación, el objetivo general de este trabajo, de corte exploratorio, propone analizar la expansión del universo narrativo de *Sherlock* a través del contenido oficial desarrollado para diferentes medios y plataformas, así como el contenido generado por los consumidores.

Para ello postulamos una serie de objetivos específicos: describir los contenidos oficiales generados para cada extensión mediática; diferenciar características propias de cada relato; identificar el aporte que cada medio hace al relato global; determinar si existe coherencia entre el contenido creado para cada medio; analizar el contenido generado por los usuarios, puntualmente producciones de fanfiction, acotadas de acuerdo a criterios específicos, y atendiendo a su aporte a la expansión del universo de ficción.

## **Metodología**

En este trabajo se aplicará un diseño metodológico cualitativo basado en técnicas de análisis de contenido y estudio de casos. En los métodos cualitativos, el investigador se involucra directamente en contextos reales para comprender las estructuras de significado propias de esos entornos. Estas metodologías presuponen que la investigación social debe ser más fiel al fenómeno estudiado que a rigurosos principios metodológicos universales, y que los fenómenos sociales no pueden ser reducidos a relaciones causales (subsumidos a leyes universales), porque las acciones sociales están basadas en significados sociales como intenciones, actitudes y creencias. (Vasilachis, 1992).

Esta metodología implica observar los fenómenos sociales, en este caso el universo transmedia de *Sherlock*, en su entorno natural, en su contexto social de producción. Un desafío fundamental para este tipo de diseño metodológico radica en captar la realidad del fenómeno estudiado y atribuirle un sentido que se vincule con las complejas interpretaciones de los datos recolectados y producidos durante la investigación, con el carácter robusto de la teoría y realizando un análisis detallado e intensivo para determinar la complejidad de las relaciones existentes entre ellos (Vasilachis, 1992).

En las metodologías cualitativas el escenario y los fenómenos sociales no son reducidos a variables, sino considerados como un todo bajo una perspectiva holística. El investigador debe permanecer próximo al mundo empírico, intentando explicar la realidad dinámica que analiza con la inevitable subjetividad que esto amerita. Encontrar las estructuras profundas (lo que hay debajo de la superficie), es una tarea crucial en este tipo de diseños metodológicos (Soler, 2011).

Respecto a las técnicas que se aplicarán en este desarrollo, el análisis de contenido es una técnica de interpretación de textos que tienen capacidad para albergar contenidos que, leídos e interpretados adecuadamente, posibilitan conocimientos de diversos aspectos y fenómenos de la vida social. Se basa en una lectura sistemática (textual o visual) como instrumento de recogida de información, y se trata de una técnica que combina intrínsecamente la observación y producción de los datos, y la interpretación o análisis de los datos. Es preciso considerar que todo el sentido que se percibe y se produce en relación con el texto está

enmarcado dentro de un contexto, y este marco de referencias es también un aspecto primordial dentro del análisis (Andréu Abela, 2000).

El análisis de contenido cualitativo se compone de un conjunto de técnicas sistemáticas para interpretar el significado subyacente o sentido oculto de los textos. No se circunscribe a la interpretación del contenido explícito del material analizado, sino que explora también su contenido latente y el contexto social en el que se desarrolla. Se define como un método de análisis controlado de la interacción entre el texto y su contexto, estableciendo un conjunto de reglas analíticas que, paso a paso, evitan reducciones cuantitativas (Andréu Abela, 2000).

El estudio de casos se utiliza cuando el foco de la investigación está puesto sobre eventos o manifestaciones contemporáneas específicas dentro de un contexto real. Como estrategia de investigación, se aplica en diversas situaciones para contribuir al conocimiento de fenómenos sociales complejos, permitiendo reconocer características integrales y significativas de sucesos reales (Yin, 2003).

Este método de investigación empírica analiza un fenómeno social en su contexto de producción real, especialmente cuando las fronteras entre ambos no están claramente definidas. Es decir, se consideran las condiciones contextuales del fenómeno bajo análisis (Yin, 2003).

## **Marco teórico**

Durante las últimas décadas, el escenario mediático ha experimentado una revolución sin precedentes. La fusión de cambios tecnológicos, sociales y culturales en una era marcada por la digitalización, la globalización y la interconexión ha propiciado lo que Jenkins ha identificado como la cultura de la convergencia, un entorno “donde chocan los viejos y los nuevos medios, donde los medios populares se entrecruzan con los corporativos, donde el poder del productor y el consumidor mediáticos interaccionan de maneras impredecibles.” (Jenkins, 2006:14).

Cuando decimos “cultura de la convergencia” hablamos de una nueva galaxia de plataformas, medios, dispositivos, programas y aplicaciones que se expanden a diario a una gran velocidad, y que generan eclosiones de medios, contenidos y modelos de narración (Acuña y Calogueria, 2012). La convergencia representa un cambio cultural que implica una audiencia activa capaz de recabar información y establecer conexiones entre contenidos que se distribuyen de manera dispersa en distintos medios y plataformas. Se requieren movimientos migratorios e interacciones sociales con otros para acceder a estas nuevas experiencias que brinda el mundo del entretenimiento. En otras palabras, el consumo se vuelve un proceso colectivo (Jenkins, 2006).

De acuerdo con Mark Deuze (2007), la participación activa en la producción mediática y la personalización en el consumo de medios son dos tendencias fundamentales y mutuamente influyentes que definen una ecología mediática en desarrollo. En este entorno, el acto de consumir medios implica cada vez más la creación de contenido, y nuestro comportamiento mediático siempre conlleva algún grado de participación, co-creación y colaboración, dependiendo de la accesibilidad de los medios en cuestión. La cultura de la convergencia no sólo opera como un mecanismo para aumentar los ingresos y promover la agenda de la industria, sino que también capacita a individuos, ya sean productores o consumidores, profesionales o aficionados, para ejercer cierta influencia sobre los mensajes y productos de esta industria.

En la era contemporánea de la convergencia mediática, el flujo de contenido a través de múltiples canales de medios es casi inevitable. Todo en relación con la estructura de la industria moderna del entretenimiento fue diseñado en pos de una idea: la construcción y

mejora de franquicias de entretenimiento. Y la presión no proviene sólo de las grandes compañías mediáticas. Los jóvenes que han crecido consumiendo y disfrutando de Pokémon a través de varios medios esperarán la misma clase de experiencia de los contenidos que consumen en su juventud o adultez (Jenkins, 2003).

En este sentido, es crucial comprender que en el panorama mediático contemporáneo la cultura de la convergencia actúa como el entorno propicio para el florecimiento y expansión de las narrativas transmedia, un tipo de relato en el que una historia o un universo se expanden a través de diversos medios y plataformas, desafiando tanto los límites de los relatos tradicionales como los establecidos entre productores y consumidores. Para poder comprender este fenómeno en profundidad, se propone a continuación un breve recorrido explorando las propuestas de diversos autores al respecto.

“Las Narrativas Transmedia son una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.)” (Scolari, 2013:pág). No son una simple adaptación de un lenguaje a otro, sino una estrategia más amplia y compleja que desarrolla un mundo que abarca diferentes medios y lenguajes (Scolari, 2013).

Jenkins (2006) indica que la narración transmediática entró en debate público a partir del estreno de *The Blair Witch Project* en 1999, y considera que esta estructura permite ampliar el espectro de posibilidades narrativas y de esa forma crear complejidad. Atendiendo a la complejización de los relatos de la cultura, la narración se convirtió progresivamente en el arte de crear mundos, y permitió a los artistas crear entornos tan extensos que necesitan concebir nodos que se vayan conectando de una obra a otra, engendrando así mundos que también se amplían a causa de las especulaciones y elaboraciones de los fans.

La narración transmediática se refiere a una nueva estética surgida a partir de la convergencia mediática y que plantea a los consumidores un compromiso activo, persiguiendo fragmentos de la historia a través de distintos canales mediáticos, intercambiando información con otros interesados en los mismos universos de ficción, y colaborando para conseguir una experiencia de entretenimiento más rica, que favorezca a todo el conjunto (Jenkins, 2006).

Es importante destacar que, en las NT,

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

Scolari (2013) también sostiene esta idea al indicar que cada medio es una interfaz con un tipo de consumidor, es decir, cada medio o plataforma genera diferentes experiencias con los usuarios.

En un post doble en su blog, Confesiones de un Aca-Fan (Hoy Pop Junctions), titulado “La venganza del unicornio de origami”, Henry Jenkins (2009) describe siete principios fundamentales de las narrativas transmedia:

#### Expansión vs. Profundidad

La expansión hace referencia a la capacidad del público para comprometerse activamente en la circulación del contenido mediático a través de redes sociales, generando en ese proceso el crecimiento del valor cultural y económico de ese contenido. La profundidad, por su parte, promueve un modelo de fandom que busca más allá de la superficie para lograr una comprensión más profunda de la historia y su relato. Ambos términos deben pensarse como vectores opuestos de un mismo compromiso cultural. Se trata, en otras palabras, de dos caras de una misma moneda.

#### Continuidad vs. Multiplicidad

La continuidad contribuye a la coherencia y plausibilidad de los mundos ficticios, y muchos fanáticos incondicionales la consideran como una recompensa por su inversión de tiempo y energía en recolectar los fragmentos dispersos y ensamblarlos en un todo significativo. La multiplicidad, por otro lado, permite historias alternativas, interpretar a los personajes y eventos desde nuevas perspectivas, y generar así nuevas interpretaciones. Esto allana el camino para la creación, por parte de los consumidores, de fan fiction, o de formas de expresión no oficiales, que fomentan un mayor énfasis en la participación de los fans.

#### Inmersión vs. Extracción

Estos conceptos hacen referencia a la relación entre las historias de ficción y las experiencias cotidianas de los consumidores. La inmersión es la habilidad de los consumidores de ingresar a los universos narrativos, sumergirse en ellos. La extracción, como la otra cara de la misma moneda, implica que los fans pueden tomar elementos de las franquicias para incorporarlos en su vida diaria, por fuera de las historias que los contienen.

### Construcción de mundos

Las narrativas transmedia se enfocan en la construcción de universos de ficción compuestos por una diversidad de elementos interconectados que sean complejos y que permitan, como los puntos anteriores, una experiencia de inmersión y extracción para los fanáticos que deseen transitarlos o mapearlos.

### Serialidad

Esta cualidad define la fragmentación y diseminación de diversos fragmentos de la historia, no solo en distintos segmentos de un mismo medio, sino en una multiplicidad de plataformas y soportes mediáticos. Es importante destacar que debería ser posible consumir las diversas entregas de una historia o de un universo en un orden arbitrario que no afecte nuestra percepción global de esa narrativa.

### Subjetividad

Las extensiones de los universos transmedia pueden narrarse desde las perspectivas de distintos personajes, y permiten así a los consumidores comparar y contrastar múltiples experiencias y puntos de vista de los mismos eventos ficticios. Estas entregas muchas veces están motivadas por cuestiones económicas que impiden trabajar con los protagonistas de los universos y permiten, así, el desarrollo de personajes secundarios que tal vez habíamos visto solo por algunos momentos en las producciones donde hicieron su primera aparición.

### Ejecución

En este punto busca conceptualizar la implicación del público, especialmente de los fans, en el desarrollo de las narrativas transmedia. Esta participación puede manifestarse de manera espontánea, cuando surge la iniciativa de involucrarse desde la audiencia, o ser provocada por los productores de las franquicias, al generar deliberadamente espacios destinados a estimular las creaciones de los seguidores.

Jeff Gómez (2012), reconocido por su trabajo en el desarrollo de franquicias transmedia, esboza una serie de principios fundamentales o “mandamientos” a tener en cuenta a la hora de producir una historia con estas características, dentro de los que prioriza el conocimiento profundo tanto del universo narrativo como de las audiencias a las que está orientado. Según su enfoque, es imprescindible poner todos los recursos disponibles al servicio de la historia, manteniendo una consistencia a través de las distintas plataformas, expandiendo el universo narrativo y permitiendo que los seguidores se involucren y contribuyan a la trama.

Robert Pratten (2015), por su parte, sugiere que la Narrativa Transmedia podría describirse como el proceso de llevar a la audiencia en un viaje emocional que va de momento a momento, siendo cada momento un punto en el tiempo en el que se está totalmente absorbido en el presente. Es decir, un período de tiempo que sea memorable y significativo, que se diferencie de la vorágine de acontecimientos que se suceden en una corriente interminable. De este modo, dice, estaríamos hablando de una filosofía de diseño.

Renira Rampazzo Garambato (2013), propone que Narrativa Transmedia se refiere a experiencias mediáticas integradas que tienen lugar entre una variedad de plataformas. Una narrativa transmedia atrae la participación del público al presentar universos con una trama que dirige al público de un medio al siguiente; al contar con la capacidad de construir contenido para diversos medios y la capacidad de existir no solo mediante la yuxtaposición de diferentes dispositivos y plataformas, sino al difundir el objetivo común al que aspiran las diferentes entregas a lo largo de una producción integrada. No se trata de ofrecer el mismo contenido en diferentes plataformas mediáticas, sino de la experiencia de construcción del mundo, desplegando contenido y generando posibilidades para que la historia evolucione con contenido nuevo y pertinente.

Lisbeth Klastrup y Susana Tosca (2004) desarrollan el concepto de mundos transmediales, sistemas abstractos de contenido a partir de los cuales se pueden materializar un repertorio de historias y personajes ficticios a través de diversos medios. Se caracterizan porque la audiencia y los diseñadores comparten una imagen mental de la "mundanalidad" (un conjunto de rasgos distintivos de su universo). Las personas que interactúan con el mundo transmedial en cualquiera de sus manifestaciones (como un libro, una película, un juego) pueden reconocer el mundo por sus propiedades abstractas, y se espera que, al encontrarse con una de sus manifestaciones, los participantes puedan evocar el constructo imaginario de ese mundo.

Su éxito radica en la recepción de la comunidad interpretativa y su interés en expandirlo, consumiendo objetos relacionados en diferentes medios o creando sus propios elementos dentro del mundo transmedial.

Retomando a Pratten (2015), el autor interpreta que el mundo narrativo es el entramado de detalles que hacen que una historia sea creíble. Cuando las historias están ambientadas en entornos contemporáneos y familiares, tiende a darse por sentado, a no notarse. En cambio, cuando se desarrolla en un lugar desconocido, el mundo que contiene a la historia es más evidente. Además, los mundos narrativos se vuelven más interesantes cuando existen muchas historias sobre los mismos personajes, lugares, objetos o períodos de tiempo, ya que están sentadas unas bases sustentables sobre las que apoyarse y expandir. El mundo, entonces, no es una historia, pero contiene evidencia de historias y de los elementos que las componen. El mundo a desarrollar debe ser lo suficientemente grande como para ofrecer un sinfín de posibilidades, incluso si en primera instancia solo se explota una fracción. Es preciso reconocer, además, que la historia y la experiencia de la historia están fuertemente vinculadas por medio del compromiso, al que define como <<estar en el momento>>. Entiende que las experiencias únicas que puedan ofrecer las Narrativas Transmedia crean compromiso y conversaciones, y para eso las experiencias de los consumidores deben ser extrapolables a su propia realidad, su vida cotidiana. En sus palabras, los productores “Necesitan diseñar contenido que ayude a las personas a contar su propia historia... mientras cuentan su historia” (Pratten, 2015:172).

Actualmente, los consumidores se han vuelto cazadores y recolectores de información, actúan en común para establecer conexiones entre distintos textos de una misma franquicia y comparten información compleja, llegando incluso a fisurar la barrera tradicional que divide a productores y consumidores, convirtiéndose ellos mismos en productores de contenido que les permite crear nuevos sentidos en base a los textos oficiales. Una de las características de estos mundos transmedia es que deben poder ser navegados por los consumidores, deben poder encontrar información dispersa que puedan organizar para poner en común hipótesis y debatir con sus pares. (Scolari, 2013).

En este contexto, los públicos consumen películas, libros, series de televisión, videojuegos, cómics, publicaciones en redes sociales, todo en busca de experiencias que les resulten enriquecedoras. Para lograr este objetivo, es preciso que los productores de los contenidos

mediáticos generen producciones acorde a las necesidades de sus audiencias, que sean complejas, que despierten interés y que sean susceptibles de ser experimentadas. “La narración se ha ido convirtiendo en el arte de crear mundos” (Jenkins, 2006:118).

En el fascinante mundo de las narrativas transmedia, donde las audiencias se convierten en participantes activos y comprometidos con las historias, es impresionante observar el papel fundamental que juegan los fans en la amplificación y la evolución de estas experiencias narrativas.

Los fans comparten una cultura que es dialógica, afectiva y colaborativa (Jenkins, 2006). Establecen vínculos muy significativos con las obras que aprecian. No solo las consumen sino que las revisan, las exploran en profundidad, explotan todas sus posibilidades, recurren a información extra, las reconstruyen, las expanden. En otras palabras, se apropian de esos universos y esas historias (Scolari, 2013).

Las comunidades de fans suelen denominarse como *fandom*. Los miembros de los fandom se saben integrantes de una comunidad mayor hacia la que sienten compromiso y lealtad. Podemos entender a los fandoms como colectivos que se sienten unidos entre sí por su sociabilidad compartida, su identidad compartida. Sienten entre sí una conexión que pueden hacer efectiva gracias a la conectividad en red. Al mismo tiempo, sus identidades compartidas y capacidad de comunicación colectiva les permiten manifestarse acerca de sus intereses percibidos (Jenkins, Ford y Green, 2015).

Basándose en las teorías anglosajonas del campo de estudio, Roberta Aller (2021) define a los fandoms como comunidades creadas por individuos que comparten una conexión en torno a un tema, persona o texto, construyendo así un universo simbólico conjunto. La pertenencia a estos colectivos implica compartir conocimientos, prácticas, emociones y expectativas sobre el objeto de interés y la interacción con otros seguidores. Su surgimiento está vinculado al contexto de globalización, marcado por la descentralización de la producción cultural, la emergencia de culturas globales y la hibridación. Esto permite que grupos de personas, independientemente de su ubicación geográfica, compartan visiones del mundo y patrones de consumo.

Siguiendo esta misma línea, Acuña y Caloguerea (2012) indican que la creación de comunidades promovidas gracias a internet y a las tecnologías digitales permiten la asociación de consumidores movidos por sus intereses en común y rompen las barreras socioeconómicas, etarias y las distancias. Afirman que estas redes se organizan de ciertas formas que les permiten adquirir un poder social y que los convierten en actores capaces de trasladar sus inquietudes a actores sociales en el mundo real, conformándose como nuevos elementos de presión para la acción social. Estas comunidades pueden movilizar iniciativas individuales y hacerlas sociales, al margen de los canales administrativos.

El fandom televisivo actual está fuertemente influenciado por los nuevos hábitos de consumo que habilitan las tecnologías vigentes. Gracias a la globalización de contenidos y la diversificación de las pantallas un consumidor puede llevar a cabo un visionado prolongado de una serie, que está constantemente disponible en internet de forma inmediata. Esto desarrolla un mayor deseo de implicación y participación, y promueve un proceso social y público en los que se crean comunidades en línea alrededor de los universos de ficción (Ramos, Lozano, Hernández-Santaolalla, 2012).

Respecto al compromiso del fan con las obras de su interés, es importante destacar que, para satisfacer sus necesidades de experimentar esas historias,

“los fans siempre han sido adaptadores tempranos de nuevas tecnologías mediáticas; su fascinación por los universos de ficción inspira con frecuencia nuevas formas de producción cultural, que van de los trajes a los fanzines y, en la actualidad, el cine digital. Los fans constituyen el segmento más activo del público mediático, que se niega a aceptar sin más lo que le dan e insiste en su derecho a la participación plena. Nada de esto es nuevo. Lo que ha cambiado es la visibilidad de la cultura de los fans” (Jenkins, 2006:137).

Mariana Malagón (2021, en Borda y Álvarez Gandolfi), respecto de las prácticas de producción de sentido de los fans, indica que en la actualidad conviven las audiencias tradicionales (homogéneas y de millones de individuos) y las nuevas audiencias activas que generan una diversidad de contenido. Lo público y lo privado adquieren otras significaciones en la sociedad de redes, porque gracias a internet los grupos pueden consolidar sus vínculos y prácticas comunes. Cuando la lectura de libros, la visualización de películas o la búsqueda de

información en la red ya no resultan suficientes, los grupos que los consumen deciden intervenir. En el ámbito del arte, la intervención implica modificar o finalizar una obra de arte. En este entorno los fandoms o las comunidades de fans se valen del espacio público de la red para escribir sobre productos de la industria cultural que producen sentido sobre las nuevas subjetividades de la vida privada.

Partiendo del enfoque en los fans y sus interacciones dentro de los fandoms, resulta preciso introducir el concepto de inteligencia colectiva, que evidencia la capacidad de estas comunidades para generar conocimiento, crear, compartir y reinterpretar contenidos en un contexto de participación colectiva.

El término, acuñado por el teórico francés Pierre Lévy, implica la capacidad de las comunidades virtuales de implementar una pericia combinada entre sus miembros, ya que nadie sabe todo, sino que todo el mundo hace un aporte, grande o pequeño, a la causa de interés. Según Lévy, es preciso distinguir entre el conocimiento compartido por toda una comunidad, una cierta cantidad de información que todos tienen como verdadera en común, e inteligencia colectiva, es decir, la suma total de la información que cada miembro posee, y que del mismo modo cada miembro decide en qué términos compartir, en base a qué reglas. No hay procedimientos establecidos de antemano respecto a la circulación de la información y cómo cada uno desea compartirla con la comunidad (Jenkins, 2006).

La inteligencia colectiva es un proceso dinámico y participativo que fomenta la formación de comunidades de conocimiento que no se rigen por una estructura jerárquica y donde no existen procedimientos prefijados para manejar la información. Se trata de entornos que favorecen la formación de lazos sólidos entre los participantes, donde cada miembro hace aportes significativos, se generan debates colectivos, se propagan interpretaciones y se genera una interactividad única que contribuye a la comprensión y evolución de la narrativa transmedia (Jenkins, 2006).

En el entorno de las tecnologías digitales, la inteligencia colectiva cumple un papel crucial y transformador. Las comunidades de fans, al poner en común sus capacidades en función de la creación y la experimentación, subvierten constantemente las dinámicas de consumo, mientras que consolidan la construcción de sus identidades colectivas. Asimismo, este proceso colaborativo es uno de los fenómenos que redefinen las relaciones entre creadores y

consumidores e implica la necesidad o el deseo de que el contenido que se desarrolla oficialmente sea más complejo y que ofrezca mayores posibilidades de experimentación.

Además de hablar de inteligencia colectiva, es preciso desarrollar también el concepto de cultura participativa. Esta cultura vernácula, afirma Jenkins (2006), promueve una participación extensa, la creatividad popular y una economía basada en el trueque o en el regalo. Este fenómeno se materializa cuando los consumidores toman el control de los medios. En la cultura de la convergencia, todos son participantes, aunque con diversos niveles de estatus e influencia. Aunque esta cultura participativa estuvo siempre vinculada a los comportamientos de ciertos fragmentos de las audiencias, la llegada de la red ha destacado este estrato oculto de actividad cultural, obligando a las industrias mediáticas a visualizar estas prácticas. Cada vez más, las industrias mediáticas dependen de consumidores activos y comprometidos que difundan información sobre sus valiosas propiedades en un mercado mediático saturado.

El panorama actual posibilitó tanto la creación de comunidades como la interacción entre creadores y usuarios, entre marcas y consumidores. Las transformaciones provocadas por la comunicación interactiva provienen de un proceso de cambio lento y progresivo operado en distintos niveles. Por un lado, el cambio tecnológico, que ha permitido, con la digitalización de contenidos, la creación de nuevos medios de comunicación y la modificación de los existentes. Por otro lado, la transformación social estimuló un papel más activo por parte de los usuarios en sus relaciones con los productos culturales (Ramos, Lozano, Hernández-Santaolalla, 2012).

Los procesos de digitalización y la difusión de gran cantidad de información y contenido en línea posibilitaron que los consumidores se conviertan en prosumidores (productores + consumidores), es decir, usuarios comprometidos que se apropiaron de sus historias favoritas y las extendieron más allá de los universos narrativos que las contienen. En el contexto de las narrativas transmedia, que no pueden concebirse sin prosumidores, estos usuarios cooperan activamente para la expansión de las franquicias, ya sea escribiendo relatos de ficción y compartiéndolos en comunidades en línea, haciendo ediciones de video y compartiéndolas en redes sociales, haciendo cosplay de sus personajes favoritos, etcétera (Scolari, 2013).

El prosumidor, una figura distinta al miembro de la audiencia convencional, no solo consume sino que también aporta valores y perspectivas, fomentando la participación en conjunto con otros. Esta nueva categoría de consumidor influyente y persuasivo se caracteriza por ser proactiva, buscando información, compartiendo opiniones y experiencias. Son personas que viven los contenidos que consumen de manera activa y están dispuestas a compartir sus vivencias, ya sean positivas o negativas, con otros (Ramos, Lozano, Hernández-Santaolalla, 2012).

En la actualidad, los consumidores no se limitan a ser simplemente espectadores u oyentes, a pesar de que hay quienes afirman que solamente “escuchen” o “vean” el contenido que otros producen, sino que participan activamente en diálogos más amplios sobre estas producciones mediáticas. Aunque los medios masivos mantienen una voz privilegiada dentro del flujo de información, existe un mayor poder mediático en manos de ciudadanos y miembros del público. La participación se organiza en y a través de colectivos y conectividades sociales, permitiendo a los fans un papel más activo en la construcción de significado. A pesar de que las empresas suelen utilizar en su favor el deseo de participación del público para satisfacer sus intereses comerciales o para aumentar el compromiso, los consumidores son capaces de manifestarse respecto a sus intereses percibidos, dando cuenta de sus identidades compartidas y su capacidad de comunicación colectiva (Jenkins, Green y Ford, 2015). La participación está condicionada por protocolos culturales y sociales, es abierta y está menos controlada por los productores y más por los consumidores mediáticos (Jenkins, 2006).

Gracias a la digitalización de los contenidos oficiales y a la democratización del acceso a los recursos para las creaciones amateurs, los textos oficiales de las narrativas transmedia se vuelven susceptibles de ser apropiados por los fans, que crean sus propias producciones en base a ese material. Carlos Scolari y Mar Guerrero Pico (2016) hablan de estas creaciones en términos de “contenido generado por usuarios”.

Siguiendo a Guerrero Pico (2016), el proceso de NT está compuesto por expansiones con dos puntos de origen diferenciados: por un lado, las de carácter oficial, desarrolladas y promovidas por los propietarios intelectuales del contenido que se distribuye; y por otro, los contenidos generados por los usuarios, que por lo general tienden a rellenar los huecos de la trama, explorar universos alternativos, expandir la historia de un personaje secundario, etc.

Este nuevo paradigma contrasta con una concepción anticuada de un espectador mediático pasivo. En décadas pasadas, las audiencias se limitaban mayormente a consumir el contenido mediático de manera unidireccional, sin participación activa ni interacción significativa, a diferencia de las audiencias contemporáneas, que se destacan por su dinamismo, interactividad, participación activa y la formación de comunidades en línea que co-crean y enriquecen la experiencia mediática.

Estos paratextos producidos por usuarios, que circulan desde que existe la cultura de masas, pueden adoptar las formas más variadas. La frontera entre el contenido generado por los usuarios y la producción de la industria cultural es muy porosa. Actualmente la industria está muy atenta a las producciones extraoficiales, incluso existen casos en que los titulares de la propiedad intelectual terminan absorbiendo contenidos que nacieron con espíritu amateur en el seno de un fandom. Sin embargo, es importante recalcar que no todos estos contenidos deben considerarse parte integrante de un mundo transmedia (Scolari y Guerrero Pico, 2016).

## Caso de estudio: *Sherlock*, la serie de TV

*Sherlock* es una serie televisiva creada por Steven Moffat y Mark Gatiss y co-producida por Hartswood Films y WGBH para la cadena televisiva BBC (British Broadcasting Corporation, en español: «Corporación Británica de Radiodifusión»). Consta, a la actualidad, de cuatro temporadas de tres episodios cada una, y de un episodio especial estrenado entre el final de la tercera y el inicio de la cuarta temporada. Se trata de una reinterpretación libre de las obras originales de Conan Doyle que ubican al detective y a su fiel compañero en la Londres contemporánea.



Figura 1: Martin Freeman y Benedict Cumberbatch durante el primer episodio de la serie.

La serie fue emitida entre julio del 2010 y enero del 2017 en BBC One y BBC HD. En ella se siguen los días de Sherlock Holmes, el único detective asesor del mundo, que espera constantemente recibir propuestas de nuevos casos intrincados, imposibles de resolver incluso para la policía de Scotland Yard, para poner a prueba sus habilidades deductivas; y de John Watson, médico del ejército actualmente retirado del campo de batalla, que regresó a Londres después de ser herido por una bala en Afganistán. Tras convertirse en compañeros de

piso, la historia se desenvuelve siguiendo los casos extraños en los que trabajan juntos tras ser contactados por los clientes más variados en su departamento de 221B Baker Street.

Durante el desarrollo de la serie pueden encontrarse innumerables referencias a textos anteriores que componen el canon holmesiano, así como también guiños al fandom original de las novelas y cuentos, y esto da cuenta no sólo del conocimiento de los productores sobre las novelas y cuentos originales, sino de su respeto por el autor y por la comunidad de fieles seguidores que esté dispuesta a reconocer las referencias y subtextos que conectan a este texto con otros anteriores.

Aunque suene paradójico, una de las razones que explica el éxito de la serie es el mantenimiento de una cierta continuidad respecto del trabajo original de Conan Doyle y su sentido de la historia, al mismo tiempo que logra insertar a los personajes en la actualidad manera orgánica y valiéndose de las posibilidades tecnológicas y digitales que esto implica.

Tanto Mark Gatiss como Steven Moffat son grandes admiradores de las historias originales y del intelecto de Conan Doyle. Si bien se consideran amantes de la atmósfera original de la Londres victoriana, sostienen que las adaptaciones previas de las aventuras del detective se ocupaban más de los adornos y la escenificación que de los personajes, y es por eso que su propuesta para esta serie fue volver a las raíces de estas creaciones enfocándose en Holmes y en Watson como los hombres modernos que siempre fueron.

Mark Gatiss (2010), en una entrada del blog de la BBC, destaca que las historias originales son increíblemente modernas, centradas en el diálogo, de ritmo rápido y breves, y que modernizar a Holmes y a Watson es una excelente manera de volver a las raíces de esas creaciones, representándolos como hombres modernos y vivos, tal como originalmente fueron concebidos. Si bien reconoce que se trata de uno de los personajes con más apariciones mediáticas en la historia, asume su reinención como un desafío excitante para convocar una nueva audiencia y nuevos fans.

Al mostrar a un Sherlock propio del siglo XXI, la narrativa de la serie mantiene muchas de sus cualidades (su lógica deductiva, su gran capacidad de análisis y de observación), pero valiéndose en el proceso de dilucidar misterios de las herramientas propias de la contemporaneidad. El detective ya no acude a su “palacio mental”, como en las historias

originales, para encontrar los instrumentos que lo llevarán a las respuestas que busca, sino que se vale de la tecnología digital y su uso intuitivo de ella para encontrar respuestas e información que lo orienten al cumplimiento de sus objetivos. Es decir, desglosa crímenes contemporáneos a través de herramientas digitales. (Stein y Busse, 2012).

El rol de las tecnologías digitales, entonces, juega un papel crucial en el desarrollo de la historia. No sólo Sherlock tiene a su alcance toda la información que necesita en el momento en que la necesita gracias a los dispositivos móviles, sino que los protagonistas de la serie tiene además una presencia digital. John Watson, incitado por su analista, mantiene un blog personal en el que comparte desde una perspectiva personal los sucesos que se desarrollan en la serie; Sherlock, por su parte, tiene una página web donde comparte datos de contacto para poder ser localizado por quienes necesitan contratar sus servicios, así como otro tipo de información que considera relevante.

## **Análisis de caso: Las expansiones transmedia de *Sherlock***

El desarrollo del universo de *Sherlock* tiene un enfoque distintivo que la diferencia de muchas interpretaciones anteriores del clásico literario: se trata de una narrativa transmedia. Para Gambarato, “La selección de las plataformas que formarán parte de un proyecto transmedia es el arte de combinar el contenido adecuado con el público adecuado a través de la manera más apropiada, lo cual incluye plataformas y dispositivos que sean adecuados para el desafío. Cada medio tiene sus propias características distintivas y debe contribuir a toda la experiencia transmedia” (2012:92). Para este caso en particular, además de consumir los episodios televisivos, los seguidores pueden acceder al blog personal de John Watson, y a la página web de Sherlock. Si bien ya no se actualizan, ambos sitios son accesibles desde el apartado de la serie de la página de la BBC, donde puede encontrarse material interesante de los productores y protagonistas de la serie, y donde también están contenidas otras extensiones de la narrativa, como el caso de *#SherlockLive*, una estrategia diseñada para Twitter (hoy X) en la que Gatiss y Moffat tomaron las redes de la cadena televisiva interpretando al detective y proponiendo a sus seguidores un caso en tiempo real. Asimismo, en el año 2013 fue lanzado un videojuego para dispositivos móviles en el que los jugadores debían resolver misterios en primera persona. Se proponían distintas instancias en las que el jugador debía poner a prueba su pericia para resolver incógnitas, y se creó para ello material exclusivo de los protagonistas que sólo era accesible si se jugaba en la aplicación móvil.

Roberta Pearson (2022, en Meyer y Pietrzak-Franger), cita a Matthew Freeman al afirmar que la dispersión transmedial de un producto depende de un balance entre variación y similaridad. La similaridad es necesaria para que las audiencias puedan reconocer las conexiones entre las distintas entregas de una misma narrativa, y esas conexiones por lo general se consiguen a través de la repetición de personajes y escenarios. La variación, las nuevas adiciones al mundo global que narra diferentes eventos, alienta a la audiencia a consumir nuevas entregas.

Gambarato (2013) habla de una doble categorización de las narrativas transmedia de acuerdo a su origen: proactivas y retroactivas (términos que retoma de Drew Davidson). El término “proactivas” se reserva para aquellas historias que están diseñadas para ser transmedia desde el principio, repletas de conexiones planificadas desde el inicio. Las historias retroactivas transmedia, en cambio, son aquellas que comienzan a planificarse después del hecho, normalmente basadas en un proyecto preexistente exitoso. En este sentido, *Sherlock* puede

entenderse bajo estas dos ópticas: por un lado, podemos hablar en términos de narrativa retroactiva porque se trata de un proyecto que no hubiera sido posible sin la gran cantidad de contenido holmesiano que existe desde el siglo XIX y que se mantiene vigente hasta la actualidad, y que funciona como la base sobre la que se sostiene la columna vertebral de esta ficción. Por otro lado, *Sherlock* como proyecto independiente y exclusivo de sus condiciones de producción, es en sí misma una narrativa proactiva, ya que desde el principio fue pensada no sólo como una serie televisiva sino que se idearon extensiones mediáticas que dotan de profundidad de la historia y permiten a los aficionados experimentar diversos puntos de vista.

*Sherlock* emerge, entonces, como una narrativa transmedia que trasciende los límites de la narración tradicional televisiva gracias a la interconexión de plataformas digitales, como blogs y sitios web ficticios, videojuegos y participación activa en redes sociales. Al actualizar los personajes clásicos de Sherlock Holmes y John Watson, insertándolos en un contexto contemporáneo y haciendo uso de las tecnologías digitales tanto hacia adentro del relato como en el aspecto productivo de la narrativa, se logra una experiencia que supera el simple hecho de ver una serie de televisión.

El modelo de expansión narrativa de esta serie podría encuadrarse en lo que Pratten (2015) propone como el modelo transmedia portmanteau, donde múltiples plataformas contribuyen a una experiencia única. El contenido de la historia se distribuye simultáneamente en diferentes plataformas mediáticas y cada plataforma contribuye significativamente a toda la historia. Los creadores intentan dar al público un buen grado de libertad para explorar e investigar por su propia voluntad, al mismo tiempo que buscan crear una trama dramática satisfactoria.

Una de las expansiones que complementan el universo narrativo de *Sherlock* es la página web del detective, *The science of deduction*, mencionada en muchas ocasiones a lo largo de las temporadas, y a la que también los consumidores de la serie pueden acceder en la vida real. El protagonista la usa como una especie de tarjeta personal virtual, donde explica que es el único detective asesor del mundo y ofrece sus datos de contacto para todos aquellos interesados en sus servicios. Su propia descripción reza: “Observo todo. A partir de lo que observo, deduzco todo. Cuando he eliminado lo imposible, lo que queda, no importa cuán absurdo pueda parecer, debe ser la verdad”. Esta frase, que es un pasaje muy conocido de la obra original de Conan Doyle, hace referencia al método deductivo que es inherente al

personaje de las novelas, con su excepcional pericia al momento de la observación y de la puesta en valor de los detalles que, por lo general, nadie más ve.

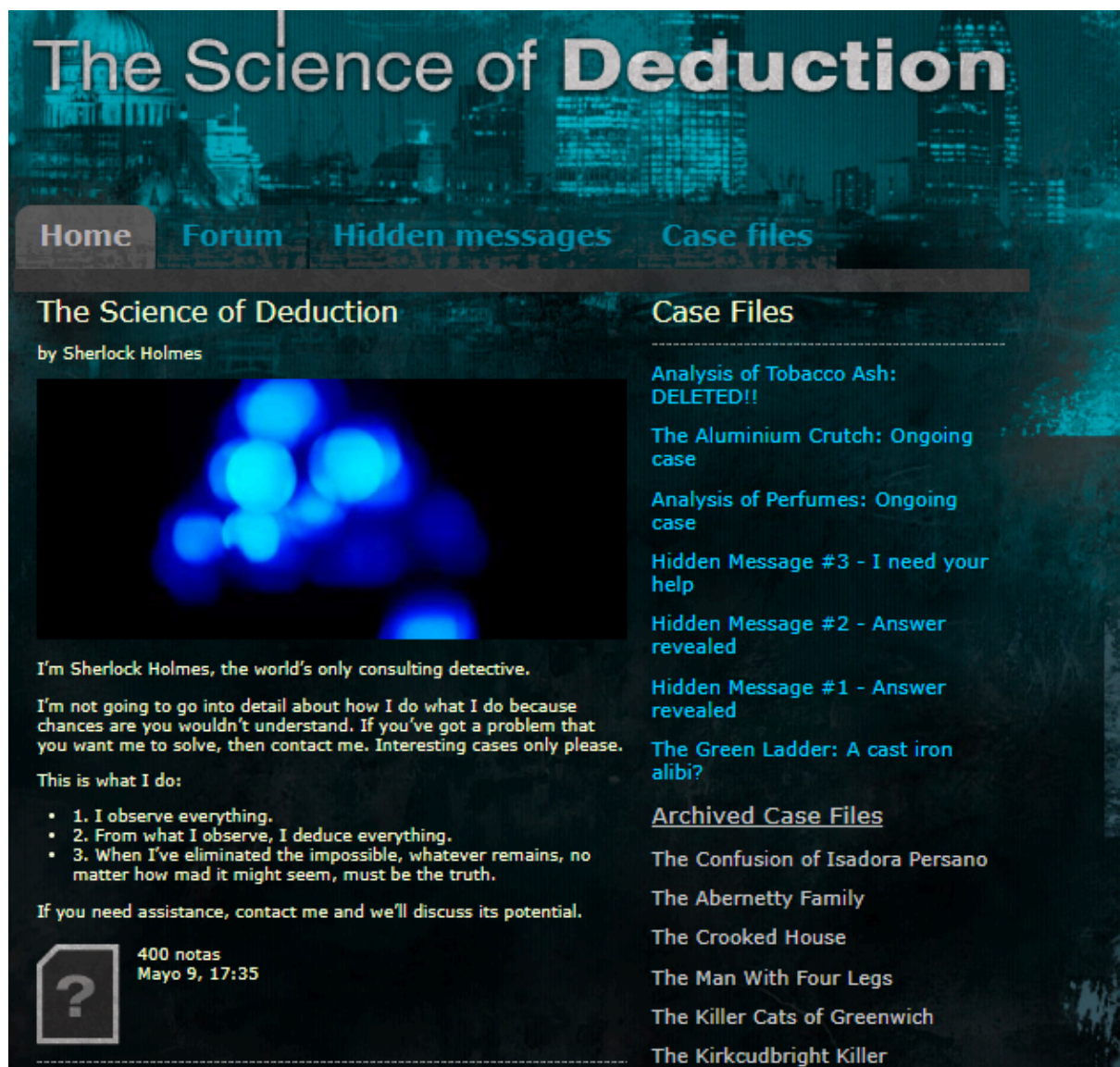


Figura 2: página de inicio de *The Science of Deduction*

La página está estructurada en torno a distintas pestañas: inicio, archivo de casos, foro y mensajes ocultos. Todas ellas contienen distintas entradas que permiten establecer vínculos entre este medio y contenido de la serie televisiva. A continuación se detallan algunos de esos casos.

El tercer ítem de casos archivados, “Análisis de perfumes: caso en curso”, es referenciado brevemente durante una escena en el departamento de Baker Street en el segundo episodio de la tercera temporada, en la que Sherlock, en medio de una tangente discursiva motivada por

sus desesperación por encontrar cigarrillos, escruta a la señora Hudson (la propietaria del departamento), y luego de acertar que está usando un perfume muy sugerente para un lunes a la mañana le indica que puede leer sobre ello en la publicación de su página web.

Otra de las entradas del archivo titulada “La escalera verde: ¿una coartada de hierro?”, funciona como la explicación de una situación de la que apenas vemos un breve texto en el episodio "Estudio en rosa". En el capítulo, en la escena en la que los protagonistas son presentados por Mike Stanford, Sherlock le pide a Watson su teléfono para enviar un mensaje de texto a Greg Lestrade, inspector detective de Scotland Yard, que posteriormente podemos leer: "Si el hermano tiene una escalera verde, arresta a su hermano". Eso es todo lo que vemos al respecto en la serie, no se vuelve a hacer alusión a ese breve mensaje. Sin embargo, si accedemos a The science of deduction, específicamente a este caso del archivo, el misterio se resuelve. En él, el detective narra el caso de dos hermanos involucrados en una disputa por la herencia después de la muerte de su padre, y se explica el significado de ese mensaje tan críptico, que hacía referencia a la coartada de una de las partes.



Figura 3: cuadro del episodio “Estudio en rosa”.

Home Navigation Questions Submissions

## The Green Ladder

A PC Jane Downing has come to ask for my help. Her husband died. Everyone thinks it's a tragic accident. She's convinced his brother did it. Brother has a cast iron alibi. I love cast iron alibis so I'm taking on the case.

Background: End of last year, Sir Harry Downing died. Left the house to the older son, Jack. House to stay in the family though - it was to go to Keith, the younger brother, if Jack died without having any kids.

Last month: Jack found dead in the garden pond. He'd no reason to kill himself but no signs of a struggle. High level of alcohol in his bloodstream. Looks like a tragic accident. Looks like Keith gets the house.

Jack's wife, Jane, not convinced. Keith spends the week in Edinburgh and only returns to London for weekends. Even though Keith was in Scotland on the night Jack died, she's certain he was responsible for her husband's death. He'd definitely got a motive.

Update: Have been to the house:

 Drawing of outside victim's house showing the wall, the flower bed, the path, the pond and where the body was discovered

It's the side wall of one of the smaller buildings in the grounds. No windows so nobody could have thrown anything out at the victim. No footprints in the flower bed. Path is loose gravel - fairly narrow but not dangerously so. Jack couldn't swim. He could have slipped on the gravel and fallen in? Looks like an accident.

Update: Have now met Keith - It was definitely not an accident.

Update: Spoken to Jane again. Got her to tell me everything she could about the victim. He was boringly mundane. One thing I noticed when she was setting the table - she spilt some salt so she threw it over her shoulder. Apparently it's bad luck to spill salt. I asked if her husband believed in similar nonsense and she confirmed he did. Also asked her about his drinking - he didn't drink that much, usually just beer.

Update: Returned to the house and examined the flower bed. Nothing. Examined the gravel... and took some away to examine in closer detail.

Update: Traces of green paint in the gravel. In two specific patches, about a metre apart. A ladder. No windows in the wall so it's an unlikely place to put a ladder. And if you were to put a ladder there, you'd put it in the flower bed, not on the path. Have spoken to the house gardener - there's no green ladder on the property. Conclusion: The ladder was brought to the house and placed there for some other reason.

Summary: Keith knew his brother was superstitious. He arranged for a friend to put a ladder there - knowing Jack would walk around it. There was a bottle of Scotch in the house which Keith had sent to Jack - knowing he wasn't much of a drinker. Jack drinks the whisky, gets drunk, goes for a walk, loose gravel, dark night - sees the ladder. Bad luck to walk under the ladder, so walks around it - into the pond where he drowns.

I'll text Jane later. Case closed.

## Latest Forum Activity

-----  
If you want my help, write to me at 221B Baker Street, London, or contact me through this blog.

## Case Files





-  [Analysis of Tobacco Ash](#)
-  [Analysis of Perfumes: Ongoing case](#)
-  [The Aluminium Crutch: Ongoing case](#)
-  [The Blind Banker](#)
-  [The Green Ladder: A cast iron alibi?](#)
-  [The Serial Suiddes](#)
-  [Hidden Message #3 - I need your help](#)
-  [Hidden Message #2 - Answer revealed](#)
-  [Hidden Message #1 - Answer revealed](#)

Figura 4: desarrollo del caso "The green ladder" en The science of deduction.

Muchos de los casos archivados tienen nombres que son, en realidad, títulos de las obras originales de Conan Doyle. En este punto puede ser interesante retomar los aportes de Jenkins (2003), que entiende a los fans como cazadores y recolectores de información de las historias que consumen. Los asiduos lectores de los cuentos y novelas originales podrán alimentar su sagacidad al reconocer estas referencias de un texto a otro, convirtiendo así la experiencia de lectura en un proceso de caza y recolección de información que enriquece su comprensión narrativa.

En el ítem "Foro", podemos encontrar mensajes de posibles clientes que quieren contactar al detective, así como de personajes que conocemos de la serie, como Greg Lestrade, Inspector detective de Scotland Yard que suele ponerse en contacto con Sherlock cada vez que tienen

problemas para resolver un caso; Molly Hooper, una jueza de instrucción de la morgue del hospital militar St. Bartholomew (donde Sherlock lleva adelante muchos de sus experimentos); Mike Stanford, un ex compañero de Watson de sus días como estudiante en el St. Barts y a quien sólo vemos brevemente en el primer episodio, pero es la persona que presenta a los dos protagonistas; y el mismo John Watson. En este punto es preciso destacar el sentido de continuidad del universo narrativo, que garantiza en todas sus manifestaciones la autenticidad de los personajes. Si en la serie se nota un interés romántico de Molly Hooper hacia Sherlock, por ejemplo, este comportamiento se consolida en los mensajes que el personaje deja en la web del detective.

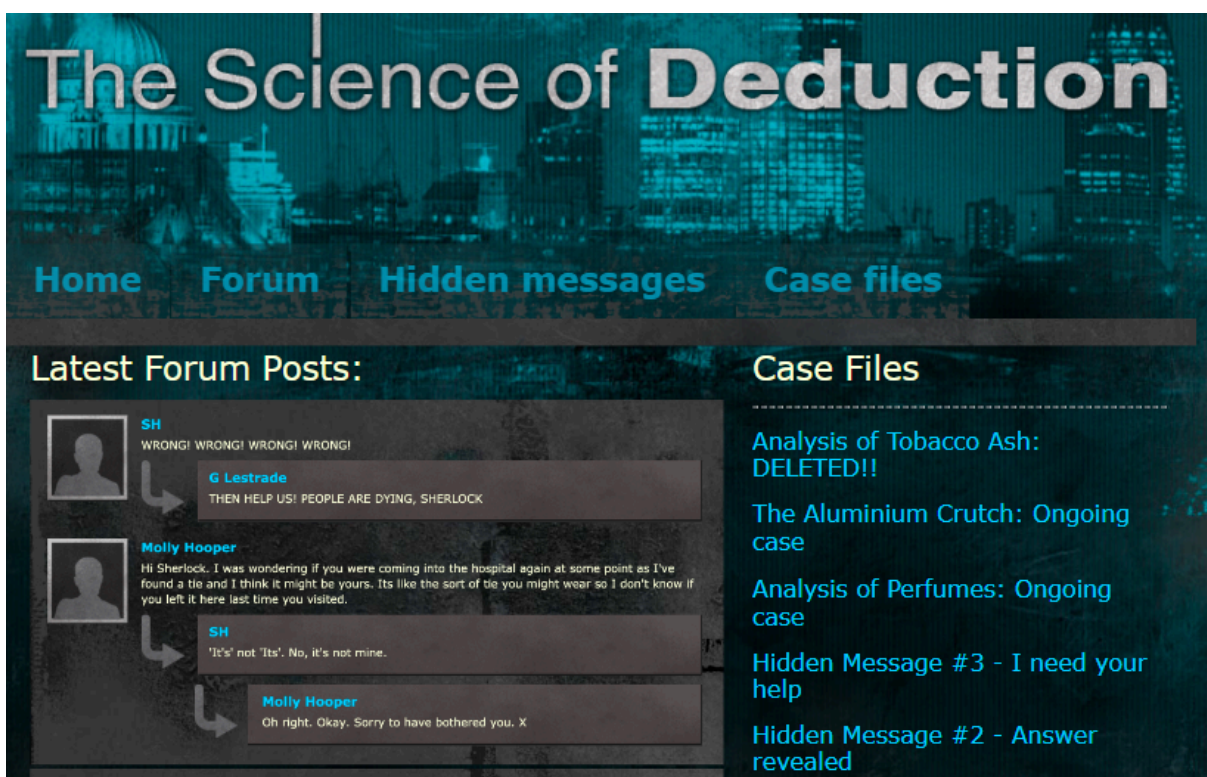


Figura 5: intercambios entre Sherlock y otros personajes en el foro de discusión de la página web.

Otro aporte novedoso que este medio implica para el relato global se puede ver reflejado en las interacciones de Mike Stanford. Como se mencionó previamente, este personaje solo hace una breve aparición en el inicio del primer capítulo con el mero propósito de presentar a Holmes y a Watson porque cree que podrían funcionar bien como compañeros de piso. Después de eso, no vuelve a aparecer físicamente en la serie, más allá de algunas menciones. Pero si recorremos la web The science of deduction, podemos encontrar un mensaje de Stanford diciendo “Veo que tenés un nuevo compañero”, e indicando que lo sabe porque lo

leyó en el blog de Watson. Si se acude al blog, puede encontrarse la entrada en la que el doctor habla sobre su nuevo compañero de piso, demostrando así la integralidad del relato global de esta ficción. Esto coincide con el principio de continuidad que Jenkins (2009) describe en sus principios sobre las narrativas transmedia, en el que indica que muchas franquicias buscan construir un fuerte sentido de continuidad que contribuye a lograr coherencia y plausibilidad dentro del relato, y muchos fans empedernidos ven en este atributo la verdadera recompensa de haber invertido tiempo y energía en recolectar los fragmentos esparcidos en distintas plataformas.

Si en el caso anterior la web funciona como un medio para mostrarle a la audiencia una interacción posterior a algo que ya vieron en los capítulos televisivos, puede verse en el siguiente ejemplo el caso contrario. Un potencial cliente deja un mensaje en este espacio de discusión diciendo que es de Bielorusia y que necesita ayuda para salir de la cárcel, que su familia puede pagarlo. Si bien en la web la interacción permanece inconclusa, a pesar de que Sherlock asegura que se pondrá en contacto con la embajada, no es sino en una escena de la serie que se puede ver el desenlace de este intercambio. Sherlock está efectivamente en Bielorusia, sin justificación previa o motivo aparente, reunido con Barry, el cliente, e implícitamente se da a entender que rechaza su caso por no estar de acuerdo con la naturaleza del crimen por el que fue sentenciado. No es sino ingresando en la página web y explorando para dar con ese mensaje que se entiende por qué el detective viajó a ese país de Europa Oriental para intercambiar unas breves palabras con este presidiario. En este caso, podría entenderse que lo que se premia en los consumidores es su compromiso con la narrativa, ya que sólo comprenderá esta referencia quien haya hecho la tarea responsablemente.

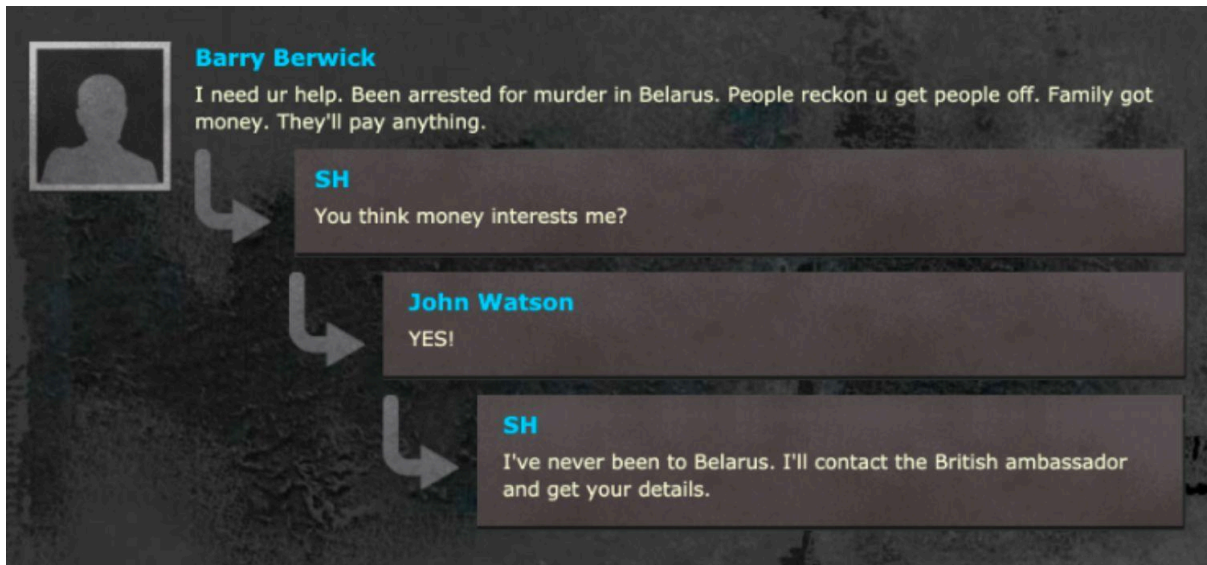


Figura 6: un potencial cliente pide ayuda a Sherlock a través de *The science of deduction*.



Figura 7: el detective reunido con el hombre preso de la figura anterior en Minsk, Bielorrusia.

Un dato de color, pero que también suma a la continuidad de la narrativa, es que tanto en las respuestas de los mensajes recibidos en su página web como en los mensajes de texto de Sherlock que se muestran en la serie, la firma es siempre la misma: “SH”.

En suma, el desarrollo anterior demuestra que la página web no sólo garantiza un sentido de continuidad con el tono de la serie y el comportamiento y modos de pensar de los personajes, sino que funciona también como un elemento que permite a los seguidores más atentos de la

atar cabos y establecer conexiones, dando respuestas tal vez a simple vista innecesarias pero que se sienten como recompensas para aquellos fans decididos a explorar y recorrer cada rincón de la narrativa.

Se destaca, además, el hecho de que es contenido que no necesita contextualización dentro de la plataforma mediática en la que se presenta, porque la información previa que se precisa para recorrer las distintas pestañas de esta web está desarrollada extensamente en los episodios de la serie. Y lo mismo es cierto para la caracterización de los personajes dentro de este marco. Para Jenkins (2006), “los personajes de las historias transmediáticas no necesitan tanto una presentación como una reintroducción, pues ya se conocen por otras fuentes. Al igual que el público de Homero [La Ilíada, La Odisea] identificaba a diferentes personajes dependiendo de su Ciudad-Estado, los niños de hoy se enfrentan a la película con identificaciones previas, pues ya han jugado con las figuras de acción o con los avatares del videojuego” (Jenkins, 2006:125). En este caso puntual, los consumidores ya vieron la serie, no necesitan una nueva descripción de quién es Greg Lestrade, pero se sienten gratificados al poder experimentar distintas situaciones presentadas en la serie desde estos puntos de vista renovados.

El blog del Doctor John H. Watson nace, en la ficción, de una iniciativa de su psicóloga para ayudarlo con su estrés post traumático al regresar de la guerra en Afganistán. Le propone usar el blog a modo de diario en donde volcar todo lo que le ocurre en su vida cotidiana. Los consumidores de la serie también pueden acceder a la página del doctor, y encontrarse con las mismas historias que vieron en las escenas de los capítulos desde una nueva perspectiva, desde el punto de vista directo de uno de sus protagonistas, antes que desde la perspectiva narrativa de la cámara.

Pires de Figueiredo (2020) entiende que en Sherlock, los sitios web y perfiles ficticios no son herramientas de marketing o elementos con información sobre la producción de la serie, ni son elementos cuyo objetivo sea fomentar un compromiso continuo de los seguidores mediante publicaciones de personajes (ya que los blogs y perfiles no se han actualizado durante los largos recesos entre temporadas). Más bien, los blogs y perfiles ficticios creados reiteran eventos del programa desde la perspectiva de uno de los personajes, al mismo tiempo que funcionan como expansiones de la narrativa televisiva, proporcionando nueva información y detalles a las historias vistas en la televisión.

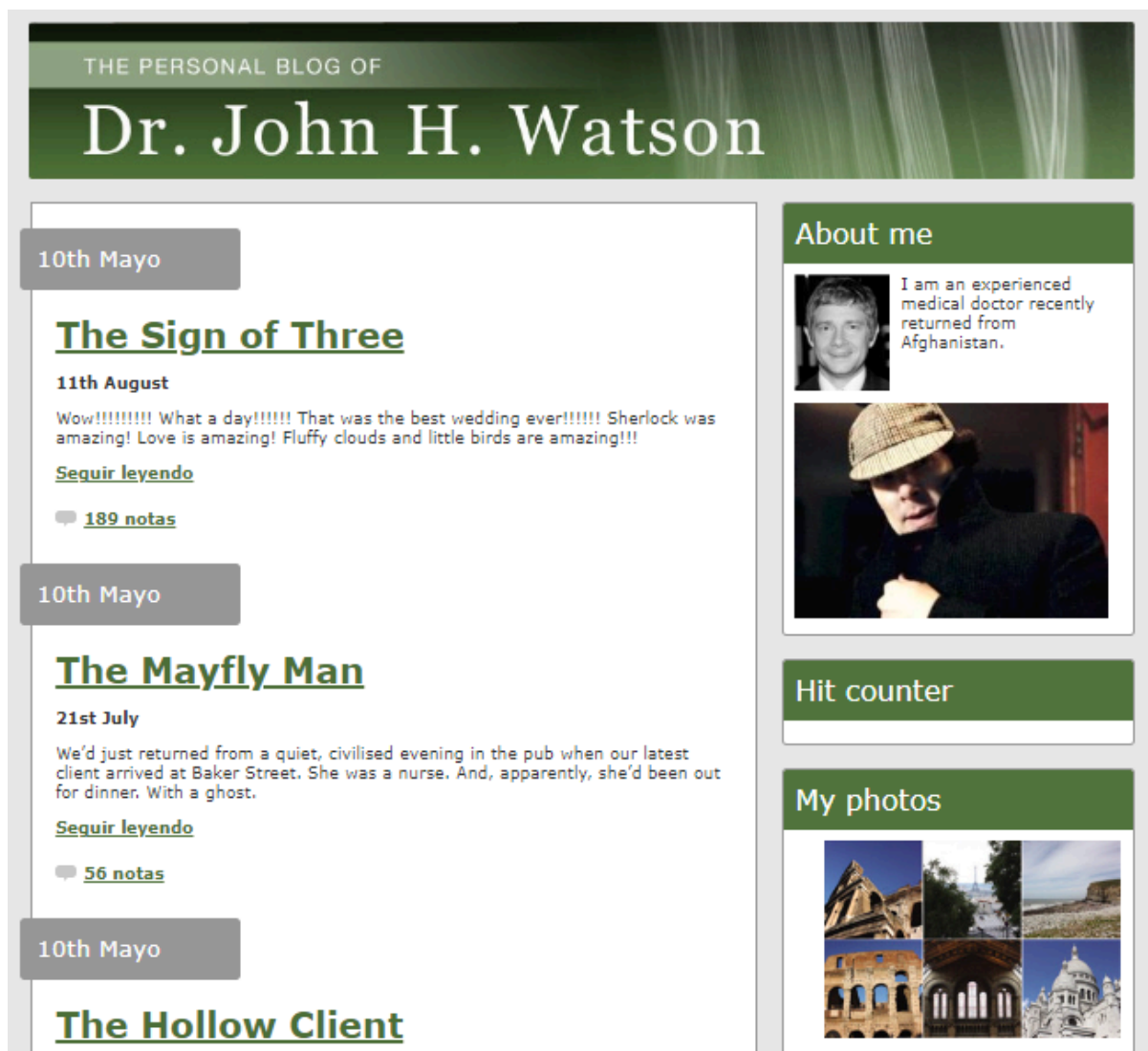


Figura 8: página principal del blog personal del doctor John H. Watson

Esta página personal del doctor es además un guiño a la obra original, donde Watson es el cronista de las historias detectivescas de Sherlock y todo lo que se lee en las novelas y cuentos del canon holmesiano está narrado desde la perspectiva de su fiel compañero. Ahora, la publicación de los casos que involucran al detective no se dan en la prensa sino en un blog que es además popular entre el resto de los personajes de la serie, que suelen dejar comentarios u opinar sobre los últimos acontecimientos.

“Estudio en rosa” es el título del primer capítulo de la serie y es también el nombre de una de las publicaciones del blog. En ella, Watson no solo describe, desde su propio punto de vista, los eventos relacionados con el suceso de suicidios en masa que Scotland Yard (y Sherlock)

investigaba, sino que además manifiesta de a pequeños fragmentos su opinión sobre Sherlock, por ejemplo: “Dije que a él no le importa lo que piensen los demás y que es arrogante por eso, pero en realidad no es así. No es que no le importe, es que realmente no entiende que es normal preocuparse”. También deja ver cuáles cree que son las motivaciones del detective: “No le interesaba cómo el conductor había hecho todo esto (...). Todo lo que le interesaba a Sherlock Holmes era descubrir por qué el asesino lo había hecho. Quería estar a solas con el asesino para poder interrogarlo. Eso era más importante que cualquier otra cosa, a pesar de la evidente amenaza para su propia vida.” Estas interpretaciones sólo pueden apreciarse gracias a este tipo de formato de narración, desde la perspectiva personal de alguno de los personajes, ya que en la serie sólo se ven los hechos tal cual suceden y no se accede a sus pensamientos o emociones a menos que los verbalicen o se deje entender mediante gestos o miradas.

The image shows a screenshot of a blog page. At the top, there is a green header with the text "THE PERSONAL BLOG OF" in small white letters, followed by "Dr. John H. Watson" in a large, white, serif font. Below the header, the main content area has a grey background. On the left side of this area, there is a grey box containing the date "10th Mayo". The main title of the post is "A Study in Pink" in a green, bold, sans-serif font. Below the title, the date "7th February" is written in a smaller, bold, sans-serif font. The text of the post begins with "I've blacked out a few names and places because of legal matters but, other than that, this is what happened on the night I moved in with Sherlock Holmes." and continues with several paragraphs of text. On the right side of the page, there are three green-bordered boxes. The top one is titled "About me" and contains a small portrait of a man and the text "I am an experienced medical doctor recently returned from Afghanistan." The middle one is titled "Hit counter" and is currently empty. The bottom one is titled "My photos" and contains three small landscape photographs.

Figura 9: fragmento de la entrada de blog titulada “A study in pink”.

Otra de las funciones del blog es desarrollar historias que solamente fueron brevemente mencionadas en la serie, es decir, amplía el relato por fuera de la pantalla televisiva permitiendo a sus seguidores explorar nuevas aventuras. Un claro ejemplo de esto se puede ver en la publicación del blog titulada “El intérprete geek”, que desarrolla un caso del que solo vemos la introducción en “Escándalo en Belgravia” de la segunda temporada. Al comienzo del capítulo se muestra a varios potenciales clientes en el sillón de 221B Baker Street presentando brevemente sus casos y siendo rechazados por Sherlock. De entre esos clientes se ve a un grupo de tres chicos que relatan una situación que al detective le resulta interesante, pero no muestran ningún detalle sobre su desarrollo o desenlace en el episodio, sino que se muestra brevemente a Watson escribiendo sobre eso en su blog, y se logra una especie de cierre de una trama que comienza en esa escena televisiva y tiene su desenlace por otros medios.



Figura 10: cuadro del episodio “Escándalo en Belgravia”

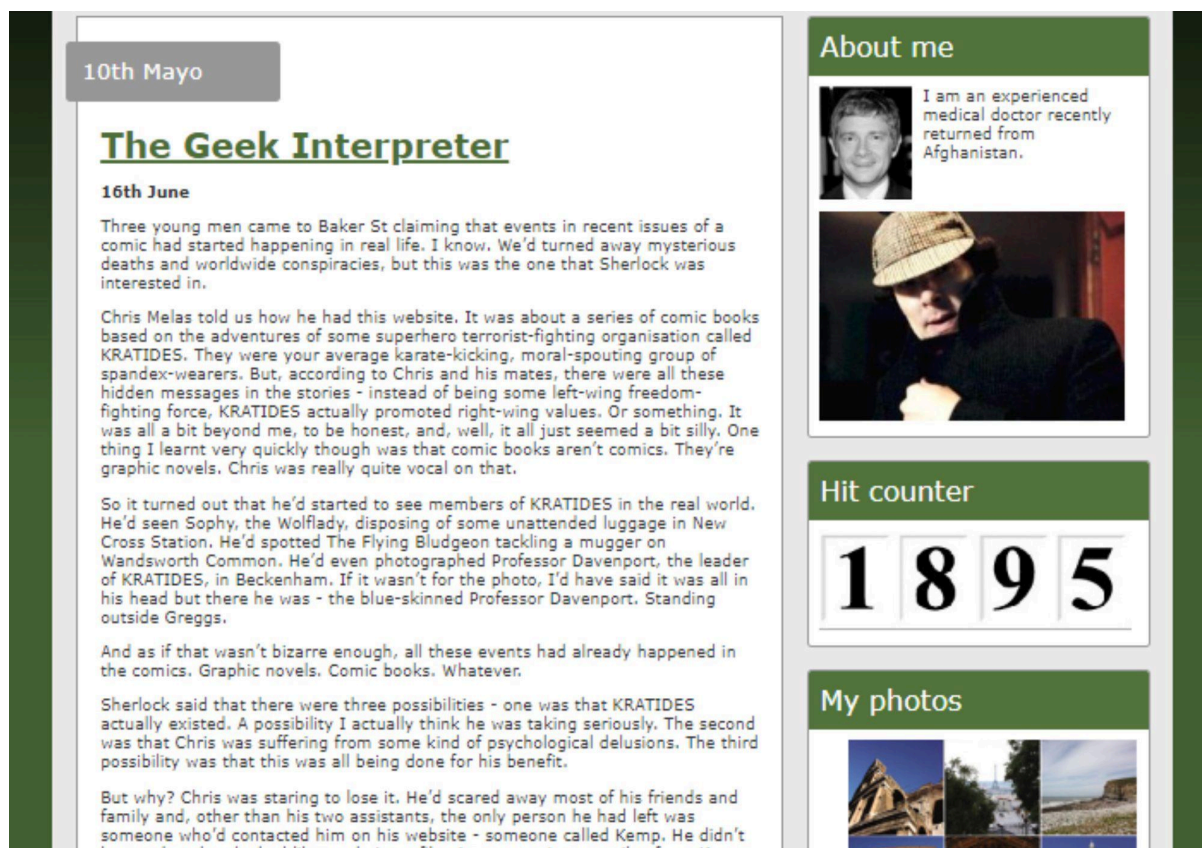


Figura 11: entrada titulada “el intérprete geek” en el blog del doctor Watson.

En el segundo episodio de la tercera temporada, “El signo de los tres”, durante su discurso como padrino del casamiento de John con Mary Morstan, Sherlock intenta destacar algunas de las aventuras más insólitas que compartió con su compañero, y dice “Para encontrar historias graciosas uno no tiene que buscar más allá del blog de John: el registro de nuestro tiempo juntos”. Posteriormente procede a mencionar algunos de los casos que considera más paradigmáticos, pero solamente por sus títulos del blog, y no da más información que esa. Para un consumidor que sólo disfruta de ver la serie, la escena funciona y tiene coherencia propia, pero para un fan que espera capitalizar su experiencia de recorrido por la narrativa, esas entradas están disponibles para leer en el blog del doctor. “El cliente vacío”, “El gigante venenoso”, “El elefante en la habitación” y “La inexplicable caja de fósforos” funcionan como una perspectiva complementaria que, una vez más, proporciona profundidad a la experiencia.

Para Jenkins (2003) la audiencia desea que la nueva obra ofrezca nuevas perspectivas sobre los personajes y nuevas experiencias en el mundo ficticio, y si las compañías mediáticas recompensan esa demanda los espectadores sentirán un mayor compromiso. La lectura a lo

largo de diferentes medios y plataformas sostiene una profundidad de experiencia que motiva un mayor consumo. “En un mundo con muchas opciones mediáticas, los consumidores eligen invertir profundamente en un número limitado de franquicias en lugar de sumergirse superficialmente en un mayor número. Cada vez más, los jugadores dedican la mayor parte de su tiempo y dinero a un solo género, a menudo a una sola franquicia” (Jenkins, 2003:párr.4).

Tanto la página web de Sherlock como el blog de Watson son accesibles desde el [apartado dedicado a Sherlock en la página web de la BBC One](#). En ella se localizan diversas pestañas con la lista completa de episodios, información sobre los personajes, material audiovisual y fotográfico exclusivo, entrevistas con los creadores y los protagonistas. Si bien la página ya no se actualiza y algunas secciones ya no están disponibles, allí se aloja mucho material adicional que funciona en gran medida para contextualizar muchas de las decisiones narrativas que se toman a lo largo de la serie, así como contenido de ficción que se conecta con la narrativa global.



Figura 12: página principal del apartado dedicado a *Sherlock* en la web oficial de la BBC

Un ejemplo de esto es un mini episodio llamado “Muchos felices retornos”, de 2013, que no se encuentra disponible entre la grilla de capítulos de la serie en las plataformas de streaming porque fue pensado como contenido exclusivo para la web y las plataformas digitales de la

BBC. Publicado entre el final de la segunda y el inicio de la tercera temporada, funciona como un conector en el que se aborda la supuesta muerte de Sherlock y donde se barajan diversas teorías de qué es lo que pudo haber sucedido.



Figura 13: mini episodio “Many Happy Returns” en web de la BBC.

El webisodio, escrito por Moffat y Gatiss, está centrado principalmente en Anderson, un inspector de Scotland Yard que por lo general tiene muy pocas líneas de diálogo y funciona como una especie de alivio cómico en la mayoría de las escenas en las que aparece. Abrumado por la trágica desaparición del detective y sintiéndose culpable por haber formado parte del grupo de personas que no creían en su integridad profesional y moral, Anderson comparte todas sus conjeturas con Lestrade. Una serie de crímenes aparentemente inconexos que se extienden desde el Tíbet hasta la India y Alemania parecen ser resueltos a través de signos y capacidades deductivas muy distintivas que solo podrían pertenecer a Sherlock Holmes, muerto hace dos años. Pero nadie más está de acuerdo. Durante el resto de la pieza se ve a John haciendo su duelo mientras mira una versión sin edición de un saludo de cumpleaños que Sherlock grabó para él un par de años atrás, y el diálogo funciona como un subtexto para hablar de un próximo regreso. Sobre el final la cámara muestra a Lestrade caminando por la calle y viendo de reojo un titular de un diario deportivo: “El juego ha vuelto”. Se trata de una novedosa forma de que los seguidores de la serie puedan ver qué es lo que está pasando con los personajes antes de volver a encontrarse con ellos, espiar

brevemente sus vidas y de esa forma seguir conectados con la narrativa aún si todavía no tienen acceso a la siguiente temporada. Este clip podría considerarse como una más de las piezas que componen la gran trama, el gran juego que es la narrativa.

En otro video titulado “Sherlock: vivo, bien y de vuelta en Londres”, se propone un juego que integra la realidad con la ficción al mostrar a los presentadores de un programa de interés general de la cadena televisiva, *BBC Breakfast*, relatando los últimos sucesos en torno al caso de Sherlock: a dos años de su aparente muerte fue declarado inocente de todos los delitos de los que se lo acusó, y se constató que está vivo y de regreso en la capital inglesa. Incluso un notero del programa participa haciendo un móvil en exteriores desde el preciso lugar desde donde se alegaba que Sherlock había saltado en el final de la segunda temporada, la terraza del hospital St Bartholomew 's.



Figura 14: clip “Sherlock: alive and well and back in London”

Este video interrelaciona aún más la realidad con la ficción cuando este periodista presenta las declaraciones de un personaje que habíamos visto brevemente en la segunda temporada de la serie, la periodista que publicó la nota que fue el puntapié inicial de la condena social del detective. De este modo se rompen las barreras tradicionales incorporando periodistas y presentadores de un programa de la vida real relatando eventos ficticios, y se extiende la

narrativa aún más allá de los medios y plataformas que la componen para integrarse con el tejido mediático de la realidad.

Entre los contenidos destacados de la página web se encuentran entrevistas exclusivas con los actores principales, creadores y productores de la serie que ofrecen una visión profunda y detallada de su proceso de creación y de su propia percepción sobre la historia. Estos videos, que además incluyen escenas de los detrás de cámaras que revelan la meticulosa elaboración de la escenografía, añaden capas significativas al universo de *Sherlock*, porque permiten a los seguidores explorar facetas opuestas a las del consumo. Con un ojo puesto en las pericias de la producción, pueden conectar no sólo con los protagonistas de las historias que suelen consumir sino con las personas de la vida real que los interpretan, logrando comprender cómo construyeron sus respectivos personajes y por qué tomaron ciertas decisiones creativas que luego se ven plasmadas en los episodios.



Figura 15: entrevista con los creadores de la serie

Respecto al lugar que los productores le otorgan a los consumidores en sus canales oficiales, es interesante destacar que en este sitio también hay un espacio dedicado a los fans. Se puede acceder a una serie de clips en los que algunos fans responden a preguntas como qué efecto tuvo *Sherlock* en sus vidas, qué los movilizó a acercarse al set de grabación para ver la filmación de la última temporada, desde qué distancia venían. Esto puede entenderse como

una especie de recompensa para aquellos fans que acompañaron el proyecto durante todo su transcurso y que además se hicieron presentes para despedir los últimos días de trabajo. Si bien se trata de videos cortos donde solo aparece un puñado de seguidores, es representativo de la conexión y colaboración entre los creadores y su audiencia, que brinda un espacio para que los fans más acérrimos compartan sus experiencias personales y testimonios sobre la influencia de Sherlock en sus vidas. Este enfoque no solo reconoce y celebra la dedicación de los seguidores, sino que también crea un vínculo más estrecho entre la producción y la comunidad de fans, permitiendo que la voz de estos últimos sea parte integral del universo extendido de Sherlock.

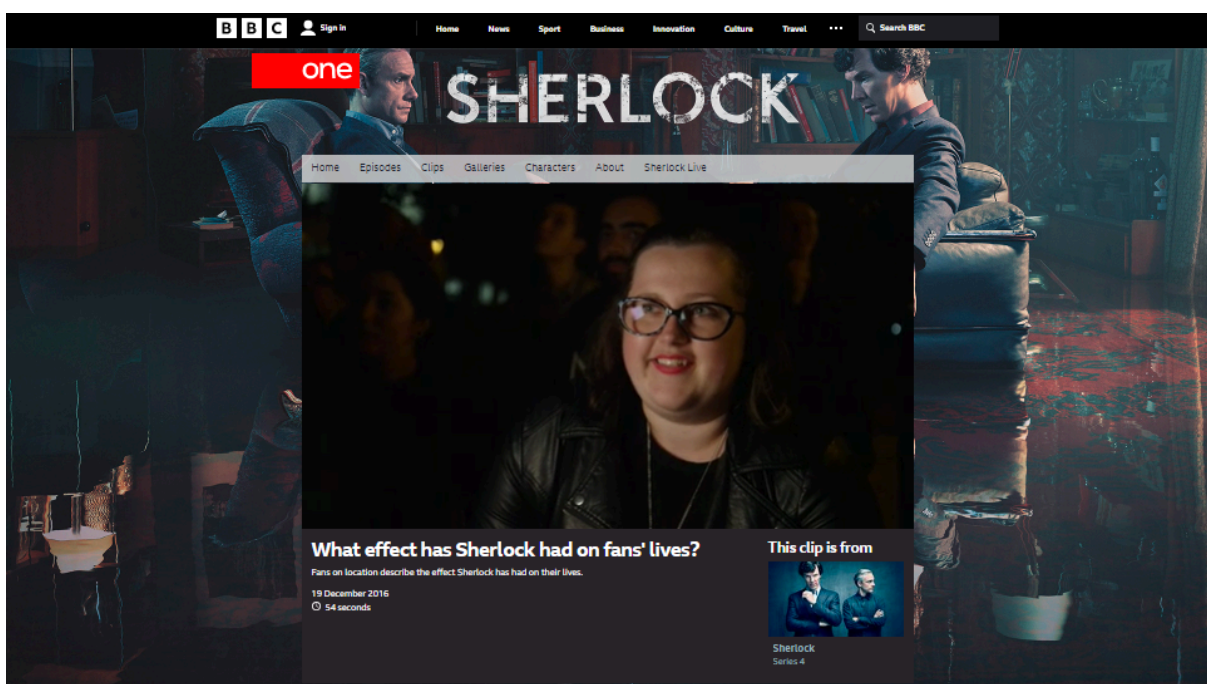


Figura 16: fans hablando sobre el impacto de la serie en sus vidas.

Una de las categorías destacadas de la página se denomina *Sherlock Live*. *#SherlockLive* fue una estrategia ingeniosa implementada en la página oficial y la cuenta de *Twitter* (hoy llamada *X*), de la *BBC One*. En esta iniciativa, los creadores de la serie, Steven Moffat y Mark Gatiss, tomaron el control de los perfiles de la cadena televisiva para sumergir a los fanáticos en una experiencia única. Encarnando al icónico detective de acuerdo a la caracterización propuesta por la serie, invitaron a los seguidores a participar en la resolución de un caso en tiempo real, desafiándolos a demostrar sus habilidades deductivas antes de que el propio detective revelara la solución.

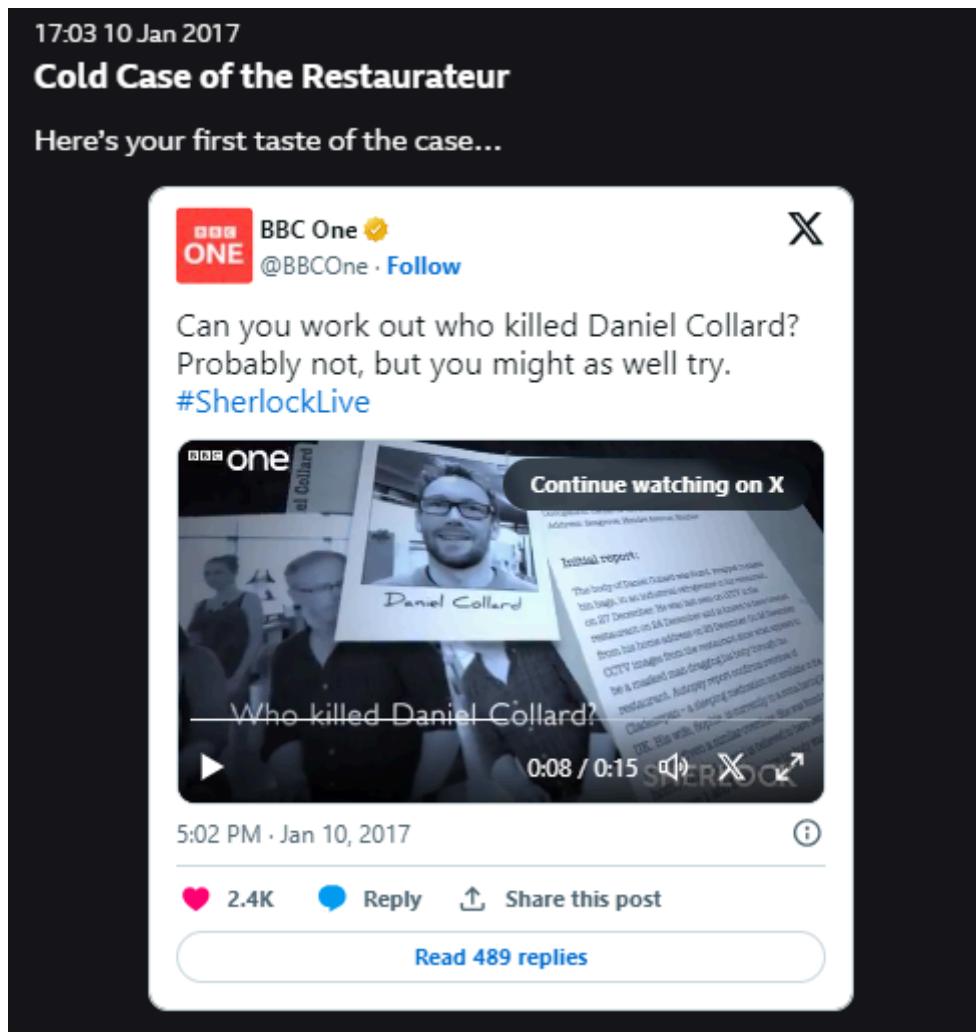


Figura 17: captura de uno de los tweets de #SherlockLive

En este juego de ida y vuelta, Sherlock, a través de sus creadores, instó a los aficionados a demostrar sus destrezas de "detectives de sillón". La participación activa de la audiencia se incentivó con la presentación del caso y de los posibles culpables a través de videos que respetaron la estética de la serie, combinando montajes de imágenes, la música original característica y texto adicional para ofrecer pistas y evidencias.

Un aspecto destacable de esta estrategia fue el compromiso continuo con el personaje de Sherlock Holmes a lo largo de toda la actividad. Para Gambarato (2012), debe existir armonía entre las características de los personajes y la forma en que aparecen en todas las plataformas. En este caso, se mantuvieron las características distintivas del detective, desde su posición de superioridad respecto del resto hasta su cinismo y su autoproclamado perfil de "sociópata altamente funcional". En este punto es pertinente recordar el desarrollo de Klastrup y Tosca (2004) sobre mundos transmediales. Las autoras entienden que en cada actualización del

mundo real relacionada con el universo ficticio, se evoca en el imaginario del participante la construcción simbólica del mundo, y cada pequeño acto adquiere un significado mucho más amplio. El éxito de estos mundos depende de la forma en que la comunidad interpretativa ha recibido el objeto original (en este caso, la serie de televisión) y se ha interesado en expandir su mundo (por ejemplo, consumiendo objetos relacionados en diferentes medios o incluso creando sus propios objetos dentro del mundo transmedial). En este concepto están incluidas las propiedades abstractas que atraviesan todas las diferentes manifestaciones.

*#SherlockLive* no solo logró involucrar a la audiencia de forma alternativa y emocionante, sino que también demostró ser una hábil combinación de elementos interactivos, humor autorreferencial y fidelidad al personaje central, creando una experiencia memorable para los seguidores de la serie, y generando conversaciones a su alrededor.

Se entiende, además, a esta propuesta como un caso en el que los consumidores pueden integrar el mundo ficcional de la serie con sus vidas cotidianas, o como indica Jenkins en los siete principios propuestos sobre las Narrativas Transmedia, los fans pueden tomar elementos de las franquicias para incorporarlos en su vida diaria, por fuera de las historias que los contienen.

*Sherlock: The Network* fue una aplicación de juego para dispositivos móviles lanzada en 2013 en la que el jugador formaba parte de la red de informantes que ayudan a Sherlock a conseguir información para resolver casos. Si bien la aplicación ya no se encuentra disponible en las tiendas digitales, hay videos disponibles en *Youtube* que exhiben el recorrido del jugador por el entramado virtual. En el transcurso del juego, el jugador recibe mensajes de texto, voz o video de Sherlock, John, Mycroft, Molly y Lestrade, o ve escenas que fueron filmadas exclusivamente para el juego, en las cuales Benedict Cumberbatch y Martin Freeman representan a Sherlock y Watson para dirigirse directamente a la cámara y otorgar pistas que orientarán a los jugadores.



Figura 18: Mycroft dando un mensaje al jugador en Sherlock: The network

La aventura transcurre, como casi todo el resto de la narrativa, en Londres. El jugador ahora forma parte de la red de personas sin hogar a las que el detective acude en busca de datos. A medida que el ícono del jugador se mueve por el mapa de la ciudad, aparecen detalles sobre ciertos lugares, junto con la información sobre los episodios de televisión en los que se vieron esos escenarios. Algunas de las actividades que se proponen están relacionadas con eventos y casos que se desarrollan en la serie, por lo que ambas extensiones de la narrativa son coherentes entre sí.

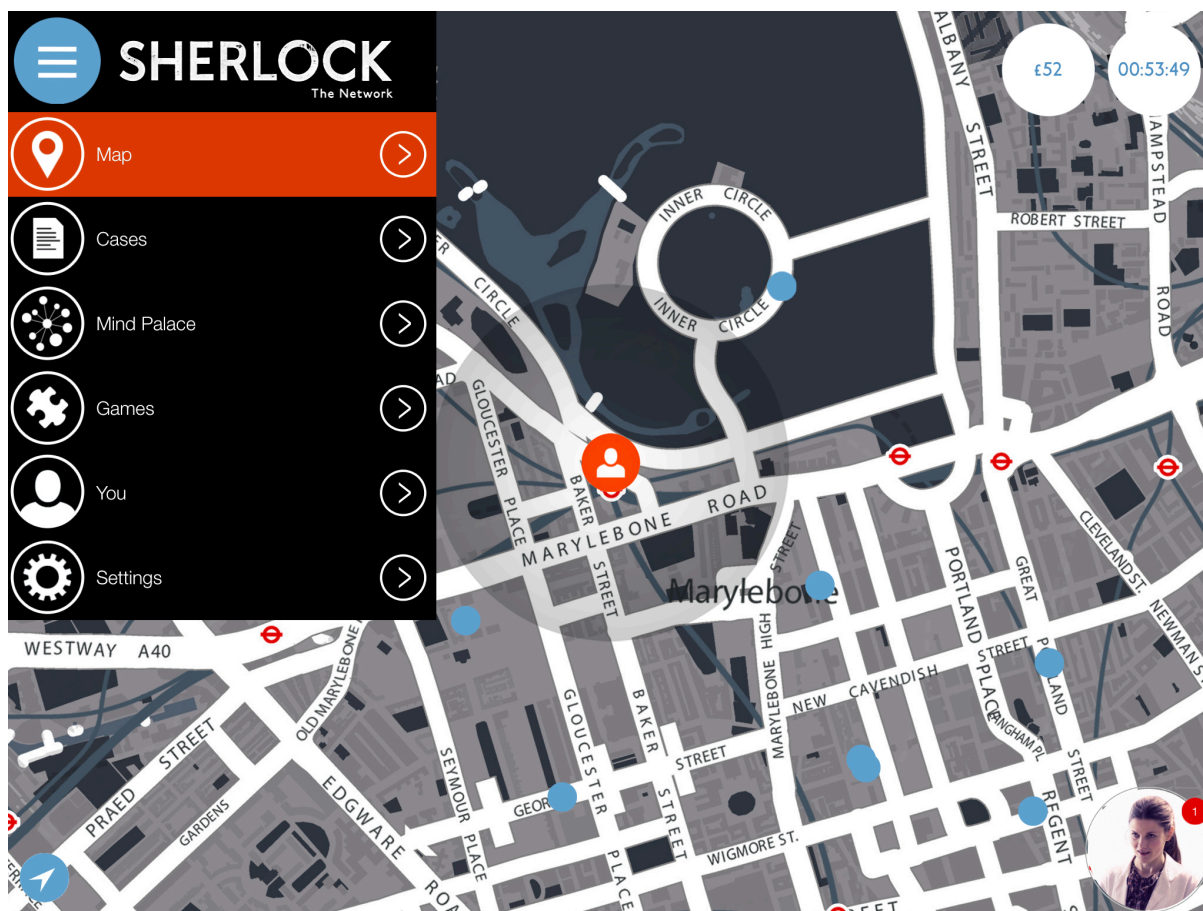


Figura 19: el mapa de Londres que el jugador recorre en Sherlock: The network

*Sherlock: The Network* invita al jugador a involucrarse en primera persona en el universo ficticio de la serie resolviendo los casos planteados, al tiempo que fusiona elementos narrativos y lúdicos. Si bien el juego, por sus limitaciones visuales y tecnológicas, no permite una sensación verosímil de inmersión real en el universo, es interesante destacar la posibilidad de los jugadores de interactuar directamente con los personajes, una alternativa que no está contemplada por la serie televisiva o por los blogs, y de ejercer un rol como asistente del detective.

Todo esto conforma lo que se denomina el canon del universo, el relato oficial producido y distribuido por los propietarios intelectuales de los derechos de la obra. Más adelante se establecerá una distinción entre este tipo de contenido y aquel generado por los usuarios.

Una vez descritas las extensiones que conforman el relato global de este universo, es posible establecer un paralelismo entre estos elementos y los siete principios propuestos por Henry Jenkins (2009) sobre las narrativas transmedia. A lo largo de su emisión, *Sherlock* ha

demostrado ser un ejemplo sobresaliente de cómo una historia puede trascender los límites de una sola plataforma para involucrar a los espectadores en una experiencia narrativa multiplataforma.

#### Expansión vs. Profundidad

La estructura misma del universo de Sherlock con todas sus expansiones posibilita una inmersión en el trama desde diversas plataformas, ya sea viendo la serie, jugando al juego móvil, leyendo los testimonios en primera persona de los personajes a través de la web o interactuando con el mismo Sherlock en tiempo real en *Twitter*. Se trata de una experiencia diversificada que ofrece distintos tipos de contenido para cada caso, un modelo que premia al consumidor empedernido e involucrado con la satisfacción de conocer la historia más a fondo. Todo esto opera en favor de la expansión, ya que esos mismos fans que recorren el universo narrativo generan sus propias conversaciones en redes sociales o crean arte propio y lo distribuyen de manera amateur, aumentando así el valor cultural de la marca.

#### Continuidad vs. Multiplicidad

El primer punto, como se dijo anteriormente, está constantemente cuidado en todas las extensiones de la narrativa. Los personajes siempre son fieles a sí mismos y respetan caracterizaciones distintivas en todos los medios en los que los consumidores pueden encontrarlos. Plataformas como el blog de Watson o la página de Sherlock permiten indagar perspectivas en primera persona de sucesos que en la serie se ven a través del ojo de la cámara, generando así nuevas interpretaciones. La cuestión de los diferentes puntos de vista funciona también como disparador para la creación de contenido generado por los usuarios, historias de ficción por ejemplo, como se verá más adelante, que profundizan y extienden la historia al presentar puntos de vista de personajes no tratados en el canon oficial, o proponiendo historias alternativas, incluso universos paralelos.

#### Inmersión vs. Extracción

En este apartado se destaca la interacción entre las historias de ficción y las experiencias cotidianas de los consumidores. La trama intrincada, los personajes complejos y los casos intrigantes que se presentan en Sherlock son elementos importantes para interpelar a la audiencia y generar en ellos un profundo interés. La extracción, por su parte, se manifiesta en la forma en que los fans incorporan elementos de la serie en su vida diaria, por ejemplo usando referencias y frases célebres de la serie en sus conversaciones cotidianas,

compartiendo imágenes o memes en redes sociales, usando ropa o merchandising de la serie. La capacidad de aplicar aspectos de la ficción en situaciones reales demuestra cómo este universo trasciende sus propios textos para formar parte de la vida cotidiana de los fans y de la cultura popular.

#### Construcción de mundos

El universo de Sherlock es detallado, minucioso y coherente. La intrincada trama y la detallada caracterización de los personajes contribuyen a la creación de un mundo convincente y verosímil que atrae a los espectadores. Se trata de un conjunto que mantiene una línea creativa y estilística que permite a los consumidores reconocer que se trata de diferentes piezas de un mismo juego. Al tratarse de un universo transmedia con varias extensiones, los fans pueden explorar y participar activamente, desarrollando el deseo de explorar cada particularidad, cada rincón donde pueda encontrar nuevo contenido, para lograr una imagen mental completa de esta narrativa.

#### Serialidad

Si bien un punto a destacar de este principio es que cada extensión debe poder ser consumida de forma independiente en relación con el resto, para este caso eso es cierto en partes. Por un lado, el contenido de cada medio es en sí mismo coherente y puede entenderse técnicamente si se lo consume de forma aislada, pero todo adquiere un sentido global solamente teniendo como eje la serie televisiva, que contextualiza a todas las otras manifestaciones de la narrativa.

#### Subjetividad

Aquí se destaca la importancia del blog de Watson y la página de Sherlock, así como el juego para dispositivos móviles. Estas extensiones permiten a los espectadores adentrarse en el mundo de los personajes de una manera íntima y personal. El blog, principalmente, ofrece testimonios en primera persona de los eventos de la serie, y habilita una sensación de conexión más familiar con uno de los protagonistas, ya que es posible entrever sus sentimientos o algunos de sus pensamientos o conclusiones que complementan las peripecias que retrata la serie. El juego Sherlock: The network, por su parte, ofrece a los consumidores la oportunidad de participar activamente en la resolución de casos junto a los personajes, logrando una experiencia interactiva en primera persona donde la participación activa es premiada con mensajes directos de John, y Sherlock.

## Ejecución

Los seguidores de Sherlock formaron comunidades en línea a través de distintas plataformas en las que pudieron compartir e intercambiar ideas y teorías, especular sobre posibles tramas a desarrollar, analizar escenas con mensajes ambiguos, realizar críticas técnicas o de guión sobre los distintos capítulos, es decir, pudieron cubrir una amplia gama de discusiones en foros digitales como Reddit, o en redes sociales como Twitter, Tumblr y Facebook. También es posible compartir arte propio creado en torno a este universo, ya sea fan art (imágenes, dibujos, videos editados) o fanfiction (historias propias amateur inspiradas en el canon oficial) que pueden encontrarse en sitios como Archive of our Own, Wattpad, Fanfiction.net. Esta participación activa de la comunidad de fans no solo aporta valor cultural a la narrativa sino que la extiende más allá de los textos oficiales, dándole vida a los personajes y su mundo mucho más allá del final de la serie.

Robert Pratten (2015) describe una manera rápida y fácil de ver qué tipo de experiencia se está por descubrir al sumergirse en un universo ficticio a la que denomina Radar Transmedia. Cuenta con cuatro ejes principales para pensar en los contenidos:

- Importancia de la narrativa: ¿Qué tan importante es la historia para la experiencia? ¿Qué grado de control autoral hay?
- Importancia de la co-creación: ¿Qué tan importante es que la audiencia contribuya a la experiencia de la historia? Es un espectro de participación que va desde hacer clic en un enlace hasta crear contenido.
- Importancia del mundo real: ¿Qué tan importante es que la experiencia de la historia impregne lugares reales, eventos y personas?
- Importancia de los juegos: ¿Qué tan importante es que la audiencia tenga un objetivo o deba lograr o recolectar algo? (Pratten, 2015:19).

En este caso, esta herramienta puede resultar útil para evaluar y comprender cómo una serie de televisión se integra en un fenómeno transmedia. Al considerar estos cuatro ejes es posible identificar cómo se entrelazan diferentes medios y plataformas para crear una experiencia más amplia y participativa, y entender cómo la historia se extiende más allá de la pantalla para interpelar a los espectadores a través de diferentes experiencias.

Para el escenario de Sherlock, la narrativa y el desarrollo de la historia y sus personajes son fundamentales, ya que todo se estructura en torno a los casos en los que trabajan el detective y su compañero, y lo más interesante es la construcción de la relación entre los protagonistas. La trama está cuidadosamente elaborada, así como los diálogos, que logran captar la atención de los espectadores y, fieles al género policial, los mantienen en vilo durante todo el capítulo hasta la gran revelación final que da sentido a cada escena. En palabras de Xavier Jiménez González: “Aquí Moffat y Gatiss son conscientes que el planteamiento, nudo y desenlace de las enrevesadas historias de Holmes necesitan su *tempo* particular y evitan de una manera acertada caer en la precipitación respecto al desenlace. El ritmo narrativo va envolviendo al espectador para sacudirlo a través de los brillantes desenlaces al más puro estilo de las novelas y los relatos originales.” (2013:271). Las extensiones transmedia también complementan y refuerzan la historia, como se desarrolló en los párrafos anteriores. En resumen, la atención al detalle en la trama de Sherlock no solo atrapa a la audiencia con sus ingeniosos giros, sino que también crea un vínculo emocional entre los consumidores y los personajes.

Pensando en el punto de la co-creación, puede afirmarse que los creadores no ofrecen un canal oficial para los fanáticos en el que puedan manifestar ideas, teorías o creaciones propias. Todo esto existe pero está contenido en redes sociales y sitios de fans, fuera del control de los guionistas de la serie. La participación puede ser más bien silenciosa, pero por lo general se trata de una experiencia comunitaria de intercambio y creación colectiva. Más adelante se abordará el tema de fanfiction en relación con Sherlock, pero otros ejemplos de participación de los consumidores pueden encontrarse en los comentarios del subreddit /Sherlock (Reddit es una red de comunidades que funciona como un foro donde la gente puede sumergirse en sus intereses, hobbies y pasiones y debatirlas con los otros participantes), posts en Tumblr (según la descripción del propio sitio: Tumblr no es una red social, sino una red micelial; es un caos saludable), en discusiones y debates en X (popularmente conocido como Twitter, su nombre anterior) e incluso en grupos de Facebook. Existieron también algunos casos en los que el trabajo de los consumidores fue más allá de la presencia en línea para manifestarse en el mundo real, como la campaña I believe in Sherlock Holmes que, como describe Pires de Figueiredo (2020), fue un movimiento llevado adelante por fans de la serie en defensa del detective que funcionó como un guiño al último episodio de la segunda temporada de la serie, en el que Sherlock es acusado de fraude.

Respecto a la relación de la serie con el mundo real, en Sherlock, Londres es considerada un personaje más de la historia, y uno muy importante. Muchas escenas trascendentales suceden en escenarios muy reconocidos de la capital inglesa, y el mapa mental que el detective tiene de la ciudad le permite recorrerla según sus necesidades, por lo que no sólo se ve la Londres más popular y prestigiosa sino también recovecos frecuentemente inexplorados y que permiten al consumidor establecer una conexión con la vida real de los habitantes promedio. También son constantes las referencias a personas del mundo real, como artistas famosos, integrantes de la Corona, políticos. Existe una sensación general de inserción en el mundo real que impregna a toda la serie, y esto permite una clara contextualización que la sitúa geográfica y temporalmente.

En relación al aspecto lúdico, la serie está llena de enigmas que pueden funcionar a modo de rompecabezas o juegos mentales a resolver. Esto invita al consumidor a comprometerse activamente con los episodios y prestar atención a los detalles para tratar de imitar el rol del detective. También aporta a este punto el juego para teléfonos móviles Sherlock: The Network, en el que sí existe un objetivo real para los jugadores que deben resolver acertijos y encontrar información para poder avanzar.

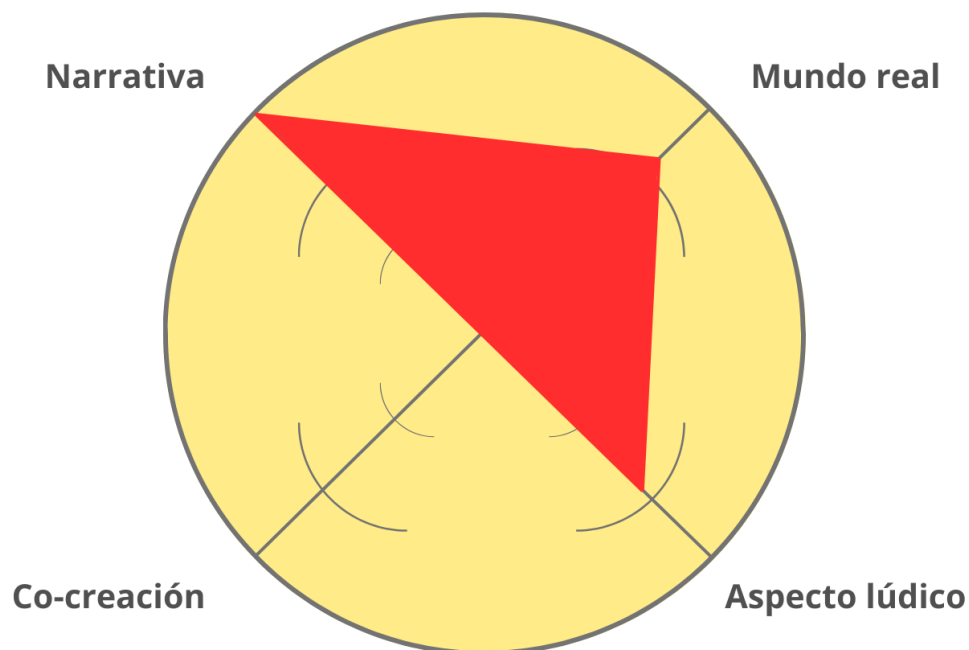


Figura 20: gráfico del radar transmedia de Sherlock según el modelo propuesto por Robert Pratten.

Al evaluar *Sherlock* a través del radar transmedia, es posible observar cómo la serie aprovecha múltiples medios y plataformas para involucrar a la audiencia de manera más profunda en su mundo narrativo, creando así un fenómeno transmedia envolvente.

## Fandom

El flujo de un medio a otro, o de una plataforma a otra, fomenta la participación y el compromiso de fans que eventualmente se agrupan en comunidades con intereses en común. *Sherlock* cuenta con un fandom comprometido y activo que ha producido y compartido memes, gifs, fan fiction, fan art, además de fomentar campañas que van más allá de los límites de las redes sociales. Esta participación, sin embargo, no impide que exista un límite claro entre los productores y los consumidores, que si bien tienen influencia en comunidades en línea, no tienen posibilidad de interferir en la narrativa oficial de la serie (Pires de Figueiredo, 2020).

La complejidad de la trama es un elemento fundamental para la promoción de conversaciones en línea entre el fandom de la serie. Ya sea en espacios de redes sociales o en plataformas en línea creadas por y para fans, los seguidores de la serie pudieron compartir entre sí teorías sobre futuros desenlaces, intercambiar opiniones sobre el desarrollo de personajes o resolución de casos, especular sobre vínculos románticos entre los protagonistas, e incluso crear sus propias historias o su propio arte amateur.

En un panorama mediático dominado por el uso de internet, la hibridación de géneros y la globalización de contenidos, los usuarios no se presentan como meros consumidores de entretenimiento sino como sujetos activos que esperan poder establecer conversaciones tanto con otros usuarios como con los creadores de las obras canónicas. Estos consumidores valoran sus contenidos favoritos, pero también crean los suyos propios (Ramos, Lozano, Hernández-Santaolalla, 2012).

Con el propósito de lograr una aproximación al comportamiento de los consumidores de *Sherlock* en el marco del fandom del cual forman parte, este estudio se centrará en el análisis de contenido de ficción generado por los usuarios en base a la obra original que admiran, que para Carlos Scolari (2013), es un componente crucial de una narrativa transmedia. Para

trabajar sobre este amplio fenómeno y focalizar el análisis sobre una de las posibles manifestaciones de estos contenidos, se abordará el concepto de fanfiction.

“Fanfiction es un término relativamente amplio que cubre aquellas obras creadas por fans a partir de distintos productos de la industria del entretenimiento: series televisivas, películas, libros, videojuegos, etc. Se trata de una práctica amateur y predominantemente femenina, que por lo menos tiene ya cinco décadas de historia” (Borda y Trovaerlli en Álvarez Gandolfi y Borda, 2021:251).

Mar Guerrero Pico (2019), retoma a Matt Hills al indicar que el fanfiction es, por un lado, el testimonio material de una conexión emocional intensa del fan con la obra original sobre la que escribe, que apela directamente a su identidad y experiencia vital; por otro lado, es gracias a este tipo de trabajo que el fan funde su identidad en la obra fuente, que se convierte así en un mundo posible, un entorno lúdico del que se apropia, donde puede explorar y proyectar deseos, vivencias y puntos de vista.

El fanfiction es un estudio de caso de producción y recepción comunitaria; las historias se escriben dentro, desde y para una comunidad, y estas historias se comunican entre sí, y se comunican con el canon. Por lo tanto, puede definirse como un trabajo creativo en red producido dentro y para una comunidad de fanáticos (Coppa, 2017).

El compromiso con la comunidad es crucial; este fenómeno no es una simple reinterpretación de otra historia, sino que es algo producido teniendo en cuenta expectativas muy específicas para la ficción, que guarda respeto hacia comunidades específicas que esperan un vocabulario elaborado y literatura crítica. Es algo que se escribe para un fandom según sus especificidades. El punto clave es que la fanfiction se moldea según las convenciones literarias, expectativas y deseos de esa comunidad, y se escribe en géneros desarrollados por y en comunidad. (Coppa, 2017).

El fanfiction puede manifestarse en una gran cantidad de formas literarias (relatos cortos, novelas, poesías), géneros tradicionales (fantasía, romance, aventura, misterio), y subgéneros propios del nicho (crossovers, angst, fluff). Su lectura y su escritura precisan una serie de prácticas y herramientas que impiden hablar de un proceso solitario. Se trata más bien de un fenómeno colaborativo y arraigado en vínculos afectivos e identidades compartidas. Esto se

ve manifestado en los comentarios que los usuarios pueden dejar al final de cada capítulo o al final de una novela en las plataformas en las que se publican, así como en el proceso de escritura colaborativa que se da al trabajar con autores beta que revisan y editan los trabajos de sus compañeros. El público que consume este contenido es social y vivo, y contribuye a transformar los fanfics con críticas, propuestas, recomendaciones o palabras de ánimo (Guerrero Pico, 2019).

Francesca Coppa (2017) insiste en que, según ciertos criterios, en la cultura de masas hay productores profesionales (escritores, actores, directores) y consumidores culturales (cuyo rol en el sistema es comprar y disfrutar); pero el fenómeno del fanfiction incumple esta jerarquía, ya que en el fandom, el consumidor es también un artista que transforma la historia industrial en algo local, idiosincrásico, personal, hecho a mano.

Intentar un abordaje generalizado de las producciones de fanfiction de los usuarios en torno a Sherlock es una tarea prácticamente imposible porque la cantidad de contenido generada es inabarcable y se vuelve inevitable establecer una delimitación. Por eso, para este trabajo se analizarán tres de los fanfictions comprendidos dentro del fandom de “*Sherlock (TV)*”, con mayor cantidad de visitas, publicados en la plataforma *Archive of our Own (AO3)* en el año 2017, que contengan diez mil palabras o menos y que se cataloguen bajo las etiquetas de “audiencias generales” y “el autor decidió no usar advertencias”. Si bien la muestra está lejos de ser representativa, porque hay tantos fanfictions como ideas hayan surgido en torno al universo y los personajes, se usarán estos trabajos a modo de ejemplo de cómo el contenido generado por los usuarios sigue desarrollando la trama y aportando nuevas perspectivas a la narrativa, más allá de que no sea posible representar a un fandom a través de esta selección.

La elección de la plataforma tiene que ver con la naturaleza del proyecto del cual forma parte. De acuerdo a la información que se puede encontrar en *AO3*, la *Organization for Transformative Works* (Organización para Obras Transformadoras) u *OTW* es una organización sin fines de lucro creada por fans en 2007, con el propósito de respaldar los intereses de estas comunidades al proporcionar un acceso libre y preservar sus historias y su cultura en sus diversas formas. Entienden que las obras creadas por fans son transformadoras y que las obras transformadoras son legítimas. Respecto de las disputas por los derechos de autor, se consideran innovadores en la protección y defensa de este tipo de trabajos en contra de la explotación comercial y los desafíos legales. Preservan sus valores y expresión creativa

al proteger y cuidar a la comunidad, su trabajo, sus comentarios, su historia y su identidad, al tiempo que proporcionan el acceso más amplio posible a la actividad de las comunidades de fans. *AO3* ofrece un lugar central sin fines comerciales y lucrativos para las obras creadas por los usuarios utilizando software de archivo de código abierto.

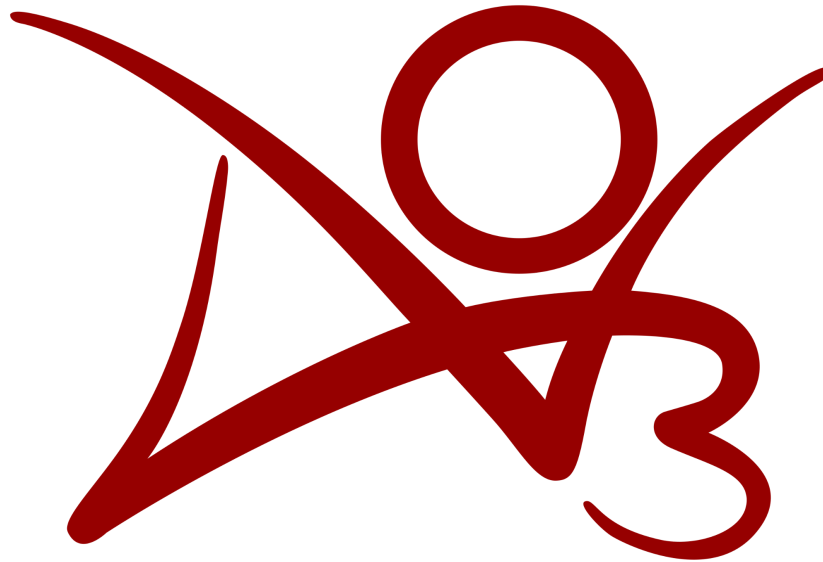


Figura 21: logo de Archive of our own, formado por una A, una O y un 3 (AO3).

La delimitación temporal de la selección tiene que ver con la fecha de emisión de la última temporada de la serie. Para lograr una visión más integral, se buscaron trabajos que se hayan publicado cuando ya estaba disponible todo el material narrativo oficial, y se delimitó la muestra solo a ese año para que la cantidad de trabajos disponibles sea más acotada. La cantidad de palabras permite abordar más de un texto sin que la extensión de este apartado se vea perjudicada. Por último, las etiquetas de filtración son una herramienta muy importante de *Archive of Our Own*, que permite a los usuarios limitar la búsqueda de material según el tipo de contenido que quieran leer. En este caso, los trabajos seleccionados no deben contener lenguaje inapropiado o representar escenas de violencia.

Teniendo en cuenta que no es posible con una muestra tan reducida de trabajos lograr una caracterización acertada del amplio abanico de fanfiction publicados en relación con *Sherlock*, se intenta que los trabajos seleccionados correspondan a distintos abordajes, para que el corpus sea lo más diverso posible y dé cuenta de las infinitas posibilidades que estas manifestaciones amateurs son capaces de generar. Descargo de responsabilidad: todos son romances.

“El precio de una caída”, por *blueink3*

Clasificación: audiencias generales

Advertencias: el creador eligió no usar advertencias

Categoría: M/M (hombre/hombre)

Fandom: Sherlock (TV)

Relaciones: Sherlock Holmes/John Watson

Personajes: Sherlock Holmes, John Watson, Rosamund Mary "Rosie" Watson

Etiquetas adicionales: Dolor/Consuelo; Fluff (premisa feliz) y Angst (angustia); Familia; Reichenbach Feels (sentimientos relacionados a los sucesos del episodio “La caída de Reichenbach”); Parentlock (John y Sherlock siendo padres).

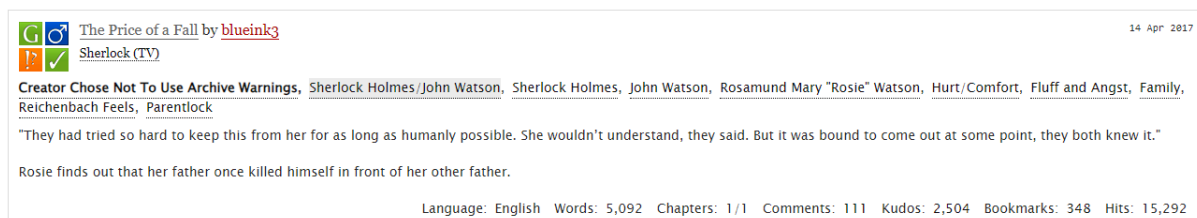


Figura 22: previsualización de “The price of a fall” en AO3.

Esta historia transcurre siete años después del final de la serie y los acontecimientos anteriores a lo que se narra son compatibles con el canon. Guerrero Pico (2019) distingue a los fics canónicos, aquellos que respetan la pauta marcada por la obra fuente en lo que concierne a trama, caracterización de los personajes y lugares en los que se desarrolla la acción, de los fics de universos alternativos, donde el tiempo, espacio y acontecimientos difieren de aquellos de la obra original.

En la cuarta temporada, antes de la muerte de Mary, ella y John tienen una hija, Rosie. En este fanfiction ambientado algunos años después, Sherlock y John están casados y comparten la paternidad de la niña. Por accidente, Rosie descubre los acontecimientos del suicidio fingido por Sherlock después de su disputa con Jim Moriarty (que se puede ver en la segunda temporada de la serie en el episodio “La caída de Reichenbach”), y enfrenta a sus padres al respecto.

Durante el transcurso del relato se mencionan distintos elementos que permiten establecer conexiones directas con la narrativa oficial: se hace alusión al blog de Watson y a cómo Sherlock critica su prosa; el detective firma sus mensajes de texto como “SH”, igual que en la serie; cuando el punto de vista cambia de John a Sherlock puede apreciarse cómo saca conclusiones en tiempo real y la forma en que su mente opera coincide con lo que se muestra en la serie; en un punto John le dice a Sherlock que le salvó la vida, al igual que sucede al final del tercer episodio de la segunda temporada cuando el doctor visita la tumba del detective; piden comida de Angelo’s, el restaurante que aparece en el primer episodio de la serie en el que Sherlock tenía trato especial por haber ayudado al dueño a evitar una condena; John le dice a Rosie que “Estuvo pasando demasiado tiempo con su tío Mycroft”, que es el hermano de Sherlock y uno de los personajes secundarios más importantes de la trama.

Asimismo, los hechos que narran los dos personajes respecto del supuesto suicidio en el edificio del hospital St Bartolmew’s coinciden con acontecimientos de la serie, manteniendo de esta forma una unidad en el relato que parece ubicar a esta producción del lado de los contenidos oficiales a pesar de ser material generado por usuarios. De esta forma se hace evidente cómo las barreras entre productores y consumidores son difusas, ya que hay material extra-oficial que, por sus características, sería difícil de diferenciar del canon (aunque esto no ocurre porque son historias que se publican en plataformas de trabajos amateurs).

Uno de los principales aportes de este fanfiction a la narrativa global de Sherlock es que permite explorar tramas que no fueron abordadas en la serie. Demuestra ser una extensión coherente y respetuosa del canon establecido que se integra con elementos clave de los acontecimientos oficiales. La meticulosa atención a los detalles genera una cohesión entre los textos que es fundamental para el ojo entrenado de los fans que consumen este tipo de contenido.

Otro aspecto a tener en cuenta respecto de este relato es la relación amorosa entre John y Sherlock. Guerrero Pico (2019) asegura que los ships, es decir, las parejas sentimentales formadas por dos personajes con base o no en el canon, a menudo constituyen fandoms con vida propia separada de la obra fuente y suelen asociarse con una fusión nominal (en este caso *Johnlock*), que hace referencia a los nombres de los personajes que lo componen y que suele funcionar como etiqueta de búsqueda para los lectores.

En AO3, la pareja Sherlock/John dentro del fandom “*Sherlock (TV)*”, tiene, en junio del 2024, un total de 66.323 archivos. Es por lejos el emparejamiento con mayor cantidad de contenido generado dentro del fandom, y esto no es casual. A medida que se estrenaron las temporadas, los fans especularon constantemente con una posible relación romántica entre los protagonistas. Uno de los principales puntos de debate en redes sociales era si los creadores de la serie estaban apuntando a ese objetivo, y cuando finalmente no se concretó, una porción muy grande del fandom se sintió decepcionada (muchos hablaron de queer bait, una práctica en la cual los creadores de contenido insinúan la posibilidad de representaciones LGBTQ+ pero luego lo evitan o no cumplen con estas representaciones de manera significativa). Una forma de recompensar la desilusión es escribir sus propias historias, y así es como la pareja tiene una vida muy activa dentro del universo del fanfiction. Los relatos que buscan reparar los finales oficiales de una historia, o narrarlos de forma diferente a cómo ocurrieron en los textos fuente, se conocen como fix-it, donde se reescriben acontecimientos ocurridos en el canon de forma que se llega a una conclusión satisfactoria para el fan (Guerrero Pico, 2019).

“Siempre Molly”, por LaMorenaReina

Clasificación: audiencias generales

Advertencias: el autor eligió no usar advertencias

Categoría: F/M (Mujer/hombre)

Fandoms: Sherlock (TV), Sherlock Holmes & Fandoms relacionados

Relación: Sherlock Holmes/Molly Hooper

Personajes: Molly Hooper, Sherlock Holmes, John Watson, Mycroft Holmes, Personaje original femenino

Etiquetas adicionales: Sherlolly (la combinación de los nombres Sherlock y Molly, Molly es una BAMF (persona que no le teme a nada), Molly Hooper es una BAE (nombre cariñoso generalmente usado en el contexto de una pareja), Reina Hooper

Lenguaje: inglés

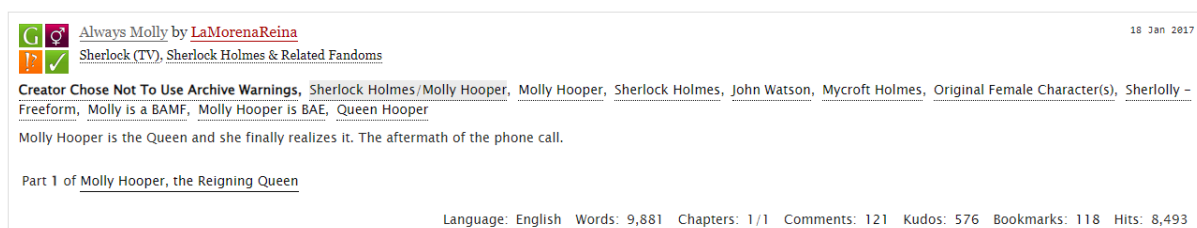


Figura 23: previsualización de “Always Molly” en AO3.

Este fanfiction explora la perspectiva de Molly de los acontecimientos posteriores a la llamada telefónica de Sherlock que se ve en el último episodio de la serie, “El problema final”, que genera un malestar en su relación de amistad. Lo único que se muestra al respecto en el capítulo es la escena de la llamada y, ya sobre el final, un breve cameo de Molly ingresando al departamento de 221B después de recibir un mensaje de Sherlock diciendo “Sabes donde encontrarme”. Nada más se dice o se deja entrever sobre Molly, y eso es lo interesante de esta historia. Aborda la perspectiva de un personaje secundario que tiene un desarrollo acotado en la narrativa oficial, y describe al personaje con una caracterización sólida. Si bien la evolución de Molly en este fanfiction corresponde con lo que se sabe sobre ella gracias a la serie, se logra afianzar la estructura del personaje y se le aporta mucha mayor profundidad.

Este relato también permite explorar un nuevo punto de vista de los eventos transcurridos después del Problema final. La serie se enfoca, con justa razón, principalmente en cómo Sherlock y John reacomodan su vida después de los sucesos, pero la comunidad del fanfiction no se contenta sólo con esa información. Su compromiso con la narrativa los impulsa a crear ellos mismos las escenas perdidas, a rellenar los huecos, a dotar de mayor complejidad a los personajes que sienten que tienen potencial. “Los escritores de fanfiction están obsesionados con el punto de vista de una manera que la mayoría de los escritores profesionales no lo están” (Coppa, 2017;14).

En el desarrollo de esta historia, el personaje de Molly experimenta una evolución notable a medida que construye un sentido de autoconfianza que los consumidores no están acostumbrados a ver en ella en la serie. Se trata de una mujer inteligente pero algo tímida, tranquila, que tiene capacidad resolutive e ideas fuertes pero que suele ceder ante la voluntad o las necesidades de los demás. Este relato ofrece una visión más profunda de sus pensamientos y emociones, transformándola en un personaje más matizado. Para Francesca Coppa (2017), el fanfiction es una parte esencial del proceso por el cual los personajes se expanden y se vuelven épicos, “son amados por sus fanáticos hasta alcanzar la grandeza”. (Coppa, 2017:5)

También podemos ver cómo se desenvuelve una amistad que nunca se muestra en pantalla: la de Molly y Mycroft. Son personajes que, en todo el desarrollo de la serie, casi no tienen

intercambios, y menos aún de naturaleza afectiva. Se trata de dos de las personas que más se interesan por el bienestar de Sherlock, y tiene sentido que se lleven bien entre sí. Pero aún así, esto no nace de la narrativa oficial, sino de la pericia de los fans, de su intercambio de ideas y teorías, y todo esto se archiva en esa inteligencia colectiva que les permite saber si una descripción sobre un personaje que tal vez nunca tuvo un desarrollo real en la narrativa oficial es acertada o no. Hay presupuestos compartidos que nacen exclusivamente de su creatividad y su identidad en común, y al conjunto de esos conocimientos se lo conoce como fanon, «Una visión del canon tan convincente que es adoptada por el resto de fans» (Coppa, 2017:5).

“Un encuentro extraño” por heartbreakholmes

Categoría: audiencias generales

Advertencias: el creador eligió no usar advertencias

Categoría: M/M (hombre/hombre)

Fandom: Sherlock (TV)

Relaciones: Sherlock Holmes/John Watson, Sherlock Holmes & John Watson, Johnlock (es la conjugación de los nombres John y Sherlock, y es la forma en la que se llama a la pareja dentro del fandom)

Personajes: Sherlock Holmes, John Watson

Etiquetas adicionales: marcas de identificación de almas gemelas (un tropo muy común en el universo de las fanfiction); universo alternativo; almas gemelas; el nombre de tu alma gemela está en tu muñeca en este universo; pero Sherlock decide quitársela; así que le pide al tatuador local; que se la quite; adivinen quién es el tatuador; esto es malo fgjkl (sic); universo alternativo del primer encuentro; diferente primer encuentro

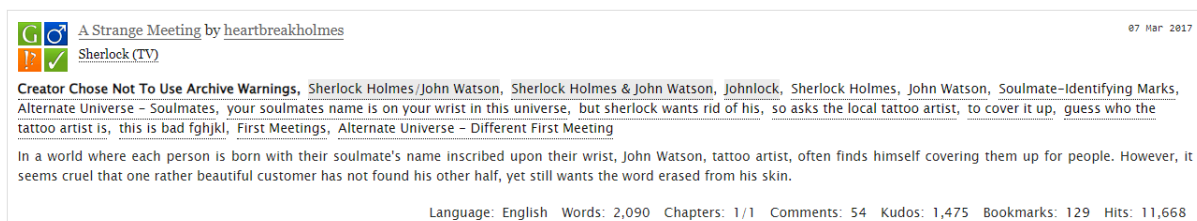


Figura 24: previsualización de “A strange meeting” en AO3.

Para empezar, es preciso destacar dos puntos importantes de este trabajo: en primer lugar, demuestra efectivamente el nivel de especificidad de las etiquetas que pueden aplicarse en

*AO3* para filtrar el contenido que se busca consumir. En segundo lugar, este fanfiction aborda dos tropos que son muy recurrentes en esta práctica. Por un lado los universos alternativos, donde se sitúa a los personajes en espacios y tiempos distintos a los de la obra original o se modifican hechos de la trama original (Guerrero Pico, 2019), y por otro el de las marcas de las almas gemelas, una figura retórica en la que se lleva más lejos la idea de personas que están destinadas a estar juntas, imaginando que hay pruebas físicas para identificar esta conexión.

En el caso particular de este fanfiction, cada persona nace con el nombre de su alma gemela inscrito en su muñeca, y John Watson, tatuador, suele recibir pedidos para taparlas. Uno de esos potenciales clientes es Sherlock Holmes, un joven formal y perspicaz que espera borrar su destino, cansado de no tener éxito en su búsqueda. A grandes rasgos, este fanfiction narra la breve historia de cómo los dos hombres llegan a la conclusión de que son sus respectivas almas gemelas a pesar del engañoso juego de nombres que tuvieron que descifrar.

En este universo, Mary, quien en la serie televisiva es la esposa de Watson, es su asistente y la encargada de llevar la agenda con los turnos. Asimismo, Angelo, el dueño del restaurante del que los personajes son clientes regulares en la serie, es en este mundo el tío de John.

Si bien algunas relaciones pueden variar y los contextos en los que los personajes y sus aventuras están insertos difieren de aquellos del canon oficial, es importante establecer que en este tipo de fanfictions de universos alternativos, los personajes deben mantener su coherencia, tienen que estar bien representados y debe preservarse su voz. “El miedo a incurrir en un out of character (OOC, fuera de personaje) emerge como la preocupación número uno, ya que es uno de los aspectos más criticados por los lectores”, (Guerrero Pico, 2019:66). Las convenciones narrativas y estilísticas propias de cada comunidad definen la experiencia del usuario, asegurando que, incluso en contextos divergentes, los personajes se mantengan reconocibles.

Tras analizar brevemente estos tres ejemplos, es posible asegurar que la creatividad de la comunidad de fans trasciende los límites establecidos en la historia original. Estos relatos, imaginando futuros posibles, explorando universos alternativos y abordando temas o perspectivas no tratados en la serie, demuestran una capacidad inagotable de expandir el mundo creado por los productores.

La variedad de géneros y enfoques que se pueden encontrar refleja la diversidad del fandom, sus intereses y lo que esperan de las obras que consumen; y la coherencia en la representación de los personajes, aún en contextos totalmente opuestos a los que naturalmente los contienen, resalta la importancia de mantener la esencia de los protagonistas en cualquier manifestación de la que formen parte.

El fanfiction, además de funcionar como una extensión del texto original, se convierte en un espacio donde los aficionados pueden ejercer su creatividad y participar activamente y en conjunto de la construcción de narrativas alternativas. Se manifiesta de esta forma el dinamismo y el compromiso con la participación por parte de la cultura fan, aportando nuevas capas de significado a una historia que quizás muchos otros consumidores pueden considerar como concluida.

## Conclusiones

A lo largo de este trabajo se analizaron las distintas expansiones que conforman el relato integral de Sherlock, una narrativa transmedia que a través de sus diversas facetas mediáticas presenta una historia compleja y matizada, repleta de referencias a los textos originales de Sir Arthur Conan Doyle, guiños para los seguidores de esas obras originales, e inter-referencias que funcionan hacia adentro de la narrativa y que permiten un diálogo fluido y orgánico entre los diversos medios y plataformas que participan de este universo. Se trata de un caso emblemático que expande un relato a través de diferentes sistemas de significación y que despierta en sus seguidores un deseo de participación y compromiso activo para ir más allá del canon oficial y crear sus propias versiones de la historia de Sherlock.

Guiado por los aportes de los estudios sobre narrativas transmedia, la cultura de la convergencia y las comunidades de fans, este trabajo se orientó a analizar a esta serie y sus distintas extensiones, así como el contenido generado por los usuarios, para desentrañar las complejidades de este universo.

Una de las principales consideraciones que se desprenden de este análisis es la coherencia narrativa sostenida a lo largo de todas las manifestaciones de este universo ficticio. Tanto en los diálogos de la serie, en las respuestas de los blogs, en sus comentarios en el videojuego o en los fanfiction creados por los consumidores, las características inherentes de los personajes y la consistencia de sus relaciones y su forma de ver el mundo persisten de forma notable.

Asimismo, se entiende que cada plataforma habilita para la comunidad de fans un tipo de experiencia diferente, ya que el contenido es distinto para cada adaptación mediática y las estrategias discursivas difieren de una a otra. El blog, por ejemplo, presenta las historias desde un punto de vista personal y con un lenguaje informal y distendido, con acotaciones tal vez humorísticas y que reflejan los pensamientos del personaje, y permite a los consumidores una conexión más íntima con el contenido. La página web *The Science of Deduction* permite consolidar una imagen sobre el perfil del detective, leyendo de primera mano sus comentarios ácidos y observando su aguda perspicacia en cada publicación. La página de *Sherlock* de la BBC One, con un carácter y tono más serio que las extensiones anteriores, ayuda a contextualizar los procesos creativos de los productores y actores de la serie y funciona como un portal para que los fans comprendan la visión artística que guía a este proyecto. La

dinámica de *#SherlockLive* funcionó como una experiencia novedosa en la que los consumidores pudieron interactuar directamente con el detective. Consolidó la participación activa de la audiencia, que a través de una relación estrecha con los creadores compartió sus propias teorías y respondió a las consignas de Sherlock esperando una respuesta. El videojuego para dispositivos móviles, por su parte, permitió a la comunidad de fans emular una inmersión en el universo de la serie, recorriendo el mapa de Londres y recibiendo mensajes de los protagonistas para ayudarlos a resolver sus casos más apremiantes, al tiempo que pusieron a prueba sus propias capacidades deductivas para intentar resolver los casos de la forma que el detective lo hace.

En el caso de los fanfictions, del lado de la producción por parte de los aficionados, se trata de relatos que, principalmente, buscan expandir, reinterpretar y explorar perspectivas no abordadas en el canon oficial. Son expresiones que dan cuenta de un vínculo colectivo de conocimiento e intercambio que consolida un fanon que guía la mayoría de los relatos que se producen para las plataformas de contenido creado por fans. Según los ejemplos que se vieron en este trabajo, son historias que imaginan futuros alternativos o historias del tipo de “que hubiera pasado si...”; que desarrollan personajes que están relegados a los márgenes de los textos del canon oficial, encontrando una nueva vida mucho más compleja en las historias extra oficiales; que imaginan y exploran universos alternativos para los personajes de la ficción, alterando sus contextos originales de inserción y exponiéndolos a nuevos desafíos. A través de esta práctica los consumidores se vuelven prosumidores y aportan nuevos niveles de interpretación a la narrativa global.

De esta forma, *Sherlock* subvierte los límites tradicionales del visionado de series televisivas y habilita una experiencia integral en la que se complementan los textos oficiales que aportan sustancia y complejidad a la narrativa y los aportes de los aficionados que generan, en torno a este universo de ficción, identidades en común y comunidades afectivas en el marco de las que intercambian conocimiento y contenido generado de forma local. En el entramado de *Sherlock*, cada extensión contribuye de manera única a la riqueza narrativa y a la participación activa del fandom.

## Referencias

Acuña, F.; Caloguerea, A. (2012), “Guía para la producción y distribución de contenidos transmedia para múltiples plataformas”, Santiago de Chile: Facultad de Comunicaciones de la Pontificia Universidad Católica de Chile.

Aller, Roberta (2021), “¿Qué es ser fan?: un abordaje sobre el «fandom» de Harry Potter en Argentina”, Universidade Fernando Pessoa. Departamento de Ciência Política e do Comportamento, *Antropológicas*, volumen 17 (24-35), e-ISSN: 2182-2913

Álvarez Rodríguez, V. (2019), “La construcción narrativa transmedia digital del relato de Lost”. *Doxa Comunicación*, volumen 29, pp. 97-111 <https://doi.org/10.31921/doxacom.n29a5>

Andréu Abela, J (2000), “Las técnicas de análisis de contenido: una revisión actualizada”. Fundación Centro Estudios Andaluces, Universidad de Granada, v.10, n. 2, p. 1-34, 2000.

Borda, L. y Trovarelli C. (2021). : “Relatos en Wattpad: ¿es posible una fanfiction sin fanatismo?”. En L. Borda y F. Álvarez Gandolfi (Eds.) *Fanatismos. Prácticas de consumo de la cultura de masas* 251-276. Buenos Aires: Prometeo Editorial.

Coppa, F. (2017), “The fanfiction reader. Folk tales for the digital age”, Michigan:University of Michigan Press

Cortés-Gómez, S.; Martínez-Borda, R.; de la Fuente Prieto, J. (2016), “Contribución de las Redes Sociales a la creación de narrativas transmedia a partir de las series de ficción en Televisión”, *Comunicación y Hombre*, volumen 12, pp. 153-176 ISSN: 1885-365X

Deuze, M. (2007), “Convergence culture in the creative industries”, *International Journal of Cultural Studies*, volumen 10(2), 243–263. DOI: 10.1177/1367877907076793

Gambarato, R. (2013) “Transmedia Project Design: Theoretical and Analytical Considerations”, *Baltic Screen Media Review*, vol. 1, pp. 80-100.

DOI: 10.1515/bsmr-2015-0006

Gomez, J. (19 de octubre de 2012), “The 10 Commandments Of 21st Century Franchise Production”, Business insider, <https://goo.su/m7mnc>

Gatiss, M. (2010), “Sherlock: For Holmes and Watson, the game is afoot”, recuperado de <https://www.bbc.co.uk/blogs/tv/2010/07/sherlock.shtml>

Guerrero Pico, M. (2019), “Fanfiction y beta reading: escritura colaborativa en red”, *Lectoescritura digital*, p. 61-68

Guerrero Pico, M. (2015), “Producción y lectura de fan fiction en la comunidad online de la serie Fringe: transmedialidad, competencia y alfabetización mediática”, *Palabra Clave*, 18(3), 722-745. DOI: 10.5294/pacla.2015.18.3.5

Guerrero Pico, M. y Scolari, C. (2016), “Narrativas Transmedia y Contenido Generado por Usuarios: el caso de los Crossovers”, *Cuad.inf.* [online]. 2016, n.38 pp.183-200.

Jenkins, H. (2006), “Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación”, Barcelona: Paidós.

Jenkins, H.; Ford, S.; Green, J. (2015), “Cultura Transmedia. La creación de contenido y valor en una cultura en red”, Barcelona: Gedisa S.A.

Jenkins, H. (2003), “Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling.”, *MIT Technology Review*, <https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/>

Jenkins, H. (2009) “The Revenge of the Origami Unicorn Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday), Pop Junctions, [https://henryjenkins.org/blog/2009/12/the\\_revenge\\_of\\_the\\_origami\\_uni.html](https://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html)

Jenkins, H. (2009), “Revenge of the Origami Unicorn: The Remaining Four Principles of Transmedia Storytelling”, Pop Junctions, [https://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge\\_of\\_the\\_origami\\_unicorn.html](https://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html)

Jiménez Gonzáles, X. (2013), “Holmes aterriza en pleno siglo XXI. GATISS, Mark y MOFATT, Steven (crs.) (2010-). Sherlock. Reino Unido: BBC.”, Revista de letras y ficción audiovisual, núm. 3, pp. 269-273 ISSN 2173-5123.

Klastrup L.; Tosca S. (2004), “Transmedial Worlds – Rethinking Cyberworld Design”, en la International Conference On Cyberworlds de 2004, (Pp. 409-416). Washington: Ieee Computer Society.

Malagón, M. (2021). “‘Miles de corazones latiendo por una pasión’: los fans de Crepúsculo en las plataformas digitales.”. En L. Borda y F. Álvarez Gandolfi (Eds.) Fanatismos. Prácticas de consumo de la cultura de masas (199-226). Buenos Aires: Prometeo Editorial.

Pearson, R. (2022), “‘To just steal the name of a Character’: Arthur Conan Doyle, Sherlock Holmes, and the conditions of transmedia dispersion”. En C. Meyer y M. Pietrzak-Franger (Eds.) Transmedia practices in the long Nineteenth Century (125-138). DOI: 10.4324/9781003222941

Pires de Figueiredo, C. (2020), “In the post-TV era: transmedia and fandom in Sherlock, by Moffat and Gatiss”, Letras de hoje Porto Alegre, volumen 55, n. 1, p. 73-81, e-ISSN: 1984-7726 | ISSN-L: 0101-3335

Pratten, R. (2015) “Getting Started with Transmedia Storytelling, a practical guide for beginners”. ISBN: 1515339165 ISBN-13: 978-1515339168

Ramos, M.; Lozano, J.; Hernández-Santolalla, V. (2012), “Fanadvertising y series de televisión”, Revista Comunicación, N°10, Vol.1, año 2012, pp.1211-1223 ISSN 1989-600X

Requena Hidalgo, C. (2023). “Reescrituras transmedia del universo Sherlock: de Doyle a la BBC”, Index.comunicación, vol. 13(1), pp. 175-195. <https://doi.org/10.33732/ixc/13/01Reescr>

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

Sánchez Zapatero, J. (2017) “Del pastiche a la transficcionalidad: reescrituras de Sherlock Holmes en España”, *Tropelías. Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, vol. 27, pp. 39-55,

Soler, P. (2011), “La investigación cualitativa. Un enfoque integrador”, en Vilches, L. (coord.) “La investigación en comunicación. Métodos y técnicas en la era digital”, Barcelona:Gedisa Editorial.

Stein, L. H.; Busse, K. (2012) “Sherlock and Transmedia fandom”, Jefferson (Carolina del Norte): McFarland & Company, Inc.

Vasilachis de Gialdino, I. (1992), “Métodos cualitativos I. Los problemas teórico epistemológicos”, Buenos Aires:Centro Editor de América Latina S.A.

Yin, R. (2003), “Case study research. Design and methods”, tercera edición, Estados Unidos:Sage Publications Inc.