

Trabajo Fin de Grado

La narrativa transmedia de *The Walking Dead*:
análisis de su universo narrativo y del videojuego
The Walking Dead: Season One

Autor

Adrián Luis Rúa

Directores

Sagrario Bernad Conde
José Antonio Gabelas Barroso

Facultad de Filosofía y Letras
Grado en Periodismo
2016

Resumen

Las narrativas transmedia son una forma de contar historias a través de múltiples medios y plataformas. La historia principal, llamada macrohistoria, se desarrolla en un medio y las historias secundarias, llamadas extensiones, se difunden desde abundantes medios y soportes. La macrohistoria y las extensiones son independientes pero si se consumen juntas, crean un único gran relato y una gran experiencia inmersiva.

El cómic y la serie *The Walking Dead* proponen un universo postapocalíptico repleto de personajes, zombis, escenarios y tiempos. Sus creadores decidieron contar esta ficción a través abundantes productos de entretenimiento. Este trabajo de investigación analiza la narrativa transmedia del universo de *The Walking Dead* y comprueba el funcionamiento de una extensión concreta, el videojuego *The Walking Dead: Season One*.

Palabras clave: narrativas transmedia, medios de comunicación, plataformas, videojuegos, macrohistoria, extensiones, *The Walking Dead*.

Abstract

Transmedia storytelling are a way of telling stories through multiple media and platforms. The main story, called macrostory, carries out in a media and secondary stories, called extensions, are leaked out from plenty of media and formats. Macrostory and extensions are independent but if they are consumed at the same time, they create an only great story and a great immersive experience.

The comic and series *The Walking Dead* suggest a post-apocalyptic universe full of characters, zombies, scenes and moments. Their creators decided to tell this fiction through multiple entertainment products. This research work analyzes the transmedia storytelling of the *The Walking Dead* universe and check the functioning of a concrete extension, the video game *The Walking Dead: Season One*.

Keywords: transmedia storytelling, media, platforms, video games, macrostory, extensions, *The Walking Dead*.

Índice

1. Introducción.....	3
1.1. Justificación y objetivos	3
1.2. Metodología	4
2. Marco teórico	6
2.1. Estrategias	8
2.2. Consumidores.....	9
2.3. Tipologías textuales.....	11
2.4. Narrativas transmedia y videojuegos.....	11
3. Análisis de caso	13
3.1. Análisis de la estructura transmedia	13
3.1.1. Identificación y análisis de la macrohistoria.....	14
3.1.2. Identificación y análisis de las extensiones	16
3.1.3. Elaboración de un mapa del universo transmedia oficial y extraoficial	22
3.1.4. Elaboración de una línea cronológica de la evaluación del universo transmedia	26
3.2. Análisis del videojuego <i>The Walking Dead: Season One</i>	27
3.2.1. Personajes	27
3.2.2. Espacio	29
3.2.3. Tiempo.....	31
3.2.4. Jugabilidad y diseño	31
4. Conclusiones	33
5. Bibliografía	34

1. Introducción

En las últimas décadas es común ver cómo una historia –una película, por ejemplo– se traslada de un medio a otro o de un soporte a otro. Pero no solo se trata de adaptaciones o de *merchandising*. Cada medio, soporte o plataforma aporta un valor añadido al relato ya sea por ahondar en elementos narrativos o por desarrollar los huecos vacíos propios de toda obra. Este procedimiento se conoce como narrativas transmedia. Si bien siempre han existido vestigios de dicha forma de contar historias, es en torno al cambio de milenio cuando se ha producido su conceptualización, estandarización y rentabilidad económica.

Star Wars, *Matrix* o *Lost* representan tres de las experiencias transmediáticas más trascendentales de la cultura popular por la cantidad de productos que extienden sus universos. Estas historias proponen mundos plagados de personajes, situaciones, tiempos y espacios. Por esta razón, las productoras no dudan en explotar desde un punto de vista narrativo y económico sus contenidos a través de una red de medios de comunicación y soportes.

Los seguidores y los fans anhelan paliar la espera entre una entrega y otra de una saga cinematográfica o literaria; quieren conocer cómo era el malo antes de que fuera malo; ansían interactuar dentro de ese mundo que les fascinan... Las narrativas transmedia pueden cumplir estas y otras muchas expectativas y, asimismo, atraen a diferentes públicos como a los amantes de las letras, los adictos a las consolas, los aficionados a la pequeña y gran pantalla, entre otros muchos segmentos del mercado. Además, estos productos de entretenimiento generan tal admiración entre el fenómeno fan que muchos receptores se atreven a ser emisores creando y distribuyendo sus propias versiones –parodias, finales alternativos, nuevos romances, etcétera–. Estos relatos de los aficionados, también denominados contenidos no oficiales, se engloban dentro de las narrativas transmedia.

Las narrativas transmedia han encontrado en la ficción la fuente de inspiración ideal para eclosionar. Los estudios de cine, las compañías de videojuegos, las cadenas de televisión y las empresas independientes ya piensan en términos transmediáticos. Pero la frontera no se limita en la ficción. El periodismo y el documental apuestan de manera incipiente y paulatina por esta forma narrativa para contar la realidad noticiosa.

Los profesionales de la comunicación a la hora de enfrentarse a una historia deberán reflexionar si optan por un único medio o por un conjunto de ellos que se complementan. Esta decisión depende de ciertas variables, desde los recursos humanos, materiales y económicos hasta las características singulares del relato.

1.1. Justificación y objetivos

El presente trabajo académico tiene la intención de indagar en el funcionamiento y en la estructura de las narrativas transmedia. Para ello, se seleccionará un producto transmediático, en este caso la ficción de *The Walking Dead* (sigla TWD en adelante),

cuya historia central, denominada macrohistoria, avanza por el cómic y por la serie de televisión. Ahora bien, las historias secundarias de este universo, denominadas extensiones, recorren un variado repertorio de medios y dispositivos. Los motivos por los cuales se ha escogido esta ficción y no otra se deben a que es un contenido en boga ya que se siguen produciendo temporadas televisivas y números del cómic, *a priori* posee una propósito transmediático y su universo está superpoblado de personajes que invitan a profundizar en ellos a través de medios y plataformas.

Finalmente, esta investigación comprobará el papel transmediático de una extensión: el videojuego *The Walking Dead: Season One*. El porqué de esta elección se sustenta en que es un juego atípico debido a que tanto la historia como las decisiones del jugador tienen más importancia que la acción o las situaciones de combate. Además, es obligatorio superar este videojuego para poder jugar a la segunda parte. Por este pretexto, no se ha escogido *The Walking Dead: Season Two*.

Los objetivos específicos de este Trabajo Fin de Grado son:

- Analizar y delinear el universo de *The Walking Dead*, es decir, la estructura de esta narrativa transmedia constituida por dos macrohistorias y abundantes extensiones.
- Comprender la función, la experiencia inmersiva y la interrelación con la macrohistoria de una extensión específica: el videojuego *The Walking Dead: Season One*.

1.2. Metodología

La gama de productos de la marca *The Walking Dead* resulta casi inabarcable. Un porcentaje considerable de ellos propicia que los eventos de la novela gráfica y del *show* televisivo se multipliquen. En otras palabras, favorecen las narrativas transmedia. Para lograr el doble objetivo planteado, en primer término, se expondrá un contexto teórico gracias a las investigaciones realizadas sobre este campo por expertos, profesionales y estudiosos. Así se delimitará el concepto y se diferenciará de otros antagónicos o semejantes.

En aras de examinar el modo en el que se articula la macrohistoria (dos en el caso de *The Walking Dead*) y las extensiones, se ha elegido el modelo genérico de análisis de la estructura de las narrativas transmedia confeccionado por García Carrizo y Heredero Díaz (2015). Este modelo analiza la macrohistoria y las extensiones por separado pero en todo momento enfatiza en los nexos o puntos de unión. A continuación, los contenidos transmedia se representan en dos infografías: un esquema para plasmar los nexos y una línea cronológica de las publicaciones y lanzamientos. Las principales ventajas de este prototipo de estudio son que proporcionan una visión global y completa a la par que detallada y pormenorizada.

Con el fin de conocer la interrelación de las historias secundarias con la central, se ha seleccionado una extensión como objeto de estudio, con exactitud, el videojuego *The Walking Dead: Season One*. Para ello, se analizará los elementos básicos de la

narratología —a saber: personajes, espacio y tiempo— y se contrastará si existen relaciones y coincidencias respecto a la historia original y si la profundiza, la completa o la expande. También se sacarán a colación las características inherentes de los videojuegos como son la jugabilidad y el diseño. De esta manera, se podrá determinar si facilitan o no una experiencia inmersiva para los jugadores.

Para finalizar este trabajo académico, se expondrán las principales conclusiones obtenidas durante la investigación.

2. Marco teórico

Tradicionalmente, las historias solían contarse a través de un medio. Pero si estas narraciones monomediáticas se combinan con las potencialidades de otros medios y plataformas para profundizar en los personajes, los espacios y los tiempos del relato, el resultado que se obtiene se denomina narrativas transmedia (del inglés, *transmedia storytelling*). Acuñado por el investigador Henry Jenkins en su artículo publicado en enero de 2003 en la página web del MIT, Technology Review, las producciones transmedia son una forma de disfrutar de una experiencia plena, de sacar la máxima rentabilidad económica a una obra pero también de captar a distintas audiencias. Asimismo, los universos transmedia se retroalimentan de los contenidos generados por los usuarios (CGU). Este hecho, junto con la expansión del relato mediante un conjunto de medios, es uno de los factores que definen las narrativas transmedia: “Un tipo de relato donde la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión” (Scolari, 2013: 46).

A pesar de que el concepto apareció en 2003, las narrativas transmedia ya tenían cabida antes de la invención de internet. Según Scolari, el relato cristiano se puede considerar una de las primeras transmedia: a partir de unos textos escritos se extendió a otros medios como la pintura o la escultura e incluso los creyentes han realizado sus propias aportaciones de historias sobre apariciones o milagros (*ibidem*).

Las narrativas transmedia ya existían con anterioridad a la World Wide Web. Sin embargo, gracias a las nuevas tecnologías y la convergencia, la producción, la distribución y la exhibición transmedia se han visto beneficiadas. Salaverría establece cuatro tipos de convergencia que afectan al *transmedia storytelling* (Salaverría, citado por Scolari, 2013: 64):

- Convergencia empresarial: hace referencia a la concentración de empresas mediáticas bajo un mismo grupo de comunicación.
- Convergencia tecnológica: una tecnología puede realizar las tareas que antaño ejecutaban varias tecnologías. Un dispositivo móvil, por ejemplo, permite producir, distribuir y consumir contenidos.
- Convergencia profesional: como consecuencia de esta convergencia, las labores que antiguamente llevaban a cabo varios profesionales ahora están a cargo de una misma persona. Además, implica el surgimiento de nuevos perfiles.
- Convergencia comunicativa: los contenidos y las narrativas se fusionan fruto de la digitalización, la multimedialidad y la hipertextualidad.

En su libro *Convergence Culture*, Jenkins sintetiza el fenómeno de la convergencia: “Me refiero al flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento” (2008: 14).

Es necesario distinguir las narrativas transmedia de las narrativas multiplataforma y las narrativas crossmedia. Piñeiro y Costa, a partir de las investigaciones de Bálazs, aseguran que las narrativas multiplataforma cuentan una “misma historia en diferentes medios o soportes, adaptándose al lenguaje-forma” (Bálazs, citado por Costa y Piñeiro, 2012: 110). Es decir, se emplean distintos soportes y formatos para publicar y distribuir un mismo contenido.

Por su parte, las narrativas crossmedia equivalen a una “narración integrada que se desarrolla a través de diversos medios, con diversos autores y estilos, que los receptores deberán consumir para poder experimentar el relato completo” (Davidson, citado por Piñeiro y Costa, 2013: 926). Esto supone construir un relato con significado cerrado y total a partir de diversos fragmentos de la historia que se contienen en diversos medios. Por consiguiente, el usuario, para ser consciente del sentido absoluto del texto, ha de consumir la totalidad de las partes del mismo en sus distintos soportes.

Por último, la narrativa transmedia, de acuerdo con Jenkins, “se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad. En la forma ideal de la narración transmediática, cada medio hace lo que se le da mejor (...). Cada entrada a la franquicia ha de ser independiente, de forma que no sea preciso haber visto la película para disfrutar con el videojuego y viceversa” (2008: 101). Con lo cual, el transmedia se distingue del crossmedia en que en el primero cada texto –entendiendo por texto cualquier documento escrito, gráfico o audiovisual (Scolari, 2008: 81)– es un elemento autónomo y con un estructura argumental completa pero si se suman dan como resultado un producto global. No obstante, tanto la narrativa transmedia como la crossmedia favorecen una experiencia y una visión holística (Niño González, González Vallés, Barquero Cabrero, 2015: 27).

En su afán de describir aún más las narrativas transmedia, Jenkins propone una serie de principios que configuran estos contenidos (Jenkins, citado por Scolari, 2013: 39-42):

- Expansión (*Spreadability*) vs Profundidad (*Drillability*): se trata de la expansión de la narrativa de forma viral vía redes sociales. La profundidad es la penetración que realiza el productor sobre las audiencias para hallar el núcleo duro de fans.
- Continuidad (*Continuity*) vs Multiplicidad (*Multiplicity*): las historias transmedia no deben perder la continuidad a través de sus distintos lenguajes y medios. Es decir, la trama, se expanda por donde se expanda, tiene que ser congruente. La multiplicidad hace referencia, según Scolari, a las extensiones “aparentemente incoherentes respecto al mundo narrativo original”. Por ejemplo, el episodio de *Los Simpson* en el que Homer y compañía encarnan a los protagonistas de *Hamlet*.
- Inmersión (*Immersion*) vs Extraibilidad (*Extractability*): toda historia traslada al usuario al mundo narrado. En función del medio, la inmersión alcanza diferentes dimensiones. Por ejemplo, no es lo mismo la inmersión de un libro que la de una película o la de un videojuego. La extraibilidad, para Scolari, se refiere a cuando se sacan los “elementos del relato y llevarlos al mundo cotidiano”. Un tipo de extraibilidad es el *product-placement* inverso, es decir, cuando un producto ficticio

se comercializa en la vida real. Por ejemplo, la cerveza Duff de la serie *Los Simpson*.

- Construcción de mundos (*Worldbuilding*): todo relato tiene una serie de personajes que viven en un lugar y en una época concretos. Todo esto configura un mundo con una apariencia verosímil.
- Serialidad (*Seriality*): el factor serial es representativo de las narrativas transmedia pero posee otra magnitud.
- Subjetividad (*Subjectivity*): los mundos transmedia generan una superpoblación de personajes, lo que provoca, en palabras de Scolari, “muchas miradas, perspectivas y voces”.
- Realización (*Performance*): este punto está ligado con los fans que se convierten en prosumidores. De este modo, el universo narrativo se propaga.

Con el fin de perfilar este paradigma, se saca a colación las características que sugiere Rodríguez Ferrándiz (2013: 20):

- “Los múltiples medios y plataformas en que se disemina el universo narrativo.
- La necesidad de que cada uno de ellos haga con dicho universo lo que sabe hacer mejor sin caer en redundancias, sino expandiéndolo y profundizándolo al mismo tiempo.
- El balance calculado entre relatos que se sostengan por sí mismos en un solo medio –es decir, que no resulten incomprensibles para un público ocasional– y relatos que sean fragmentos de un todo más comprensivo capaz de arrastrar a un público transmedial, más implicado.
- La necesidad por ello de un control creativo centralizado, a veces incluso unipersonal.
- La inevitable dispersión del universo a partir de relatos no canónicos, producto de la creatividad irrestricta del usuario”.

Según estas características, Rodríguez Ferrándiz se posiciona junto con otros autores y profesionales, entre los que se encuentra Jeff Gomez, director general de la productora Starlight Runner Entertainment (citado por Scolari, 2013: 43), en la postura de que las adaptaciones no forman parte de las narrativas transmedia. Por su parte, Scolari se muestra contrario a estas exclusiones: “Hasta la adaptación más lineal siempre incluirá una mirada nueva a un personaje o algún elemento que enriquezca un mundo narrativo” (2013: 49).

2.1. Estrategias

Un proyecto transmedia parte de un medio que alberga el núcleo narrativo, denominado también macrohistoria. Por lo general, los medios elegidos para esta labor suelen ser los libros, el cine y la televisión. A partir de aquí es donde surgen dos estrategias contrarias pero que se complementan: la expansión y la comprensión. En la expansión, otros medios y plataformas, llamadas extensiones, profundizan en los personajes, en sus relaciones y en los acontecimientos y exploran otros espacios y tiempos. Se conocen

como contenidos intersticiales aquellos que muestran lo que omite la macrohistoria mediante las elipsis. En la comprensión, la historia se sintetiza obteniendo microrrelatos. “Sin llegar a proponer nuevos personajes o historias, estos minitextos también aportan otras claves de lectura del mundo narrativo y, a su manera, forman parte del universo transmedia”, asevera Scolari (2013: 164).

En las comprensiones se encuadran las recapitulaciones, los avances, los falsos avances, las sincronizaciones, etcétera. Y en las expansiones se hallan las precuelas, las secuelas, los *spin-offs* y los contenidos intersticiales, por ejemplo, en *mobisodios* y en *webisodios* (episodios breves disponibles solo en móviles o sitios web, respectivamente).

2.2. Consumidores

“Si los viejos consumidores se suponían pasivos, los nuevos consumidores son activos. Si los viejos consumidores eran predecibles y permanecían donde les decías que se quedasen, los nuevos consumidores son migratorios y muestran una lealtad hacia las cadenas, las redes y los medios. Si los viejos consumidores eran individuos aislados, los nuevos consumidores están más conectados socialmente. Si el trabajo de los consumidores mediáticos fue antaño silencioso e invisible, los nuevos consumidores son hoy ruidosos y públicos”. De este modo compara Jenkins al público de ayer y de hoy (2008: 29). El papel activo de los usuarios representa uno de los aspectos fundamentales de toda narrativa transmedia que se aprecie. Tanto es así que ha aparecido un nuevo perfil de consumidor: el prosumidor (acrónimo de productor y consumidor).

Según Scolari, “gracias a la digitalización de los contenidos hoy resulta muy fácil manipular los textos y redistribuirlos a través de plataformas como YouTube o Facebook” (2013: 222-223). Los amantes de la industria del entretenimiento lo saben y lo ponen en práctica. “Estos se convierten en actores dentro de la propia historia, participando en comunidades y redes sociales, entornos interactivos multijugador, blogs y plataformas webs, sobre los que se va conformando la totalidad del producto”, comenta Cano (2016: 288). Sus producciones se denominan *fan art* o *fan fiction*. Algunos aficionados son fieles a un medio –*book fandom*–, un lenguaje –*music fandom*, *anime fandom*– o un género –*soap opera fandom*– (Scolari, 2013: 232-233).

En suma, los textos (escritos, gráficos o audiovisuales) con la rúbrica de los fans se conocen como contenido generado por el usuario (CGU). Estos trabajos que dilatan las ficciones oficiales colisionan con los derechos de autor. No obstante, las productoras no pueden poner barreras al mar que es internet y resulta contraproducente enfrentarse a los fans que son la principal fuente de ingresos. En la actualidad, la mayoría de las empresas “no dudan en promover la producción de contenidos por parte de los usuarios, crear espacios para su difusión y establecer intercambios con los fans” (Scolari, 2013: 122). En cuanto a las plataformas que las empresas ofrecen a los seguidores para que puedan subir sus obras o simplemente intercambiar pareceres con otros usuarios, se debe hacer hincapié en dos aspectos: la motivación de la participación –el llamado *Call to Action*– y la gestión de estos espacios. El *Call to Action* (en español, llamada a la acción) sirve, según la investigadora y productora Dena (citado por Scolari, 2013: 90),

para implicar a las audiencias y provocar que se aproximen a la producción. Esta forma de involucrar al público consta de tres fases: detonación (se organiza y se motiva la colaboración de la audiencia), remisión (se facilita la información para la participación) y recompensa (se valora y se prima el trabajo de la audiencia).

Guerrero propone el siguiente modelo de participación de los internautas en los portales de las series de televisión (2014: 261-262):

- Modelo observativo: sería un “participante silente”. Su comportamiento influye en la existencia de la web: el número de visitas que recibe una entrada en un blog, el número de reproducciones en un vídeo de YouTube.
- Modelo discursivo/argumentativo: el usuario que interactúa mediante opiniones y valoraciones en las secciones o plataformas de participación de las que dispone el sitio web (en foros, redes sociales, sección de comentarios...).
- Modelo creativo/divulgativo: el consumidor se transforma en prosumidor y crea contenidos o bien para desarrollar las elipsis de la narrativa transmedia (*fan fiction*) o bien para dar a conocer la obra mediante la recopilación de información (wikis, recapitulaciones...).
- Modelo lúdico: el jugador que consume los juegos de la web.

Los cuatro modelos (observativo, discursivo, creativo y lúdico) se pueden extrapolar de la web de una serie a cualquier medio de comunicación (cómic, libro, película...). Sin embargo, las audiencias se han fragmentado: ya no se puede hablar de las masas, esas que permanecían inmóviles delante del televisor. En los últimos años, como señala Scolari (2013: 221), los espectadores continúan consumiendo un gran volumen de contenidos audiovisuales, lo que ocurre es que se accede a tal cantidad a través de un conjunto variado de dispositivos y plataformas (móvil, ordenador, tableta, servicio a la carta, YouTube, descargas ilegales, etc.). El experto considera que el *transmedia storytelling* debe satisfacer la demanda tanto del fan acérrimo como del consumidor ocasional (2013: 222). Pero, además, gracias a su dispersión a través de varios medios y plataformas se puede centrar en diferentes segmentos de la población. Véase los discos de bandas sonoras para los melómanos, los filmes para los cinéfilos, los videojuegos para los *gamers*, las novelas para los bibliófilos o los juguetes para los niños. Por ello, Scolari ideó su propia clasificación de los consumidores (2009: 597):

- Consumidores de un único texto (*single text consumer*): la persona que es fiel a la macrohistoria en torno a la cual gira las extensiones transmedia.
- Consumidor de un único medio (*single media consumer*): el usuario que recurre a un solo medio. Este sería el caso de un internauta que ve una serie en Netflix, sigue a las cuentas de la serie a través de Twitter y Facebook y lee un blog de un prosumidor.
- Consumidor transmedia (*transmedia consumer*): el individuo que demanda todos los contenidos e informaciones de su historia preferida. Suele ser el perfil de un fan y puede abrazar la producción *amateur*.

2.3. Tipologías textuales

Los aficionados, intentando saciar sus ganas de que salgan a la luz más contenidos oficiales, son capaces de crear sus propias aportaciones de sus productos de entretenimiento preferidos. Para Scolari, estas son las diferentes clases que se engloban dentro de los contenidos generados por los usuarios (2013: 244-248):

- Sincronizaciones (*synchros*): consiste en aunar los fragmentos de la trama dispersos, por ejemplo, a lo largo de una serie (*flashbacks* y *flashforwards*) de manera sincronizada y cronológica.
- Recapitulaciones (*recaps*): son resúmenes de todo aquello que aconteció en los capítulos o temporadas anteriores.
- Parodias: acerca del comportamiento de los usuarios, el investigador argentino matiza: “Los prosumidores se suelen acercar a sus obras preferidas de dos maneras opuestas: con una actitud analítica y respetuosa que termina generando, por ejemplo, las recapitulaciones y sincronizaciones, o directamente apuntando a desmontarlas de manera desprejuiciada y remixarlas con otras producciones para crear nuevas interpretaciones paródicas”.
- Finales alternativos: cuando los fans no están conformes con los finales oficiales de una obra, se atreven a originar sus propias versiones.
- Falsos avances y *openings*: estas producciones “anuncian una película inexistente o cambian el sentido de un filme conocido”.
- *Mashups* o *cross-overs*: consiste en entremezclar imágenes y bandas sonoras de varias producciones o alternar escenas de estas.
- Adaptaciones: es el traspaso de un género a otro, véase de un libro a un cortometraje. Un *machinima* (acrónimo de *machine* y *cinema*) es una adaptación hecha con los videojuegos. Por ejemplo, adaptar la serie *Lost* usando el juego *Los Sims*.

2.4. Narrativas transmedia y videojuegos

Una narrativa transmedia no siempre nace entre las páginas de una novela o entre los fotogramas de un largometraje o de una serie. Los cómics, los dibujos animados, los juguetes o los videojuegos pueden ser la puerta que abra esta clase de experiencia inmersiva. En términos transmediáticos, en la mayoría de las ocasiones los videojuegos tienen la función de expandir la macrohistoria de otro medio. Pero otras veces los videojuegos son la base narrativa y los demás medios contribuyen a incrementar el relato. Este es el caso del pionero *Super Mario Bros.*, *Resident Evil*, *Assassin's Creed*, entre otros.

La profesora de la IT University of Copenhagen, Susana Pajares Tosca, ha centrado gran parte de sus estudios en los videojuegos. En una entrevista concedida para el libro de Scolari, *Narrativas transmedia* (2013: 55), afirmaba que “lo que los jugadores más aprecian es la posibilidad de vivir en el mundo de su universo transmedial, de interactuar con los lugares míticos y tener un papel en los grandes conflictos que definen ese mundo”. Además, la investigadora sostiene que el éxito de los videojuegos

que expanden el mundo transmedia reside en una vivencia distinta pero relacionada con la macrohistoria, es decir, en lugar de repetir la misma trama, se prefiere conocer nuevos personajes, nuevos espacios y nuevas situaciones.

Aunque Jenkins recalca la asociación entre los videojuegos y la tradición de las historias espaciales en las que los ambientes preponderan más que los personajes o la trama. Estos espacios, para Mesa, son “susceptibles de ser explorados, cartografiados y controlados” (2007: 19).

Hay que recordar que cualquier videojuego contiene el factor lúdico y la capacidad de decisión, dos alicientes que no poseen otros entornos narrativos. En este sentido, la narración y la jugabilidad, de acuerdo con Práxedes Aristizábal, se aúnan para que los usuarios interactúen ante las “posibles formas de resolver los dilemas a través de las pistas que la historia pone en evidencia, que va permitiendo que los jugadores generen mundos para probar, ensayar, buscar y resolver” (2014: 60).

El videojuego expanda o no el núcleo narrativo, es indiscutible la siguiente ventaja que indica Cano: “Normalmente en un producto audiovisual lineal la historia transcurre bajo un férreo control por parte del autor, esto sería totalmente contrario a los fundamentos básicos del videojuego que deben priorizar la experiencia del usuario” (2016: 293). El usuario de los videojuegos no quiere ser testigo como si estuviese en un cine o con un libro abierto, quiere ser partícipe. Por esto mismo, la resolución de retos es la principal fuente de placer para el jugador y no la narración (Aarseth, citado por Mesa, 2007: 23).

3. Análisis de caso

Una vez explicado el concepto y el funcionamiento de la narrativa transmedia, se efectuará el análisis de un caso, en concreto, el del producto transmedia *The Walking Dead*. En primer lugar, se intentará precisar la cada vez más extensa red transmedia del universo postapocalíptico de *The Walking Dead*, cuya macrohistoria se desarrolla en dos medios. En segundo lugar, se examinará una de las muchas extensiones de la franquicia, el videojuego *The Walking Dead: Season One*. De esta manera, con estos dos análisis se podrá entender la magnitud de esta particular narrativa transmedia y se podrá entender cómo funciona una determinada vía para acceder a la historia.

The Walking Dead es una novela gráfica creada por Robert Kirkman, Tony Moore y Charlie Adlard en 2003. El cómic, en blanco y negro, consta de más de ciento cincuenta números con una periodicidad mensual. La historieta narra la supervivencia y las adversidades del policía Rick Grimes y su grupo en medio de un apocalipsis zombi en Estados Unidos fruto de un virus que todos los seres humanos portan y que cuando mueren les resucita. Los protagonistas tendrán que enfrentarse a hordas de muertos vivientes –más conocidos como “caminantes”–, que solo mueren si se les destruye el cerebro, y a la maldad de la raza humana a lo largo de su peregrinaje hacia la seguridad y la supervivencia.

La cadena de televisión AMC compró en 2009 los derechos para producir una serie inspirada en el cómic. Así, el 31 de octubre de 2010 esta historia caótica daba el salto de la viñeta a la pequeña pantalla, dando por inaugurado una narrativa transmedia que, como comenta Scolari (2013: 129), se sabe dónde comienza pero nunca dónde termina.



Figura 1: Imagen promocional de la temporada 2. Fuente: *The Walking Dead Wiki*.

3.1. Análisis de la estructura transmedia

Con el fin de diseccionar el universo de *The Walking Dead*, se aplicará el modelo de análisis de la estructura de las narrativas transmedia propuesto por García Carrizo y Heredero Díaz (2015). Dicho paradigma se nutre de las aportaciones de Pratten (2011) o Scolari (2009 y 2013) y se basa sobre todo en el modelo diseñado por Belsunces Gonçalves (2011).

El modelo que ofrecen estas dos autoras está compuesto por cuatro fases que permiten localizar las partes que forman una narrativa transmedia y su interrelación (2015: 274-281):

- Identificación y análisis de la macrohistoria
- Identificación y análisis de las extensiones de la macrohistoria que conforman la narración transmedia
- Elaboración de un mapa del universo transmedia oficial y extraoficial
- Elaboración de una línea cronológica de la evaluación del universo transmedia

3.1.1. Identificación y análisis de la macrohistoria

En *The Walking Dead*, la macrohistoria fluye a través de dos medios, el cómic y la televisión. La serie no es una adaptación al uso de la novela gráfica. El producto televisivo incorpora nuevos personajes y acontecimientos que no están plasmados en las viñetas, por tanto, además de retomar el relato, lo expande. Aunque no solo eso, la serie ha penetrado en otros segmentos de la población acrecentando, por consiguiente, la audiencia. En definitiva, a la hora de reflejar la narrativa transmedia de *The Walking Dead* se tomará como eje el núcleo narrativo en los dos soportes.

El cómic comprende veintisiete volúmenes para un total de ciento cincuenta y ocho números hasta la fecha. La serie se divide en seis temporadas que suman ochenta y tres episodios. Los equipos de ambas obras continúan trabajando para difundir más partes. El público objetivo del cómic sería, de forma principal, adolescentes y jóvenes. Estos consumidores no suelen ser ocasionales sino que se acercan más a la figura de fan. Por otro lado, el *target* de la ficción serial aumenta de manera exponencial: a los amantes de esta historia impresa se debe añadir al público joven y adulto que no consume cómics pero ve series o programas de televisión y le gusta la temática de esta producción (acción, horror, drama, apocalipsis zombi, etc.), más aquellos telespectadores que de forma esporádica conectan con el mando a distancia con el canal que emite *The Walking Dead* porque no hay nada mejor en la programación y que quizás se conviertan o no en consumidores asiduos.

Toda narrativa está constituida por el espacio, el tiempo y los personajes (y sus relaciones). *The Walking Dead* plantea un problema –la propagación de un virus– que afecta a la sociedad estadounidense, con lo cual, el relato abarca una gran cantidad de lugares, transcurre en un largo periodo de tiempo –las crisis humanitarias de tal magnitud son duraderas– y perjudica a un número elevado de personajes.

En los grandes universos es común la proliferación de personajes. Véase *La guerra de las galaxias*, *El señor de los anillos* o *Juego de tronos*. Y *The Walking Dead* no es menos. Como consecuencia de la banalidad de la muerte –a cada instante mueren caminantes y personas–, el argumento lo recompensa con la irrupción de nuevas personalidades que aportan nuevas situaciones. De ahí que Scolari infiera que los “conflictos y treguas, enfrentamientos y alianzas, traiciones y lealtades, ataques y defensas son solo algunos de los vectores que dinamizan el relato” (2013: 81).

Estos son algunos de los muchos personajes que habitan en el mundo de *The Walking Dead*:

PERSONAJE (ROL)	TV	CÓMIC	DESTINOS SEMEJANTES
Rick Grimes (protagonista)	Sí	Sí	Sí
Lori Grimes (protagonista)	Sí	Sí	Sí pero con distintas muertes
Carl Grimes (protagonista)	Sí	Sí	Sí
Shane Walsh (principal)	Sí	Sí	Sí pero con distintas muertes
Daryl Dixon (principal)	Sí	No	–
Glenn Rhee (principal)	Sí	Sí	Por determinar
Carol Peletier (principal)	Sí	Sí	No, muere en el cómic y tiene distinto carácter
Andrea (secundario)	Sí	Sí	No, muere en la serie
Dale Horvath (secundario)	Sí	Sí	Sí pero con distintas muertes
Merle Dixon (secundario)	Sí	No	–
Morgan Jones (secundario)	Sí	Sí	No, muere en el cómic
Maggie Greene (secundario)	Sí	Sí	Sí
Hershel Greene (secundario)	Sí	Sí	Sí
Beth Greene (secundario)	Sí	No	–
Michonne (secundario)	Sí	Sí	Sí
‘El Gobernador’ (antagonista)	Sí	Sí	Sí pero con distintas muertes
Sasha Williams (secundario)	Sí	No	–
Abraham Ford (secundario)	Sí	Sí	Por determinar
Eugene Porter (secundario)	Sí	Sí	Sí
Alice (secundario)	No	Sí	–

Figura 2: Tabla de los personajes de la serie y del cómic de *The Walking Dead*. Fuente: elaboración propia.

Tal y como se puede observar en la tabla anterior, ciertos personajes solo tienen cabida en un medio (cómic o serie) y otros que aparecen en ambos sufren distintas desgracias.

En cuanto al espacio, tanto el cómic como la serie parten de dos pueblos distintos. Dentro del cómic, Rick Grimes y su familia viven en Cynthiana (en el estado de Kentucky) y, dentro de la serie, el matrimonio y su hijo son naturales de King County (en la ficción se ubica en el estado de Georgia). Tras estos dos puntos de partida, la trama en ambos medios deriva en una auténtica odisea por diferentes rincones de los Estados Unidos. A destacar las siguientes localizaciones:

- Atlanta (cómic y serie): la capital de Georgia se muestra deshabitada y desolada. No obstante, en el cómic no aparecen ni el Centro de Control de Enfermedades (primera temporada), encargado de intentar erradicar la epidemia, ni el Grady Memorial Hospital (quinta temporada).
- Granja Greene (cómic y serie): la granja de Hershel que acoge a la comunidad de Rick fue una de las localizaciones principales de la segunda temporada.
- Prisión (cómic y serie): esta cárcel, situada dentro de la trama en Georgia, sirvió de refugio y fortaleza al grupo del agente Rick Grimes durante la tercera y cuarta temporada.
- Woodbury (cómic y serie): los habitantes de este pueblo, también de Georgia, entrarán en conflicto con el colectivo protagonista en la tercera temporada. El líder de Woodbury es Philip Blake, más conocido como 'El Gobernador' y pronto se convertirá en enemigo de Rick Grimes.
- La Terminal (serie): esta estación de trenes, localizada en el condado de Macon (Georgia), es el hogar de un grupo de caníbales dirigidos por Gareth. La Terminal no tiene su equivalente en el cómic. Y en la serie se puede ver al final de la cuarta y al principio de la quinta temporada.
- Alexandría (cómic y serie): es una urbanización fortificada, próxima a Washington DC, cuyos residentes dan cobijo al grupo de Rick en la quinta y sexta temporada.
- Colonia Hilltop (cómic y serie): cercana también a la capital estadounidense, esta comunidad de supervivientes comercializa con su vecina Alexandría a cambio de protección. Aparece en la sexta temporada.

En cuanto al tiempo, *The Walking Dead* se contextualiza en pleno siglo XXI aunque no aparece ninguna referencia temporal (fechas, calendario...). Según los cálculos cronológicos realizados por los fans en la wiki de la serie y el cómic, desde que Rick despierta del coma en el hospital de King County (capítulo *Days Gone Bye*, primera temporada) hasta que el grupo del oficial llega a Hilltop (capítulo *Knots Untie*, sexta temporada) transcurren 628 días.

3.1.2. Identificación y análisis de las extensiones

La marca *The Walking Dead* es una fuente continua de ingresos. La serie renovó para una séptima temporada. Su precuela, *Fear the Walking Dead*, también renovó por una tercera temporada. Cada vez son más los juegos que se crean para distintos soportes (pc, dispositivos móviles, videoconsolas, etc.). Los consumidores demandan más contenidos

sobre este apocalipsis zombi y los productores no tardan en satisfacer estas necesidades. Todo esto provoca un sinfín de productos que ensanchan los límites del universo. Por otra parte, el fenómeno fan no cesa en su empeño de dar rienda suelta a su imaginación. El resultado, una ingente cantidad de material oficial y extraoficial alusivo a *The Walking Dead*.

En este apartado, se examina cada una de las extensiones que posibilitan el crecimiento transmediático de este relato: series, *webisodios*, animaciones, programas de televisión, videojuegos, páginas web, cómics, novelas, revistas, aplicaciones, atracciones, redes sociales y contenidos generados por los usuarios. Para ello, se opta por mencionar la función de las extensiones (Jenkins, 2007), sus partes, el género al que pertenecen y la relación que tiene con el núcleo narrativo.

Series

Fear the Walking Dead (2015): es una precuela compuesta de dos temporadas. Esta historia se ambienta en los primeros días del brote en la costa oeste, en concreto, en Los Ángeles. Una familia amplia y desestructurada será testigo de estos desconcertantes sucesos. Función respecto a la macrohistoria: expande el mundo ficcional (de la costa este de TWD a la costa oeste de Fear); completa la historia incompleta (en TWD no se ve cómo comienza la epidemia y el caos y en Fear sí).

Webisodios

The Walking Dead: Torn Apart (2011): esta *webserie* es una precuela formada por seis *webisodios*. Se centra en la vida de Hannah, una vecina de King County, durante las primeras horas de la propagación del virus. Además de ser el mismo pueblo de la familia Grimes, Hannah es el primer caminante que se encuentra Rick tras salir del coma. Los seguidores de la serie la recuerdan por arrastrarse por el suelo en el primer episodio de la serie ya que tiene el cuerpo mutilado por debajo del pecho. Las conexiones con la serie son abundantes, desde la bicicleta roja que luego usará Rick hasta la mención del Centro de Control de Enfermedades de Atlanta. Función respecto a la macrohistoria: profundiza en personajes (Hannah); completa la historia incompleta (se conoce cómo murió Hannah).

The Walking Dead: Cold Storage (2012): esta producción es otra precuela constituida por cuatro *webisodios*. En medio de una Atlanta bombardeada por el ejército, Chase se esconde en un establecimiento de alquiler de trasteros donde conocerá a un perverso empleado. Entre las alusiones a la historia axial destaca Cynthiana, el pueblo de Rick, Lori y Carl en el cómic. Chase menciona que se marcha allí. Asimismo, el protagonista de estos *webisodios* coge ropa de un trastero que pertenece a Rick. Se sabe cuando empieza a mirar las fotografías de los Grimes. Función respecto a la macrohistoria: completa la historia incompleta (situación de Atlanta antes de la serie).

The Walking Dead: The Oath (2013): esta ficción para la red que consta de tres *webisodios* es una precuela. Paul y Karina llegan a un hospital en busca de ayuda pero

la doctora que les recibe no parece muy cuerda. La principal conexión con la serie reside en el grafiti *Don't open, dead inside* (no abrir, muertos adentro) pintado tanto en la cafetería del hospital de los *webisodios* como en la cafetería del hospital donde estuvo ingresado Rick. Por tanto, se trata del mismo centro médico. Función respecto a la macrohistoria: profundiza en elementos ficcionales (el origen del grafiti); completa la historia incompleta (revela lo que acaeció en el hospital de King County).

Fear the Walking Dead: Flight 462 (2015): esta miniserie *online* es una historia paralela a la historia central de *Fear the Walking Dead* compuesta de dieciséis *webisodios*. Trata sobre un avión comercial en cuyo interior se produce un caso de infección. La nave es la misma que Nick (personaje de *Fear*) ve perder altura en el tercer capítulo de la primera temporada y la misma que hallan algunos miembros del grupo protagonista tras sufrir un accidente aéreo en el tercer capítulo de la segunda temporada. Dos de los supervivientes del vuelo (Jake Powell y Alex) realizan un cameo en la segunda temporada. Función respecto a la macrohistoria: profundiza en personajes (Jake y Alex); completa la historia incompleta (accidente de avión).

Estos *webisodios* se publicaban en la página web de AMC antes del estreno de una nueva temporada, a modo de anticipo. Así se promocionaba una nueva tanda de episodios de la serie principal.

Animación

The Walking Dead: Motion Comic (2010): es una animación de la primera parte del volumen 1 del cómic, *Days Gone Bye*. En realidad, se trata de una adaptación, con lo cual, no expande el universo de *The Walking Dead*. Función respecto a la macrohistoria: no expande el mundo ficcional; no profundiza en personajes/ elementos ficcionales; no completa la historia incompleta.

Programas

Talking Dead y Talking Dead: Fear Edition (2011): es un programa de televisión de formato *talk show* que se emite justo después de *The Walking Dead* o *Fear the Walking Dead*. A este espacio acuden desde invitados de las series hasta fans. Asimismo, el presentador saca a la luz vídeos extras. Función respecto a la macrohistoria: profundiza en personajes/ elementos ficcionales (los propios actores asisten al programa y cuentan detalles de sus personajes).

Videojuegos

The Walking Dead: Dead Reckoning (2012): este juego *online* de la web de AMC, también disponible como aplicación móvil, es una historia preliminar de la serie. Desarrolla los primeros contactos del policía Shane Walsh con los infectados, o sea, antes del comienzo de la serie que es cuando su compañero Rick despierta del coma. Función respecto a la macrohistoria: profundiza en personajes (vida, recuerdos y preocupaciones de Shane); completa la historia incompleta (lapso precedente a la serie en el que el agente se mide por primera vez a los muertos vivientes).

The Walking Dead: Season One (2012); *Season Two* (2013): son una saga de videojuegos multiplataforma que actúan como historia preliminar y paralela del cómic. En la primera temporada del juego, el usuario podrá controlar a Lee Everett en su afán por proteger a la pequeña Clementine de los peligros del mundo de *The Walking Dead*. En la segunda temporada, ya sin Lee, Clementine tendrá que abandonar la niñez para encarar todo tipo de obstáculos y amenazas. Función respecto a la macrohistoria: expande el mundo ficcional (nuevos espacios: Macon, Savannah); profundiza en personajes (Hershel o Glenn); completa la historia incompleta (se muestra por primera vez la muerte de Shawn Green y los acontecimientos de las vidas de Hershel y Glenn previos a su unión al grupo de Rick).

The Walking Dead: Assault (2012): este juego aporta contenido intersticial al inicio de la historia del cómic. Ahonda en los hechos del cómic a partir del despertar de Rick del coma. Función respecto a la macrohistoria: completa la historia incompleta (con nuevos personajes).

The Walking Dead: Survival Instinct (2013): este videojuego para Xbox 360, PlayStation 3, Wii U y PC es una historia preliminar de la historia central. El argumento versa sobre Daryl Dixon y su hermano Merle en su viaje hacia Atlanta. Función respecto a la macrohistoria: profundiza en personajes (Daryl y Merle); completa la historia incompleta (las vidas de Daryl y Merle antes de encontrarse con el grupo de Rick y se sabe cómo es su padre y qué le ocurrió).

The Walking Dead: Road To Survival (2015): este juego de rol y estrategia para móviles se inspira en los hechos relatados por el cómic, las novelas y el videojuego *Season One*. El usuario deberá construir Woodbury y combatir para conseguir materiales y alimentos. Función respecto a la macrohistoria: profundiza en personajes; completa la historia incompleta (nuevas conversaciones entre los personajes).

The Walking Dead: Michonne (2016): este videojuego multiplataforma se erige en una historia intersticial de la novela gráfica. Abarca el lapso entre el número 126 y 139 del cómic en el que el personaje de Michonne abandonó al grupo de Rick para más tarde volver. Función respecto a la macrohistoria: profundiza en personajes (Michonne y su tormento por las pérdidas familiares); completa la historia incompleta (periodo de tiempo de ausencia no narrado por el cómic).

Web

Página web de AMC: el portal de AMC recoge toda la información del *show* televisivo. Se puede acceder a la tienda para adquirir cualquier producto, buscar datos sobre los personajes y el reparto, enterarse de las últimas noticias, consumir contenidos extras o valorar de forma interactiva los sucesos de los episodios en la sección *Story Sync Fan Reactions*. Función respecto a la macrohistoria: profundiza en personajes/ elementos ficcionales (cada uno tiene su propia ficha).

Dirección del sitio web: <http://www.amc.com/shows/the-walking-dead>

Página web de *The Walking Dead*: es el portal oficial de este universo postapocalíptico, creado por la editorial de cómics de Robert Kirkman –Skybound Entertainment–. Además, compila con frecuencia las reacciones y predicciones de los fans. Función respecto a la macrohistoria: profundiza en personajes/ elementos ficcionales (entrevistas).

Dirección del sitio web: <http://www.thewalkingdead.com/>

Cómic

The Walking Dead: Una pequeña historia de navidad (2007): es una historia especial que aparece dentro de una edición del cómic y se relaciona con este por ser una historia paralela. Las viñetas enseñan unas navidades particulares entre Morgan y su hijo, es decir, en medio del fin de la civilización. Función respecto a la macrohistoria: profundiza en personajes (Morgan y Duane); completa la historia incompleta (episodio navideño no recogido por historia central).

The Walking Dead: Historia futurista (2010): es una historia alternativa al canon oficial y está integrada en un número del cómic. Se podría afirmar, por tanto, que se trata de un relato periférico. La historieta expone que la resurrección de los muertos se debe a una táctica de los alienígenas para subyugar a la especie humana. Función respecto a la macrohistoria: expande el mundo ficcional (entran en acción los extraterrestres); completa la historia incompleta (aporta una explicación diferente del virus).

The Walking Dead: La historia de Michonne (2012): esta novela gráfica es una precuela de la macrohistoria. En ella se relata el pasado de este personaje durante el apocalipsis zombi. Función respecto a la macrohistoria: profundiza en personajes (Michonne); completa la historia incompleta (se describe cómo fueron las primeras horas de Michonne tras el brote y qué le sucedió a su novio y al amigo de este).

The Walking Dead: La historia de El Gobernador (2013): es una historia paralela que dota de contexto al universo de *The Walking Dead*. Esta, en concreto, indaga en la persona de ‘El Gobernador’. Función respecto a la macrohistoria: profundiza en personajes (‘El Gobernador’)/ elementos ficcionales (las peceras con cabezas de zombies); completa la historia incompleta (se explica por qué hace eso con las peceras).

The Walking Dead: Tyreese Special (2013): este relato salió como novedad en la obra titulada *Free Comic Book Day Special* y se liga con el cómic por ser una de las muchas precuelas existentes. Tyreese protagoniza este especial sobre los primeros compases de la epidemia. Función respecto a la macrohistoria: profundiza en personajes (Tyreese y su instinto de supervivencia); completa la historia incompleta (Tyreese en el día que cambió el destino del mundo).

The Walking Dead: The Alien (2016): esta historia, de índole preliminar, es el primer cómic no escrito por Robert Kirkman. Entre sus hojas se narra cómo el hermano de Rick Grimes, Jeffrey, descubre a los nuevos seres. Función respecto a la macrohistoria: expande el mundo ficcional (la trama tiene lugar en Barcelona); profundiza en

personajes (Jeffrey Grimes); completa la historia incompleta (única aparición del hermano de Rick).

The Walking Dead: Here's Negan (2016): este cómic es una precuela de la macrohistoria de la novela gráfica. Versa sobre Negan, uno de los enemigos de Rick, que en medio del apocalipsis sufre la pérdida de su mujer, víctima del cáncer. Función respecto a la macrohistoria: profundiza en personajes (Negan cuando no era malvado)/ elementos ficcionales (el origen del nombre de su bate de béisbol); completa la historia incompleta (su pasado antes de la caída de la civilización).

Libros

The Walking Dead: Rise of the Governor (2011); *The Road to Woodbury* (2012); *The Fall of the Governor* (primera parte, 2013; segunda parte, 2014); *Descent* (2014); *Invasion* (2015): son una saga de novelas que desempeñan la función de historia preliminar y paralela respecto al cómic. Estos libros giran en torno al pueblo de Woodbury, en concreto, en cómo Philip Blake se convirtió en 'El Gobernador' y en cómo murió en manos de Lilly para después esta hacerse cargo de la localidad. Función respecto a la macrohistoria: profundiza en personajes ('El Gobernador' y Lilly); completa la historia incompleta (en la historia de Woodbury y en la de los protagonistas).

Revista

The Walking Dead: The Official Magazine (2012): en el interior de la revista oficial de la serie, con una periodicidad trimestral, el lector podrá conocer información exclusiva y en profundidad gracias a las entrevistas al equipo de la producción, a los reportajes, etcétera. Se han publicado diecisiete números hasta el momento. Función respecto a la macrohistoria: profundiza en personajes/ elementos ficcionales.

Aplicaciones

The Walking Dead: Dead Yourself (2012): esta *app* modifica las fotografías para convertir los rostros de los usuarios en auténticos zombis. Función respecto a la macrohistoria: no expande el mundo ficcional; no profundiza en personajes/ elementos ficcionales; no completa la historia incompleta.

Atracciones

The Walking Dead Attraction (2016): esta atracción del parque temático de Universal Studios Hollywood permite al visitante experimentar de forma inmersiva el mundo de la serie. Función respecto a la macrohistoria: no expande el mundo ficcional; no profundiza en personajes/ elementos ficcionales; no completa la historia incompleta.

Redes sociales

The Walking Dead: la serie posee cuentas oficiales en Facebook, Tumblr, Instagram y Twitter (en este caso, en inglés de la AMC y de Skybound y en español de la FOX).

Función respecto a la macrohistoria: no expande el mundo ficcional; no profundiza en personajes/ elementos ficcionales; no completa la historia incompleta.

Fear the Walking Dead: la precuela también dispone de sus respectivos perfiles en estos medios sociales (Facebook, Instagram y Twitter). Función respecto a la macrohistoria: no expande el mundo ficcional; no profundiza en personajes/ elementos ficcionales; no completa la historia incompleta.

Contenidos generados por los usuarios (CGU)

The Walking Dead Wiki (2009 en inglés y 2011 en español): esta enciclopedia elaborada por los fans recopila prácticamente toda la información relativa al universo de *The Walking Dead* (trama, personajes, actores, productos, creadores, localizaciones, etc.). Útil para los nuevos consumidores que quieran esclarecer cualquier duda y para los seguidores que deseen profundizar sus conocimientos. Función respecto a la macrohistoria: profundiza en personajes / elementos ficcionales (cada elemento tiene su propia ficha); completa la historia incompleta (la mayoría de la información que proporcionan las extensiones y la macrohistoria está reunida en dicha *wiki* de manera hipertextual).

Pero cuando los seguidores se decantan por adentrarse en el universo con la ayuda de la invención en vez de compilar información oficial, la consecuencia es una proliferación de contenidos que alteran el guion, como los disponibles en la web FanFiction, o de parodias, como las subidas a YouTube.

3.1.3. Elaboración de un mapa del universo transmedia oficial y extraoficial

En esta fase, García Carrizo y Heredero Díaz ofrecen una infografía inspirada en la creada por Belsunces Gonçalves. En ella, se refleja la relación intertextual o la función de las expansiones con la macrohistoria, además de indicar los medios a los que pertenecen cada uno de estos elementos transmediáticos. Las modificaciones más significativas que introdujeron las autoras fueron tener en cuenta los trabajos de los prosumidores, señalar las partes de las que están compuestas las extensiones y su finalidad. A modo de ejemplo, este es el mapa genérico creado por las investigadoras:

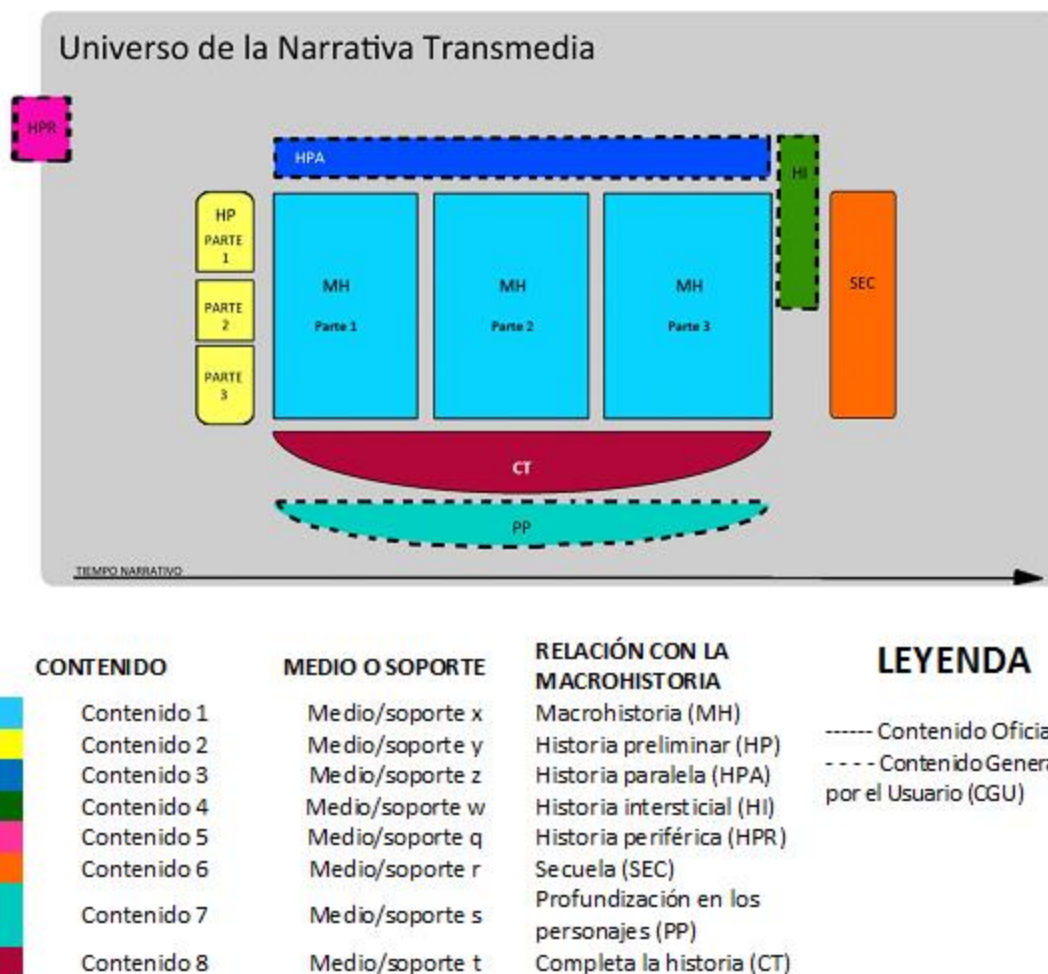
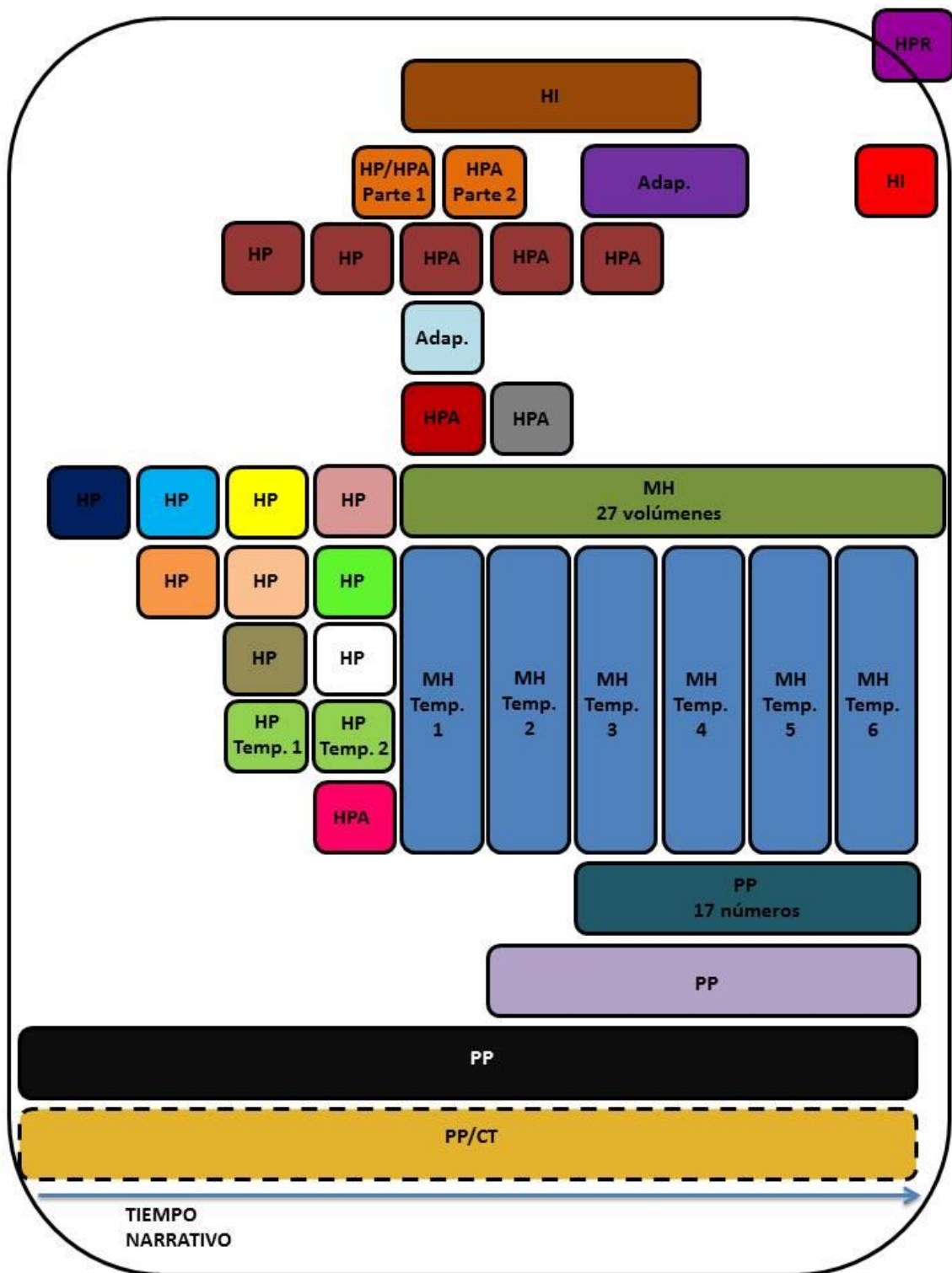


Figura 3: Mapa genérico del universo transmedia oficial y extraoficial de una narrativa transmedia. Fuente: García Carrizo y Heredero Díaz, 2015: 278.

A continuación, se presenta el universo transmedia de *The Walking Dead* mediante una infografía. Con este recurso, se puede percibir de modo visual la dimensión del relato formado por un abanico de productos.



LEYENDA	CONTENIDO	MEDIO O SOPORTE	RELACIÓN CON LA MACROHISTORIA
	TWD (cómic)	Cómic (papel)	Macrohistoria (MH)
	TWD (serie)	TV; DVD; Blu-ray	Macrohistoria (MH)
	Torn Apart	Internet	Historia preliminar o precuela (HP)
	Cold Storage	Internet	Historia preliminar o precuela (HP)
	The Oath	Internet	Historia preliminar o precuela (HP)
	Fear TWD	TV; DVD; Blu-ray	Historia preliminar o precuela (HP)
	Flight 462	Internet	Historia paralela (HPA)
	Survival Instinct	Videojuego (multiplataforma)	Historia preliminar o precuela (HP)
	Dead Reckoning	Videojuego (internet)	Historia preliminar o precuela (HP)
	Tyreese Special	Cómic (papel)	Historia preliminar o precuela (HP)
	La historia de Michonne	Cómic (papel)	Historia preliminar o precuela (HP)
	The Alien	Cómic (papel)	Historia preliminar o precuela (HP)
	Here's Negan	Cómic (papel)	Historia preliminar o precuela (HP)
	La historia de El Gobernador	Cómic (papel)	Historia paralela (HPA)
	Una pequeña historia de navidad	Cómic (papel)	Historia paralela (HPA)
	Motion Comic	Animación (internet)	Adaptación
	Novelas TWD	Novelas (papel, PDF)	Historia preliminar (HP) y paralela (HPA)
	TWD: Season One y Two	Videojuego (multiplataforma)	Historia preliminar (HP) y paralela (HPA)
	Road To Survival	Videojuego (app)	Adaptación
	TWD: Michonne	Videojuego (multiplataforma)	Historia intersticial (HI)
	Assault	Videojuego (app)	Historia intersticial (HI)
	Historia futurista	Cómic (papel)	Historia periférica (HPR)
	Talking Dead	TV	Profundización en personajes (PP)
	Revista	Papel	Profundización en personajes (PP)
	Webs y RRSS	Internet	Profundización en personajes (PP)
	Wiki	Internet	Profundización en personajes (PP) y completa la historia (CT)

 Contenido oficial
  CGU

Figura 4: Mapa del universo transmedia oficial y extraoficial de *The Walking Dead*. Fuente: elaboración propia a partir de información obtenida de García Carrizo y Heredero Díaz, 2015: 278.

3.1.4. Elaboración de una línea cronológica de la evaluación del universo transmedia

García Carrizo y Heredero Díaz son partidarias de emplear una línea temporal con el fin de visualizar los plazos de publicación. Esta sería la cronología de *The Walking Dead*, desde el primer hasta el último lanzamiento transmediático:

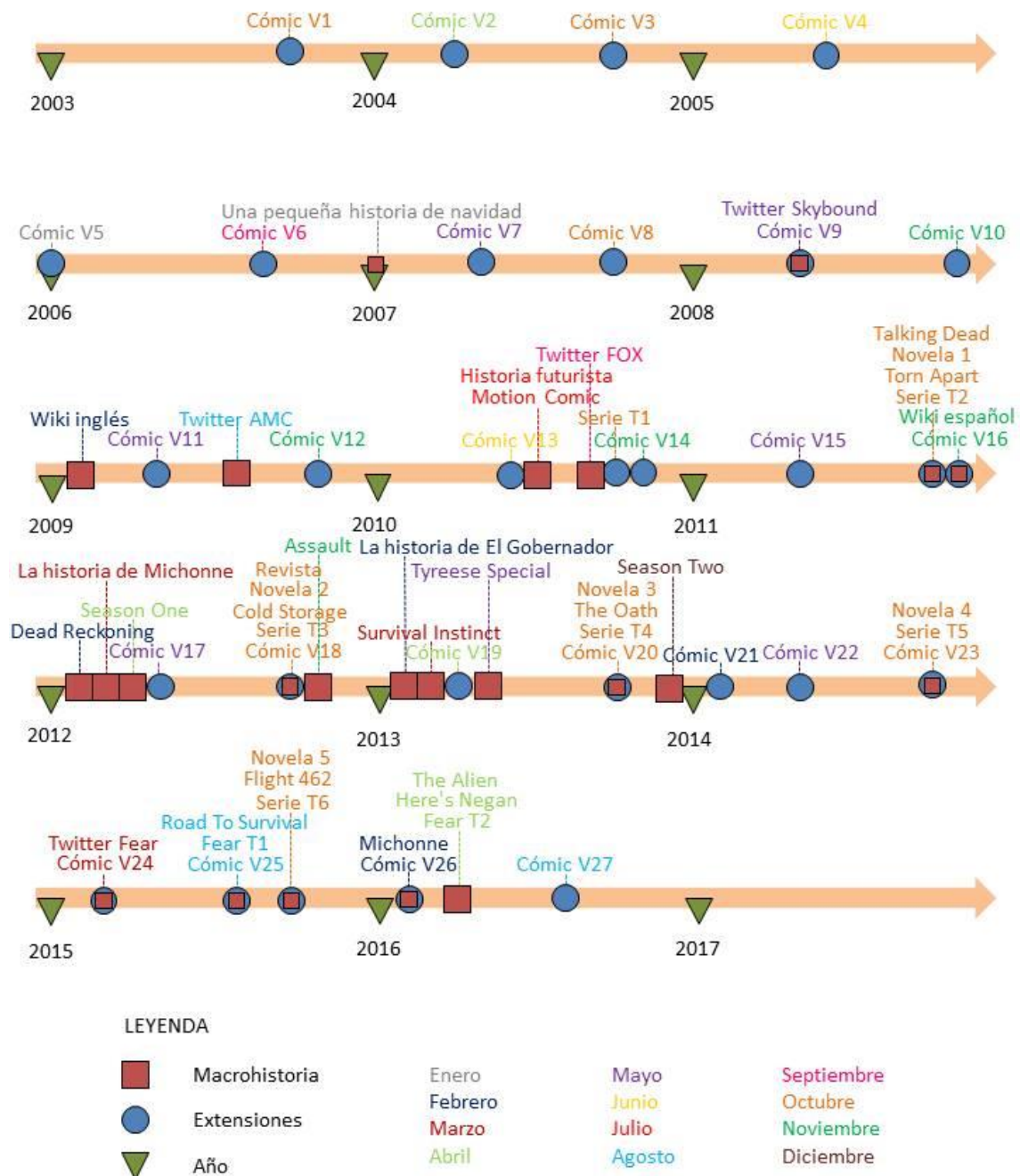


Figura 5: Línea cronológica de *The Walking Dead*. Fuente: elaboración propia a partir de información obtenida de García Carrizo y Heredero Díaz, 2015: 281.

3.2. Análisis del videojuego *The Walking Dead: Season One*

En este apartado, se ha seleccionado una de las muchas extensiones que difunden el mundo planteado por la novela gráfica y por el *show* televisivo. Asimismo, dicho producto no pertenece a ninguno de estos dos géneros que guardan en sí la macrohistoria. Una vez elegido el objeto, en este caso el videojuego *The Walking Dead: Season One*, se llevará a cabo su análisis desde un punto de vista narrativo e interactivo haciendo hincapié en todo momento en su relación con el núcleo narrativo.

The Walking Dead: Season One es un videojuego desarrollado por Telltale Games para dispositivos Android, iOS, Microsoft Windows, PlayStation 3, PlayStation 4, PlayStation Vita, Xbox 360, Xbox One, Mac OS X, Ouya y Kindle Fire HDX. Esta aventura gráfica ha sido galardonada con numerosos premios al juego del año. *Season One* se divide en cinco capítulos –publicados de forma bimestral o mensual y al final recopilados–. El primer episodio se comercializó en abril de 2012. Cabe agregar que esta franquicia ya cuenta con una segunda entrega y próximamente se lanzará al mercado la tercera temporada. La estética de esta saga de juegos se asemeja a la del cómic.

Esta historia interactiva cuenta cómo Lee Everett protege a una niña llamada Clementine cuando surge el brote vírico. Lee, un profesor condenado a prisión por asesinato, logra escapar del interior de un coche patrulla tras colisionar con un caminante. El protagonista consigue refugiarse en una casa próxima al lugar del accidente. Ahí se encuentra con Clementine, una niña cuyos padres se hallaban fuera de la ciudad cuando el caos estalló. Lee intentará sobrevivir y proteger a Clementine en un mundo sumido en el desorden y el pánico. A medida que avanza la historia los dos personajes principales deberán unirse con distintas personas y enfrentarse a otras para salvar sus vidas.

Con el objetivo de estudiar esta extensión del universo de *The Walking Dead*, se recurre a los componentes de toda narrativa –el espacio, el tiempo y los personajes–, incluidas las funciones (Jenkins, 2007), y a aspectos vinculados con los videojuegos –tipología, jugabilidad, diseño–.

3.2.1. Personajes

A lo largo de los cinco episodios se van distribuyendo los treinta y ocho personajes –en estado vivo– que aparecen en el juego. Esto genera un conjunto de situaciones repartidas por toda la historia que a la postre mantienen el interés del usuario hasta el final.

PERSONAJE (ROL)	EPIODIO	ESTADO	RELACIÓN	PERSONAJE (ROL)	EPIODIO	ESTADO	RELACIÓN
Lee Everett (protagonista)	1, 2, 3, 4, 5	Muerto	Tutela	Parker (secundario)	2	Muerto	Profesor y alumnos
Clementine (protagonista)	1, 2, 3, 4, 5	Viva		Travis (secundario)	2	Muerto	
Policía (secundario)	1	Muerto		Ben Paul (principal)	2, 3, 4, 5	Muerto	
Hershel (secundario)	1	Vivo	Familia Greene	Brenda (antagonista)	2	Muerta	Familia St. John
Shawn (secundario)	1	Muerto		Danny (antagonista)	2	Determinable*	
Chet (secundario)	1	Determinable*		Andy (antagonista)	2	Determinable*	
Andre (secundario)	1	Vivo		Beatrice (secundario)	3	Muerta	
Kenny (principal)	1, 2, 3, 4, 5	Vivo	Familia	Chuck (secundario)	3, 4	Muerto	
Katjaa (principal)	1, 2, 3	Muerta		Christa (principal)	3, 4, 5	Viva	Pareja
Duck (principal)	1, 2, 3	Muerto		Omid (principal)	3, 4, 5	Vivo	
Irene (secundario)	1	Muerta		Vernon (secundario)	4	Vivo	Grupo
Glenn (secundario)	1	Vivo		Brie (secundario)	4	Muerta	
Carley (principal)	1, 2, 3	Muerta		Boyd (secundario)	4	Vivo	
Lilly (principal)	1, 2, 3	Desconocido	Familia	Clive (secundario)	4	Vivo	
Larry (principal)	1, 2	Muerto		Joyce (secundario)	4	Viva	
Doug (principal)	1, 2, 3	Muerto		Molly (secundario)	4	Desconocido	Grupo
Jolene (secundario)	2	Muerta		Anna (secundario)	4	Desconocido	
Mark (secundario)	2	Muerto		Dr. Logan (secundario)	4	Muerto	
Bandido (antagonista)	2, 3	Desconocido		El Extraño (antagonista)	5	Muerto	

Figura 6: Tabla de los personajes del videojuego *The Walking Dead: Season One*.
Fuente: elaboración propia.

*Lea el apartado “Jugabilidad y diseño”

De esta tabla sobresalen, por un motivo u otro, los siguientes personajes:

- Lee Everett: es el personaje dirigido por el usuario. El protagonista de este relato virtual se dejará la vida por cuidar a Clementine, a pesar de no ser un familiar. El jugador deberá tomar un sinfín de decisiones que no solo repercutirán en el transcurso de la trama sino también en el vínculo con la niña, desde mentiras piadosas hasta palabras sinceras.
- Clementine: la otra protagonista de esta temporada pasará a ser el personaje controlado por el usuario en la segunda entrega del videojuego. Como consecuencia de la plaga de caminantes, Clem se verá obligada a abandonar la niñez y a madurar –usar armas para sobrevivir, cortarse el pelo para no ser atrapada por zombis...–.
- Hershel y Shawn Greene: estos dos personajes se muestran tanto en el cómic como en la serie. Pero el videojuego se corresponde a sucesos anteriores a la macrohistoria. Hershel es un personaje relevante porque, primero, acoge al grupo de Rick en su granja y, después, se erige en un referente moral sobre todo para Rick. En el núcleo narrativo del universo de *The Walking Dead*, Shawn –hijo de Hershel en el cómic e hijastro en la serie– aparece como uno de los muchos caminantes encerrados en el granero por Hershel, ya que este tenía la esperanza de que existiera una cura. Gracias a la obra de Telltale Games, el jugador será testigo del trágico fallecimiento de Shawn.
- Glenn: este personaje mítico de la novela gráfica y de la serie también interviene en el videojuego. En concreto, en el primer episodio y, como se trata de los primeros días de la infección, este periodo es precedente a su inclusión en el grupo de Rick: se despidió de Lee y compañía en Macon para viajar a Atlanta donde se unirá a los sobrevivientes de la macrohistoria.
- Kenny: junto con Lee y Clementine, Kenny es el único personaje en tener presencia en los cinco episodios del juego. Además, cuando todo parecía indicar que sacrificó su vida por el grupo, en *Season Two* se desvela que pudo escapar de una horda de caminantes y salvar su vida. En función de las decisiones del jugador, Kenny puede ser un interesante aliado de Lee o, por el contrario, un adversario.
- Christa y Omid: esta pareja de novios forma parte de los supervivientes de la primera temporada que tienen cabida en la segunda entrega del videojuego, junto con Kenny y Clementine.

La introducción de personajes de la macrohistoria en el videojuego –Glenn, Hershel, Shawn– responde a la función de profundizar en personajes y a la de completar la historia incompleta (defunción de Shawn). Por otro lado, los personajes originales del juego tienen como función expandir el mundo ficcional y, en ocasiones, completar la historia incompleta (Lee tiene un papel vital en la muerte de Shawn).

3.2.2. Espacio

The Walking Dead: Season One transcurre de manera íntegra en el estado norteamericano de Georgia, de igual modo que una parte considerable de la serie. Es más, la primera imagen de juego es la autopista interestatal 85 con el *skyline* de Atlanta

de fondo, la misma pero devastada por la que avanzaba Rick Grimes a lomos de un caballo en el primer capítulo de la ficción televisiva. Principales ambientaciones de la obra de Telltale Games:

- Atlanta: en la capital georgiana está el hogar de Clementine y su familia. Y ahí empieza esta aventura virtual.
- Granja Greene: en este escenario se filma en mayor medida la segunda temporada de la serie. En dicha propiedad de Heshel, Shawn murió por el ataque de unos caminantes al intentar arreglar la cerca. Este hecho causó la expulsión del grupo de Lee.
- Macon: la ciudad natal de Lee Everett. El protagonista se desplazó hasta Macon con la esperanza de que sus padres y hermano siguieran vivos. Además, el grupo de Lee se protegió entre las paredes de la farmacia que pertenecía a su familia. Tras una invasión de estas criaturas mortíferas, Lee y los suyos tuvieron que abandonar la farmacia y buscaron refugio en el Traveler Motel.
- Granja Lechera St. John: esta finca es el principal entorno del segundo episodio del videojuego. Sus dueños, la familia St. John (Brenda, Andy y Danny), ofrecieron a la comunidad de Lee alimentos a cambio de gasolina. Sin embargo, la hospitalidad de los St. John extrañó a más de uno. Lee descubrió a su compañero Mark, que supuestamente había sido atendido por Brenda, con las piernas amputadas. Mark, en su último aliento, pudo advertir a Lee de que no comieran la cena. Los St. John eran caníbales. Finalmente, el grupo de Lee pudo huir de la granja.
- Tren 4070: después de que el motel fuese asaltado por unos bandidos, Lee y su equipo emprendieron un viaje hacia Savannah usando, primero, una autocaravana y, luego, este medio de transporte. El convoy solo está presente en el tercer episodio del juego.
- Savannah: en esta urbe costera de Georgia fue donde estaban los padres de Clementine cuando se produjo la catástrofe viral. El penúltimo y último episodio se ambientan en Savannah. Lee y sus acompañantes se dirigieron a este lugar para conseguir una embarcación debido a que Kenny trabajaba de pescador. Ya en Savannah se instalan en una mansión deshabitada. Más tarde, Lee se cayó por una alcantarilla y tuvo que vagar por las cloacas hasta dar con un grupo liderado por un tal Vernon. Posteriormente, el colectivo de Lee acude en busca de suministros a la escuela del barrio de Crawford (ficticio) donde sus habitantes tienen unas normas muy estrictas. Y al final, después de que Clementine desapareciera tras enterarse de que no iban a buscar a sus progenitores, Lee fue a por ella al Hotel Marsh House, el sitio en el que se habían hospedado los padres de Clem.

Los nuevos espacios –Macon, Savannah, Granja Lechera St. John– sirven para expandir el mundo ficcional mientras que los lugares que se repiten de la macrohistoria –Atlanta, Granja Greene– tienen la finalidad de completar la historia incompleta.

3.2.3. Tiempo

El relato de *The Walking Dead: Season One* se estructura en cinco episodios y, a su vez, estos presentan los siguientes tiempos narrativos:

- Episodio uno: *A New Day (Un nuevo día)*. Los eventos de este nivel tienen un tiempo narrativo de dos días.

Elipsis de tres meses.

- Episodio dos: *Starved For Help (Hambrientos de ayuda)*. Los eventos de este nivel tienen un tiempo narrativo de un día.

Elipsis no determinada. Es probable que transcurran semanas.

- Episodio tres: *Long Road Ahead (Un camino largo por delante)*. Los eventos de este nivel tienen un tiempo narrativo de dos días.

Durante este episodio, en la cabina del tren, Lee coge un mapa de la ruta donde se puede leer “2003-2006”. Gracias a este intervalo de tiempo, se puede saber de forma aproximada cuándo fue el apocalipsis. Es la primera referencia temporal que se conoce.

No hay elipsis.

- Episodio cuatro: *Around Every Corner (A la vuelta de cada esquina)*. Los eventos de este nivel tienen un tiempo narrativo de dos días (comienza donde acaba el anterior episodio).

No hay elipsis.

- Episodio cinco: *No Time Left (El tiempo se agota)*. Los eventos de este nivel tienen un tiempo narrativo de un día (comienza donde acaba el anterior episodio).

El primer episodio se coordina con la macrohistoria por ser una especie de precuela –brote del virus–, con lo cual, presenta la función de expandir el mundo ficcional más allá del periodo de la historia central. El resto del videojuego se configura como una historia paralela a la base narrativa.

3.2.4. Jugabilidad y diseño

The Walking Dead: Season One pertenece al género de aventura gráfica –en tercera persona– y se distingue de otros videojuegos por poseer dos características particulares. La primera, la jugabilidad. “Este juego en parte se adapta a las decisiones que tomes. La historia se personaliza con tu modo de juego”, avisa un pantallazo cada vez que se comienza un episodio. En efecto, uno de los factores diferenciadores reside en que el usuario constantemente tiene que optar entre varias decisiones que determinarán, de una forma u otra, el devenir de la trama. Lee Everett deberá posicionarse entre las facciones que integran el grupo –lo que genera alianzas y oposiciones–, decidir si ejecuta a los

enemigos o les perdona la vida –como en el caso de los hermanos St. John–, si realiza el tiro de gracia o permite que sus conocidos se conviertan en caminantes... Pero sobre todo tendrá que elegir cómo se comporta con Clementine: si es sincero o miente y si la cuida o se despreocupa. Por tanto, el jugador tiene la capacidad de plasmar su personalidad y de interaccionar en función de su estado anímico.

No obstante, la jugabilidad tiene defectos debido a que en ciertas circunstancias, se tome la decisión que se tome, el final de una situación va a ser siempre el mismo. El ejemplo más evidente es cuando Lee tiene que escoger entre ayudar a Shawn o al hijo de Kenny ya que están siendo atacados por los muertos vivientes. La opción que se seleccione será indiferente porque siempre Shawn muere y Hershel acaba expulsando de su granja a los huéspedes.

La segunda característica se refiere al diseño. Telltale Games ideó el videojuego de tal manera que la historia tuviera más relevancia que la acción. Por tanto, son habituales los diálogos entre los personajes, las escenas donde el jugador solo tiene que ver y a lo sumo elegir cómo continuar la conversación o la discusión. Esta peculiaridad, junto con el estilo visual propio de los dibujos del cómic, a veces da más la impresión de estar delante de una animación que de un videojuego.

En suma, el tándem jugabilidad-diseño ofrece una experiencia envolvente que traslada al usuario hasta el universo repleto de zombis y le permite ser un superviviente y el protagonista.

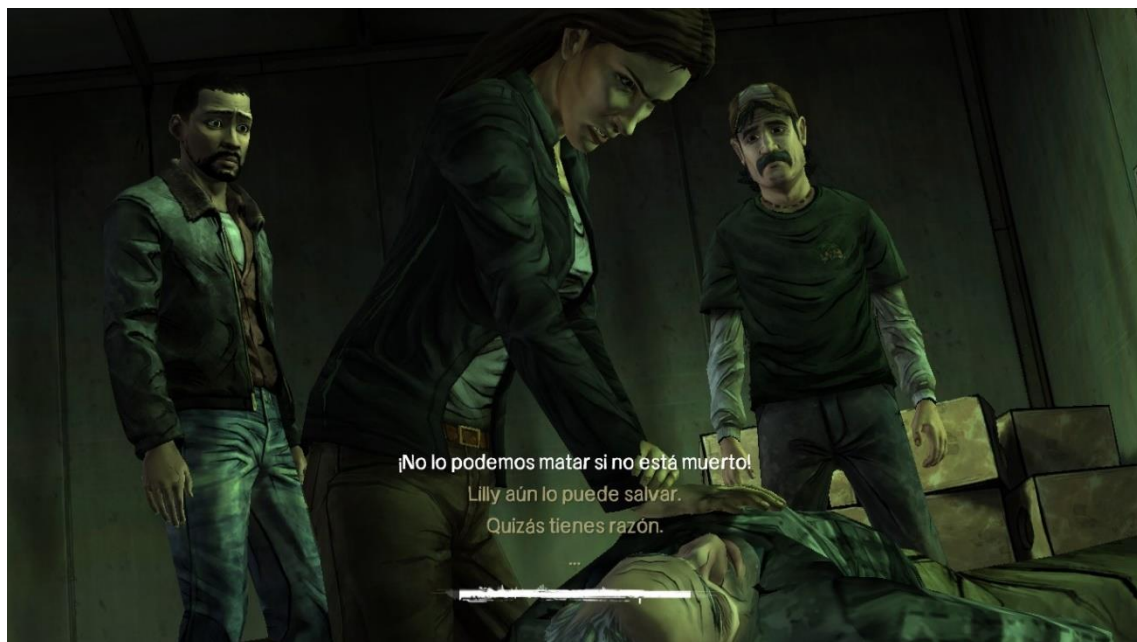


Figura 7: Imagen del videojuego en la que Lee (personaje de la izquierda) debe tomar una decisión. Fuente: *The Walking Dead: Season One*.

4. Conclusiones

La serie *The Walking Dead*, más que una adaptación del cómic, se inspira en él expandiendo el universo. Por tanto, se producen incongruencias en la trama de la serie respecto al cómic y se establecen dos macrohistorias, un hecho insólito en el campo de las narrativas transmedia.

La historia del protagonista, el agente Rick Grimes, se desarrolla en las dos macrohistorias. Pero para conocer a la perfección las vidas del resto de personajes, el usuario debe hacer un consumo transmediático puesto que las historias particulares se desgranán a través de varios medios y géneros.

Como se puede observar en la línea cronológica, el auge transmediático gira en torno al año 2010 que es cuando se emite la primera temporada de la serie. También se puede ver que los lanzamientos de los *webisodios* coinciden con algunas de las nuevas temporadas del *show* de la AMC. Su finalidad es promocionar la serie.

Robert Kirkman apuesta por las narrativas transmedia para su universo. El consumidor solo necesita el cómic o la serie para conocer el relato original. Pero si desea conocer aún más y profundizar deberá recurrir a otros productos que requieren distintos medios y soportes.

Las extensiones añadidas a la macrohistoria de *The Walking Dead* son una sinergia. El videojuego *The Walking Dead: Season One* se amolda a la perfección al núcleo narrativo y al estilo del cómic. Además, cumple todas las funciones que se les atribuyen a las extensiones (expandir el mundo ficcional; profundizar en personajes/ elementos ficcionales; completar la historia incompleta). Por otro parte, la jugabilidad y el diseño posibilitan que el usuario se sumerja en la historia virtual de una manera totalmente distinta a las que proponen otros medios.

El videojuego hace coincidir en un entorno virtual personajes y espacios novedosos con personajes y espacios conocidos por los fans. Este hecho potencia la interrelación con la macrohistoria, la expansión del universo gracias a los nuevos elementos y cierto bienestar para los seguidores por interactuar con personajes y lugares que dominan.

Los teóricos afirman que las narrativas transmedia tienen que ser coherentes. Sin embargo, en *The Walking Dead* las dos macrohistorias son incongruentes. Sin olvidarse de que el juego permite adaptar el guion en función de la forma ser y de jugar del usuario. Esto también es opuesto a los principios de las narrativas transmedia ya que, para proteger la integridad del relato, los contenidos suelen ser hermético e inmutable.

5. Bibliografía

Aristizábal, P. (2014). El universo de la narrativa transmedia en el videojuego. *Revista e-ikon* (1), 56-60.

Cano, F. J. M. (2016). Series de ficción y videojuegos: Transmediatización y 'Gamificación' de los discursos audiovisuales contemporáneos. *index. comunicación*, 6(2), 287-295.

Costa Sánchez, C. y Piñeiro Otero, T. (2012). Nuevas narrativas audiovisuales: multiplataforma, crossmedia y transmedia. El caso de *Águila Roja* (RTVE). *Icono 14*, 10 (2), 102-125. DOI: 10.7195/ri14.v10i2.156

García Carrizo, J. y Heredero Díaz, O. (2015): Propuesta de un modelo genérico de análisis de la estructura de las narrativas transmedia, *Icono 14*, volumen (13), pp. 260-285. doi: 0.7195/ri14. v13i2.745

Guerrero, M. (2014). Webs televisivas y sus usuarios: un lugar para la narrativa transmedia. Los casos de “*Águila Roja*” y “*Juego de Tronos*” en España. *Nueva época*, enero-junio (21), 239-267.

Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación* (No. 316.7 (73)). Paidós.

Mesa, D. S. (2007). Los videojuegos. Consideraciones sobre las fronteras de la narrativa digital. *Cuadernos de literatura*, 12(23), 13-26.

Niño González, J. I., González Vallés, J. E. y Barquero Cabrero, M. (2015). La comunicación transmedia en el sector de los videojuegos: perspectivas, horizontes y estudio de caso. *Comunicación y Hombre*, 2015(11).

Piñeiro Otero, T. y Costa Sánchez, C. (2013). De series españolas de éxito a producciones audiovisuales transmediáticas. Análisis de *Águila Roja*, *El barco* y *Amar en tiempos revueltos*. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 19 (especial abril), 925-934. DOI: 10.5209/rev_ESMP.2013.v19.42175

Rodríguez Ferrándiz, R. (2014). El relato por otros medios: ¿un giro transmediático? *Cuadernos de Información y Comunicación*, 19, 19-37. DOI: 10.5209/rev_CIYC.2014.v19.43901

Scolari, C. A. (2008). *Hipermediaciones: Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Editorial Gedisa.

Scolari, C. A. (2009). Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production. *International Journal of Communication* (3), 586-606.

Scolari, C. A. (2013). Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan.

Webgrafía

AMC: <http://www.amc.com/shows/the-walking-dead>

Carlost.net: <http://www.carlost.net/>

FanFiction: <https://www.fanfiction.net/tv/Walking-Dead/>

Fear the Walking Dead: <http://fearthewalkingdead.amctv.es/>

Jenkins, H. (15 de enero de 2003). Transmedia Storytelling: Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling. Recuperado de <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/> Consultado el 11 de julio de 2016

Jenkins, H. (22 de marzo de 2007). Transmedia Storytelling 101. Recuperado de http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html Consultado el 11 de julio de 2016

The Walking Dead, página oficial: <http://www.thewalkingdead.com/>

The Walking Dead: The Official Magazine: <http://titanmagazines.com/t/the-walking-dead/us/>

The Walking Dead Wiki, versión en español: http://es.thewalkingdead.wikia.com/wiki/The_Walking_Death_Wiki

The Walking Dead Wiki, versión en inglés: http://walkingdead.wikia.com/wiki/The_Walking_Death_Wiki

Wikipedia: <https://www.wikipedia.org/>

YouTube: <https://www.youtube.com/>