

La narrativa expandida: múltiples capas autorales

Fernanda Bellicieri

Universidade Presbiteriana Mackenzie

<https://doi.org/10.26439/puentes.comunicacion2026.8874>

RESUMEN. Esta ponencia reflexiona sobre la narrativa expandida como una forma de creación, comunicación y construcción de sentido que trasciende el relato lineal y se despliega en múltiples lenguajes, plataformas y capas autorales. A partir de los estudios culturales, la autora plantea que las narrativas median nuestras relaciones con el mundo, intervienen en la constitución de identidades y permiten negociar significados en contextos específicos. El texto distingue entre *storytelling* y *storydoing* para subrayar que toda narrativa eficaz requiere coherencia entre discurso, acción y reputación. Luego, desde la cultura digital y la teoría de los medios, examina cómo el *software*, la interactividad, la participación y la lógica transmedia amplían las posibilidades de creación y recepción. La ponencia desarrolla además la noción de intencionalidad artística como punto de partida de procesos narrativos que se expanden mediante texto, *performance*, video, ilustración, plataformas digitales y colaboración autorales. A través de proyectos propios como Solo Sale Siamo y PJ Allsteam, se sostiene que la narrativa expandida permite abordar la alteridad y enriquecer la experiencia estética.

La narrativa es un elemento esencial en cualquier ámbito de la actividad profesional y de la vida cotidiana. Este término ha incorporado y asumido diferentes significados, a menudo rozando una versión vacía, inmersa en el sentido común. Sin embargo, incluso este concepto narrativo superficial, estructuralmente casi vaciado de su verdadera importancia, que se apropia del discurso y de los desplazamientos propios de las simplificaciones del paso del tiempo —especialmente si consideramos la simplificación del lenguaje que trae consigo la tecnología— permanece presente en nuestra forma de existir y percibir. Incluso, esa narrativa, cobarde frente a su verdadero significado, está inherentemente inscrita en nuestra propia individualidad y alteridad.

En última instancia, las narrativas, las historias que contamos y consumimos –incluso las más subyacentes, ocultas en una botella de champú o una lata de refresco– median diaria y sistemáticamente nuestras relaciones con el mundo y nuestros procesos de comunicación. Por esta razón, el presente texto, resultado de la presentación realizada en el evento Puentes para la Comunicación en la Universidad de Lima, evoca el concepto de narrativa desde la perspectiva de los estudios culturales. En este enfoque, y más específicamente en Hall (2006), se advierte la importancia de la narrativa en la construcción de significados, en la representación social, en la comprensión del mundo, en la constitución de identidades y en la negociación de sentidos en culturas o contextos específicos.

A partir de este precedente conceptual, se amplía el campo de influencia y se expanden los límites de la narrativa, que podemos considerar, sin duda, una poderosa herramienta para crear una propuesta de valor. Ya sea en términos de dinámicas de mercado, mediante la presentación de un producto, servicio o marca, o bajo un aspecto más inmaterial, al presentar o defender una idea ante una audiencia con el objetivo de impactarla y generar una conexión.

En comunicación, llamamos *storytelling* a la técnica de desarrollar narrativas capaces de conectar con audiencias de interés específicas, comúnmente asociadas a la planificación de empresas y organizaciones, e incluso funciona como estrategia de marca personal, como en presentaciones de proyectos o entrevistas. El objetivo del *storytelling* es siempre contar una historia atractiva, utilizando diferentes estrategias lingüísticas –verbales y no verbales, palabras y acciones (movimientos, gestos, voces)– para conectar con la imaginación de la audiencia y crear una conexión genuina.

Pero el *storytelling* no lo es todo. Llegamos al concepto de *storydoing*: más que una narrativa bien construida, las empresas y las personas necesitan trabajar en su *storydoing*. ¿Qué significa esto? Significa reiterar en acciones concretas lo que se propone como narrativa. No solo contar, sino hacer. Predicar con el ejemplo. ¿Y cómo podemos poner en práctica el *storytelling*? La respuesta es promoviendo la coherencia narrativa entre las historias que contamos y nuestras acciones diarias. En general, en la vida personal o profesional, significa mostrar consistencia, construir reputación. Esta última es un elemento que influye y cualifica la comunicación. Por lo tanto, al desarrollar o proponer una narrativa, debemos tener en cuenta que no basta simplemente con llamar la atención. Captar la atención de una audiencia, con fines comerciales o personales, conlleva establecer relaciones a largo plazo, lo que implica confianza. Por lo tanto, la narrativa puede utilizarse no solo como cebo (al estilo del *storytelling*), sino como un medio para reiterar valores y consolidar relaciones.

También, la narrativa es un poderoso canal de comunicación y expresión estética que se manifiesta a través de diferentes lenguajes. Si consideramos la narrativa dentro del ámbito de la expresión artística, podemos considerarla, en sí misma, una experiencia estética, tanto por el deleite (por parte del público) como por la intención artística (por parte del sujeto de la expresión, el autor). Y si ampliamos el potencial de esta narrativa, es decir, de esta experiencia estética, mediante la expansión de lenguajes e incluso la combinación de diferentes, tendremos una experiencia estética más intensa tanto para el público como para el autor. Y si consideramos también el universo de la narrativa digital y sus posibilidades de intercambio entre lenguajes, podemos tener una experiencia de intersección entre el público y la intención artística.

EXPANSIÓN NARRATIVA

¿Cómo podemos usar la tecnología y el lenguaje para expandir nuestro potencial narrativo? En el contexto de la cultura digital, los formatos de aplicaciones y plataformas influyen en cómo percibimos y producimos contenido, es decir, en cómo producimos narrativas y cómo estas crean potencialmente relaciones.

La cultura del *software* (Manovich, 2011) está influenciada por patrones y hábitos tecnológicos. El *software* no es solo una herramienta, sino un entorno cultural que moldea la percepción, la comunicación y la realidad. Vivimos en una sociedad del *software* cuyos principios operativos (como interfaces gráficas, bases de datos y algoritmos de búsqueda) se convierten en parte integral de nuestra cognición y cultura. Y este nuevo contexto cultural digital, que señala mediaciones multimodales, no puede ignorarse en el contexto de la producción narrativa.

Aunque no está incluida en el grupo de autores de estudios culturales, Murray (2004) aporta una perspectiva interesante sobre la resignificación narrativa en el entorno digital al abordar la estética del medio, que impacta directamente en los modos de producción y disfrute narrativo. En su estudio, destaca las siguientes características del entorno digital, las cuales dan cuenta de un lenguaje propio y no únicamente de uno multimodal:

- Procedimental: está diseñado para ejecutar reglas, no solo para transmitir información estática. Esto implica una narrativa que se desarrolla mediante la intervención de quien la consume, es decir, de quien navega por el entorno digital.
- Participativo: se basa en información proporcionada según reglas predeterminadas, lo que también reitera la participación activa del usuario. La interactividad es el principal factor diferenciador del entorno digital.
- Enciclopédico: las computadoras son los dispositivos de almacenamiento más potentes jamás creados. La memoria se expande con el acceso a bases de datos globales a través de internet, donde crecen exponencialmente.
- Interactivo e inmersivo: la realidad digital se presenta al usuario en el momento presente, que solo existe mediante la condición de actuar y reaccionar. La navegación del usuario se percibe como una representación dramática de una trama. El usuario forma parte de la narrativa, como en un juego: la inmersión se configura como un placer estético fundamental del entorno digital y supone la capacidad de aprender, es decir, de ejecutar comandos que el nuevo medio permite y que resultan esenciales para la navegación. Una vez reconocidas las propiedades de este entorno y la importancia de comprender el uso de diferentes plataformas para mejorar la narración y la creación narrativa, la vía más interesante para explorar y expandir diferentes voces –incluyendo la del usuario o interactor– es mediante una estrategia transmedia.

Al considerar una estrategia transmedia para el desarrollo o la expansión narrativa, el objetivo es construir una trama o un enfoque narrativo multifacético que se despliegue en diferentes medios, cada uno operando con su lenguaje específico y enfatizando un código, una temporalidad, un modo de interacción, una forma de respuesta, un alcance e incluso un público objetivo específicos. Por

lo tanto, pensar en una estrategia transmedia para la expansión narrativa va más allá del funcionamiento técnico del dispositivo: requiere comprender las capas del desarrollo narrativo de los personajes, sus voces y la relación que se busca construir con el consumidor.

En una estrategia transmedia, organizamos el contenido de diferentes formatos y canales de forma complementaria, lo que nos permite no solo ampliar la audiencia y crear más puntos de contacto, sino también fortalecer vínculos y aumentar la probabilidad de generar confianza. Podemos conectar con cada audiencia de la manera más asertiva, eligiendo formatos y medios en función de sus necesidades de disfrute o recepción y las mejores maneras de presentar la narrativa.

La producción de contenido es una de las mejores maneras de desarrollar una narrativa multifacética en múltiples plataformas, pues mantiene la esencia de la marca, su misión y propósito, así como la naturaleza del artista y su intención inicial (Figura 1), la motivación que lo lleva a desarrollar el discurso.

Figura 1

Intencionalidad del artista



El enfoque multiplataforma para la expansión narrativa es eficiente tanto para generar vínculos más estructurados entre el productor y el público como para llegar a nuevos públicos de interés. En términos de estrategia de comunicación, saber gestionar diferentes plataformas puede generar oportunidades significativas. Aquí podemos encontrarnos tanto en el ámbito del uso de la estrategia transmedia por parte de las marcas (ámbito comercial) como en el ámbito artístico-expresivo, área de interés en este artículo.

NARRATIVA EXPANDIDA E INTENCIONALIDAD ARTÍSTICA

¿Pero qué quiero decir con intencionalidad artística? Es la motivación de un sujeto expresivo. La motivación que, para expresarse a través de los lenguajes, se transforma en narrativa.

Extraigo este contexto de mi tesis doctoral, *La experiencia del cuerpo-texto: un gesto hacia la construcción de la escena en el cuerpo y la reinención del cuerpo en escena* (Bellicieri, 2016), que aborda esta transposición entre la percepción de un sujeto expresivo, su intencionalidad y las escenas elaboradas por él, en diferentes formatos. La tesis se transformó también en plataforma, un espacio virtual, una especie de repositorio en el que están dispuestas mis diferentes producciones narrativas. Un compendio polifacético de un sujeto de expresión que hace uso del lenguaje como vehículo fisiológico, buscando legitimar su individualidad.

Es en este contexto que la tecnología y el entorno digital resultan fundamentales para expandir tanto las posibilidades del sujeto expresivo (el autor) como la capacidad de disfrute e interpretación (los consumidores de su contenido).

Merleau-Ponty (1986) afirma que “ya que las cosas y mi cuerpo están hechos con la misma tela, es necesario que su visión se haga de alguna manera en ellos, o que su visibilidad manifiesta se duplique con una visibilidad secreta” (pp. 18-19). Así, mi trabajo creativo como sujeto expresivo deriva de una intencionalidad, o una motivación inicial, que me mueve como ser humano y que creo que merece ser discutido. Como resultado de mi percepción, evocada como concepto fenomenológico en Merleau-Ponty (1999), se produce una transcripción inicial, que denomino código madre, el lenguaje con el que más me identifico (en mi caso, el texto, el código verbal). Y a partir del texto, se expande a otros formatos (video, danza, escenas mediadas por un *software* algorítmico, *performance*, improvisación, ilustración). Como en un proceso de desvelamiento de la percepción, la narrativa se revela a través de la experiencia de navegación/estética expandida a diferentes contextos. Esto amplía las posibilidades de lectura del público según su afinidad con los diferentes formatos. En este punto del proceso de expansión narrativa, dos factores son fundamentales:

1. Autoría compartida o colaborativa: nuevos sujetos con distintas percepciones contribuyen con sus propias intencionalidades y visiones del mundo a expandir esta narrativa.
2. Nuevos medios que la intersectan o complementan: el ámbito transmedia no solo implica cambiar de formato o adaptarse a otro, sino complementar narrativas, ampliando el universo de personajes, orígenes e historias mediante el trabajo en diferentes plataformas y lenguajes.

Ofrezco como ejemplo de un proceso de expansión narrativa el trabajo con el texto “La bambolina e il bombolone”¹, posteriormente transformado en la *performance* “Solo Sale Siamo” (Figura 2). La intención o motivación surgió a partir de imágenes periodísticas de guerra en las que aparecían niños, imágenes que me conmovieron profundamente. La sensación de abandono que evocaban despertó en mí la necesidad de escribir —mi residuo fisiológico de la percepción—. Así nació el poema “La bambolina e il bombolone”, escrito originalmente en italiano.

¹ Son dos palabras italianas muy diferentes que a menudo suenan juntas de forma cómica. La *bambolina* significa “muñequita”, mientras que el *bombolone* es un delicioso dulce italiano (similar a una bomba o berlina rellena de crema).

Figura 2

Performance con proyección audiovisual Solo somos sal



A partir del texto, surgió la necesidad de dar forma a las palabras (fiscalización) y registrarlas en formato audiovisual, mediante la interpretación del texto que había escrito. Esta superposición autor-actor, característica del lenguaje performativo, forma parte de la metodología de trabajo que denomino cuerpo-texto, una especie de espiral de sentidos y significados, que se reconstruye con cada revisión de la intención inicial del sujeto de expresión. En este caso, la intención expresada en principio como poema. Posteriormente, mi intención me llevó a la necesidad de representar físicamente el cuerpo coreográfico sin palabras, utilizando únicamente el movimiento. La capa coreográfica, como la escritura hermética, emerge en mi proceso creativo como un residuo fisiológico de la percepción. Así, poco a poco, se diseñó una *performance* que incluía: el texto, la coreografía, el sonido inherente a la coreografía derivado del texto inicial y la proyección audiovisual con ilustraciones creadas por otro autor tras la lectura del texto (Figuras 3 y 4). Esta nueva intervención (las ilustraciones proyectadas), además de otra capa de significado, añade una nueva capa autoral.

Figura 3

Interacción entre performance y proyección de ilustraciones



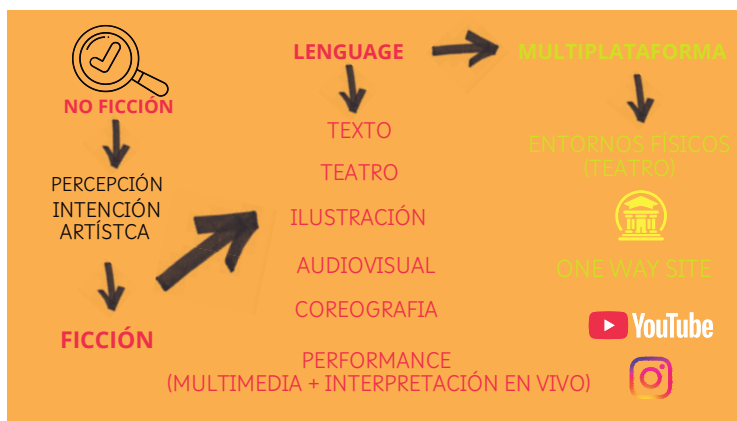
Estas ilustraciones también se utilizaron para crear diferentes versiones audiovisuales que incluían el texto, la coreografía, la *performance* en vivo y otros productos que conforman las diferentes capas de la narrativa.

El producto final siempre está por llegar, sin importar cuántas presentaciones, adaptaciones a espacios, colaboradores o audiencias existan. Siempre regresa en espiral a la intención inicial del sujeto expresivo: el propio autor desde el principio, indefinidamente modificado algorítmicamente.

Con la metodología del texto del cuerpo, siempre en progreso, “Solo Sale Siamo”, una versión de *performance* en vivo, se presentó en el Congreso de Arte Generativo del 2024 en Venecia. Es una *performance* que evolucionó gradualmente a partir de un tema inicial (la guerra, la maternidad y la infancia) materializado a través de diferentes capas de lenguaje y medios. Cada capa y el compendio narrativo multifacético están vinculados y refuerzan la intención original del autor: transmitir el sentimiento y la percepción de la destrucción de la infancia en el contexto de la guerra. Promover la reflexión a través de una narrativa enriquecida por el uso extensivo de lenguajes en diferentes plataformas. Cada nueva capa corresponde a diferentes tipos de archivos que constituyen variables en la composición del algoritmo narrativo.

Figura 4

Uso de diferentes capas de lenguaje en Solo somos sal



Otra obra narrativa que he estado desarrollando bajo la misma perspectiva de estar en proceso y que aborda el universo femenino contemporáneo, tema que me conmueve especialmente como objeto de expresión, es el personaje multiplataforma PJ Allsteam (una mujer feminista objetivada, como irónicamente me gusta definirla). El personaje surgió alrededor del 2010, en forma de relatos/crónicas, y se convirtió en el libro *Cuentos de F*. Poco a poco, sentí la necesidad de explorar otra faceta de ella (la acción en vivo) y recurrí a YouTube. En 2015, realicé una serie de videos cortos (50 episodios), como autora-intérprete, siempre mostrando al personaje al teléfono contándole sus dramas a alguien (el psicoanalista, la madre, el portero). El formato fue una solución para ahorrar recursos (yo misma hice todo el proceso, desde la escritura hasta la edición y la publicación), pero terminó creando una nueva dimensión para el personaje, más ligera y humorística. Las historias escritas

(código verbal), aunque incluían humor, eran en lenguaje literario, más irónicas y bastante íntimas. Tras desarrollar el canal, creé una plataforma propia para el personaje, lo que me permitió explorar otros tipos de escritura y lenguaje, como el blog del autor y las crónicas ilustradas. Además, creé una página dedicada a la investigación sobre el universo ítalo-brasileño del personaje, descubriendo una nueva dimensión que incluía la investigación sobre la identidad italiana en Brasil, e incluso la vinculaba con mi investigación académica en el campo de la interculturalidad.

Posteriormente, en colaboración, se crearon dos versiones del personaje en lenguaje de dibujo: una versión ilustrada y otra en italiano, con estilo de cómic. Recientemente, se rodó el cortometraje *A veces una pipa es solo una pipa*, que amplía el universo narrativo de acción real de PJ y presenta a otros personajes. Actualmente, mi exploración narrativa continúa con la investigación de nuevos formatos audiovisuales, en concreto, videos cortos y pruebas en redes sociales. Sin embargo, he buscado unir la voz del autor con la del personaje, como una forma de reflexionar sobre los procesos creativos y crear una conexión con audiencias potenciales.

Figura 5

Proyecto colaborativo a partir del personaje PJ Allsteam



De nuevo, este es un proyecto en proceso, un producto que acompaña mis intenciones como sujeto expresivo y que se basa en la exploración de nuevos medios y formatos. En este contexto de expansión narrativa, es importante enfatizar el trabajo colaborativo y en coautoría. Para expandir el universo del personaje PJ Allsteam (Figuras 5 y 6), me apoyo en el trabajo de otros artistas/colaboradores, quienes aportan su propia narrativa a mi idea inicial.

Finalmente, creo que podemos señalar la expansión narrativa como una nueva forma de abordar la alteridad, lo que implica ir mucho más allá de la comprensión de los dispositivos tecnológicos o el entorno digital: conlleva centrarse en las posibilidades narrativas que, en conjunto, ofrecen.

Figura 6

Uso de diferentes capas de lenguaje en el proyecto PJ Allsteam



REFERENCIAS

- Bellicieri, F. N. (2016). *A experiência do corpo-texto: um aceno à construção da cena no corpo e à reinvenção do corpo em cena* [Tesis doctoral, Universidad Presbiteriana Mackenzie]. Adelpa Repositório Digital.
- Hall, S. (2006). *A identidade cultural na pós-modernidade* (T. Tadeu da Silva & G. Lopes Louro, Trad.; 11.ª ed.). DP&A.
- Manovich, L. (2011). *Cultural software*. <https://manovich.net/content/04-projects/071-cultural-software/67-article-2011.pdf>
- Murray, J. H. (1999). *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio* (S. Pajares, Trad.). Paidós Ibérica.
- Merleau-Ponty, M. (1986). *El ojo y el espíritu* (J. Romero Brest, Trad.). Paidós.
- Merleau-Ponty, M. (1999). *Fenomenologia da percepção* (C. A. Ribeiro de Moura, Trad.; 2.ª ed.). Martins Fontes.

