

CARAC TERES

Estudios culturales y críticos de la esfera digital

En este número participan ■ Yeraldine Aldana Gutiérrez, Hernán Mariano Amar, Gala Arias Rubio, Mauro Jordan Baquero Rodríguez, Camilo Andrés Bonilla Carvajal, Fernando Broncano, Stefano Calzati, Daniel Escandell Montiel, Santiago García Sanz, Belén García-Delgado Giménez, Nicolás José Isola, Jafet Israel Lara, Álvaro Llosa Sanz, Vicente Luis Mora, Gustavo Adolfo Rivero Ortiz, Vega Sánchez Aparicio, Laura Sánchez Gómez, Alex Saum-Pascual, Mainer Tornos Urzainki, Luis Vives-Ferrándiz Sánchez, Maya Zalbidea Paniagua

Monográfico: Universos transmedia y convergencias narrativas
Monograph: Transmedia Universes and Narrative Convergences

Coordinador: Álvaro Llosa Sanz

Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital

Caracteres es una revista académica interdisciplinar y plurilingüe orientada al análisis crítico de la cultura, el pensamiento y la sociedad de la esfera digital. Esta publicación prestará especial atención a las colaboraciones que aporten nuevas perspectivas sobre los ámbitos de estudio que cubre, dentro del espacio de las Humanidades Digitales. Puede consultar [las normas de publicación en la web](#).

Dirección

Daniel Escandell Montiel

Editores

David Andrés Castillo

Juan Carlos Cruz Suárez

Daniel Escandell Montiel

Consejo editorial

Robert Blake | University of California - Davis (EE. UU.)

Fernando Broncano Rodríguez | Universidad Carlos III (España)

José María Izquierdo | Universitetet i Oslo (Noruega)

Hans Lauge Hansen | Aarhus Universitet (Dinamarca)

José Manuel Lucía Megías | Universidad Complutense de Madrid (España)

Francisca Noguerol Jiménez | Universidad de Salamanca (España)

Elide Pittarello | Università Ca' Foscari Venezia (Italia)

Fernando Rodríguez de la Flor Adán | Universidad de Salamanca (España)

Pedro G. Serra | Universidade da Coimbra (Portugal)

Paul Spence | King's College London (Reino Unido)

Remedios Zafra | Universidad de Sevilla (España)

Consejo asesor

Miriam Borham Puyal | Universidad de Salamanca (España)

Jiří Chalupa | Univerzita Palackého v Olomouc (Rep. Checa)

Wladimir Alfredo Chávez | Høgskolen i Østfold (Noruega)

Sebastièn Doubinsky | Aarhus Universitet (Dinamarca)

Daniel Esparza Ruiz | Univerzita Palackého v Olomouc (Rep. Checa)

Charles Ess | Aarhus Universitet (Dinamarca)

Fabio de la Flor | Editorial Delirio (España)

Katja Gorbahn | Aarhus Universitet (Dinamarca)

Pablo Grandío Portabales | Vandal.net (España)

Claudia Jünke | Universität Bonn (Alemania)

Malgorzata Kolankowska | Wyższa Szkoła Filologiczna we Wrocławiu (Polonia)

Beatriz Leal Riesco | Investigadora independiente (EE. UU.)

Macarena Mey Rodríguez | ESNE/Universidad Camilo José Cela (España)

Pepa Novell | Queen's University (Canadá)

Sae Oshima | Aarhus Universitet (Dinamarca)

Gema Pérez-Sánchez | University of Miami (EE. UU.)

Olivia Petrescu | Universitatea Babeş-Bolyai (Rumanía)

Pau Damián Riera Muñoz | Músico independiente (España)

Jesús Rodríguez Velasco | Columbia University (EE. UU.)

Esperanza Román Mendoza | George Mason University (EE. UU.)

José Manuel Ruiz Martínez | Universidad de Granada (España)

Fredrik Sörstad | Universidad de Medellín (Colombia)

Bohdan Ulašin | Univerzita Komenského v Bratislave (Eslovaquia)

ISSN: 2254-4496



Editorial Delirio (www.delirio.es)

Los contenidos se publican bajo licencia [Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 3.0 Unported](#).

Diseño del logo: Ramón Varela | Ilustración de portada: Sheila Lucas Lastra

Las opiniones expresadas en cada artículo son responsabilidad exclusiva de sus autores. La revista no comparte necesariamente las afirmaciones incluidas en los trabajos. La revista es una publicación académica abierta, gratuita y sin ánimo de lucro y recurre, bajo responsabilidad de los autores, a la cita (textual o multimedia) con fines docentes o de investigación con el objetivo de realizar un análisis, comentario o juicio crítico.

Editorial, PÁG. 5

Monográfico/Monograph: Universos transmedia y convergencias narrativas/Transmedia Universes and Narrative Convergences

I. Conceptualizando el cosmos transmedia: la encrucijada teórica

• Acercamiento al problema terminológico de la narratividad transmedia. DE VICENTE LUIS MORA, PÁG. 11

II. Hacia los universos transmedia: narración, espacios, soportes, convergencias y géneros ficcionales

• Orfeo en la Arcadia transmedia. DE ÁLVARO LLOSA SANZ, PÁG. 42

• Y en el principio era Tlön: transmedia de origen literario en las narrativas hispánicas. DE VEGA SÁNCHEZ APARICIO, PÁG. 61

• La poética de la Nocilla: Transmedia Poetics in Agustín Fernández Mallo's Complete Works. DE ALEX SAUM-PASCUAL, PÁG. 81

• Intermediality, Multimodality and Medial Chronotopes: A Comparison between the Travel Book and the Travel Blog. DE STEFANO CALZATI, PÁG. 99

• Una red transmedia para el hombre araña: a propósito de *Spider-Man Noir*. DE SANTIAGO GARCÍA SANZ, PÁG. 114

• *Heavy Rain* y *Beyond: dos almas*. Dramas interactivos en la narración transmedia. DE JAFET ISRAEL LARA, PÁG. 129

III. Recorridos y transmigraciones de la máquina al cuerpo

• El ordenador como máquina performativa. DE LÁURA SÁNCHEZ GÓMEZ, PÁG. 153

• Del topo a la serpiente: transformación de la pulsión lacaniana en la sociedad posthumana de los cuerpos virtuales. DE MAIDER TORNOS URZAINKI, PÁG. 168

• La gran pantalla del mundo: la lógica barroca del capitalismo de ficción. DE LUIS VIVES-FERRÁNDIZ SÁNCHEZ, PÁG. 179

• Psychoanalytic Interpretation of *Blueberries* by Susan Gibb. DE MAYA ZALBIDEA PANIAGUA, PÁG. 201

• Technical-Technological Dimension of Facebook: towards a Collective Affectivity. DE YERALDINE ALDANA GUTIÉRREZ, MAURO JORDAN BAQUERO RODRÍGUEZ, CAMILO ANDRÉS CARVAJAL Y GUSTAVO ADOLFO RIVERO ORTIZ, PÁG. 216

IV. Sobre una educación transmedia

• Una encrucijada educativa. Tecnologías de la información, alfabetización mediática y desigualdad social. DE HERNÁN MARIANO AMAR Y NICOLÁS JOSÉ ISOLA, PÁG. 241

• Papel vs digital: hábitos de lectura de los estudiantes de la UEM. DE BELÉN GARCÍA-DELGADO GIMÉNEZ Y GALA ARIAS RUBIO, PÁG. 250

V. En memoria de José Luis Brea

• A propósito de José Luis Brea: del archivo a la RAM. DE FERNANDO BRONCANO, PÁG. 273

Reseñas

• *Librerías*, de Jorge Carrión. POR VEGA SÁNCHEZ APARICIO, PÁG. 290

• *Imágenes de la tecnología y la globalización en las narrativas hispánicas*, de Jesús Montoya y Ángel Esteban (eds.). POR DANIEL ESCANDELL MONTIEL, PÁG. 297

Sobre los autores, PÁG. 303



Monográfico / Monograph:

**Universos transmedia y convergencias narrativas
Transmedia Universes and Narrative Convergences**

Coord. Álvaro Llosa Sanz

Monográfico/Monograph

Universos transmedia y convergencias narrativas Transmedia Universes and Narrative Convergences

II. Hacia los universos transmedia: narración, espacios, soportes, convergencias y géneros ficcionales

Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital. Vol. 3 N°1 mayo de 2014

Heavy Rain y Beyond: Dos almas. Dramas interactivos en la narración transmedia

Heavy Rain and Beyond: Two Souls. Interactive Dramas in Transmedia Storytelling

Jafet Israel Lara (Universidad de Sevilla)

Artículo recibido: 27-02-2014 | Artículo aceptado: 18-05-2014

ABSTRACT: Since the nineties, transmedia storytelling has begun to spread through the new virtual avenues of information society of the 21st century. As part of these narratives is the "interactive drama", which involves an exchange of technologies of film and videogame industry and restarts on different media and platforms. The purpose of this study is to analyze two "interactive dramas": *Heavy Rain* and *Beyond. Two Souls* by director and developer David Cage. This research will see that these two games are part of the transmedia narrative, that offer new hybrid narrative forms, changing the reader in an interactive user. Also, there will be study the speech of the "interactive drama " and its evolution in both dramatic-interactive texts.

RESUMEN: Desde la década de los noventa, la narrativa transmedia ha comenzado a extenderse a través las nuevas avenidas virtuales de la sociedad de la información del siglo XXI. Como parte de dichas narrativas se encuentra el drama interactivo el cual supone un intercambio de tecnologías del cine y la industria del videojuego y su relanzamientos en distintos medios y plataformas. El propósito de este estudio es analizar dos dramas interactivos en particular: *Heavy Rain* y *Beyond. Dos almas* del director y desarrollador David Cage. Esta investigación permitirá ver como estos dos videojuegos son parte de las narrativas transmedia, las cuales ofrecen nuevas formas narrativas híbridas para un lector convertido en usuario interactivo. Asimismo se estudiará el discurso del drama interactivo y su evolución en ambos textos videolúdicos.

KEYWORDS: *Heavy Rain, Beyond. Two Souls*, videogames, interactive drama, transmedia storytelling

PALABRAS CLAVE: *Heavy Rain, Beyond. Dos almas*, videojuegos, drama interactivo, narrativa transmedia

1. Introducción

En los últimos treinta años, la industria del videojuego ha experimentado un impresionante salto tecnológico que en la actualidad no solo se ciñe a la mejora de hardware o de efectos digitales. El constante desarrollo de las inteligencias artificiales y de la mecánica y de la dinámica de juego ha llevado a una reinención de la propia narratividad videolúdica. El videojuego ha madurado hacia una experiencia narrativa que promueve nuevos espacios por descubrir para el usuario.

Ante ello surge la necesidad de estudiar los procesos narrativos del videojuego, el cual se ha convertido en una nueva plataforma narrativa gracias a "un proceso de hibridación de los diferentes modos narrativos así como la confluencia de soportes que, a su vez, son

transformados en narración” (Guardia Calvo, 2013: 260). Un discurso-texto que se incorpora a la narración transmedia erigida en uno de los nuevos paradigmas del siglo XXI y al que pertenecen dos videojuegos: *Heavy Rain* (2010) y *Beyond. Dos almas* (2013) del diseñador videolúdico francés David Cage, los cuales van más allá de los aspectos lúdicos. Su propuesta se centra en la narración de historias bien estructuradas que permiten al usuario interactuar profundamente con los personajes a través de un novedoso sistema de juego que provoca una mayor inmersión y el acceso a hipertextos localizados en otras plataformas, lo que hace ver que forman parte de un mundo globalizado.

2. La narrativa transmedia

El concepto narrativa transmedia fue acuñado por el norteamericano Henry Jenkins hacia el año 2003 como resultado de la colaboración en materia de desarrollo tecnológico por parte de creativos de Hollywood y de la industria de los videojuegos y que representó un proceso en donde los elementos integradores de la ficción se dispersaron sistemáticamente a través de la distribución en múltiples canales con el propósito de crear una experiencia unificada y coordinada (Jenkins, 2011: n.p.).

Un encuentro que dio inicio a una relación entre dos industrias audiovisuales y que fue denominada como multiplataforma o transmedia (Jenkins, 2003: n.p.). Esta experiencia transmedia llevó a las industrias del cine y del videojuego a realizar sus respectivas aportaciones que, aunque diferentes, lograron transgredir las fronteras construyendo mundos narrativos posibles, ofreciendo la posibilidad de explorarlos y experimentarlos. El propio Jenkins (2009) identificó dentro del proceso narrativo transmedial una serie de principios fundamentales que se observan a continuación:

EXPANSIÓN VS PROFUNDIDAD	CONTINUIDAD VS MULTIPLICIDAD	INMERSIÓN VS EXTRAIBILIDAD	
EL MUNDO NARRATIVO TRANSMEDIAL REQUIERE EXPANDIRSE EN DISTINTAS PLATAFORMAS PROCURANDO PENETRAR EN LA AUDIENCIA	EL USUARIO ESPERA QUE EL PERSONAJE DE UN TEXTO SE COMPORTE DEL MISMO MODO EN CADA NUEVA ENTREGA Y QUE SE LE PERMITA CREAR UNA MULTIPLICIDAD DE EXPERIENCIAS	EL USUARIO ESPERA SUMERGIRSE EN EL MUNDO NARRATIVO TRANSMEDIAL PERO TAMBIÉN QUE ESTE OFREZCA PRODUCTOS EXTRAÍDOS HACIA EL MUNDO REAL	
CONSTRUCCIÓN DE MUNDOS	SERIALIDAD	SUBJETIVIDAD	REALIZACIÓN
LA NARRATIVA TRANSMEDIAL SE SUSTENTA EN LA CONSTRUCCIÓN DE MUNDOS FICCIONALES POSIBLES	EN LA NARRATIVA TRANSMEDIA LA LINEALIDAD DA PASO A UNA RED HIPERTEXTUAL	EN UN MUNDO NARRATIVO TRANSMEDIAL SE POTENCIALIZA LA POLIFONÍA PROVOCADA POR LOS PERSONAJES E HISTORIAS	A TRAVÉS DE LOS USUARIOS UN TEXTO NARRATIVO TRANSMEDIAL DA PASO A NUEVOS MUNDOS NARRATIVOS TRANSMEDIALES

Tabla 1: Los principios fundamentales de la narrativa transmedia según Henry Jenkins.

Las narrativas transmedia constituyen una forma narrativa particular que se expande a través de diferentes sistemas de significación, ya sean orales o audiovisuales, y de medios como el cine, el cómic, la televisión o los videojuegos, pero que no son la adaptación de un lenguaje a otro, sino una estrategia que abarca diferentes medios y lenguajes y que conlleva que un relato se expanda y traspase fronteras discursivas y mediáticas, construyendo nuevos mundos de ficción (Scolari, 2013: 13). Un proceso que se presenta en *Heavy Rain* y *Beyond*, ya que ambos combinan elementos cinematográficos y videolúdicos a partir del intercambio tecnológico del cine y de los videojuegos al complementarse e interactuar en estos dos mundos que se expanden a nuevas plataformas como la música, el vídeo o internet.

Para Klastrup y Pajares Tosca (2004) se trata de mundos transmediales con sistemas abstractos de contenido a partir de los cuales un enorme repertorio de historias de ficción y de personajes pueden ser actualizados contantemente o derivados hacia una enorme variedad de formas mediáticas, ya sea televisión, cine, internet, videojuegos, etc. o en una combinación de elementos conceptuales de estas. Pajares Tosca remarca que los usuarios “aprecian 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” (2004: 40).

Un hecho que se aprecia en *Heavy Rain* y *Beyond*, ya que cuando el usuario interactúa con los personajes de estos dos videojuegos adquiere una experiencia distinta a la cinematográfica,

dado que ambos textos le permiten tener un papel protagonista, con lo que se convierte en testigo directo, motivando una revisión del discurso y del texto en los videojuegos.

3. Discurso y texto videolúdico

Para Pérez Latorre “el estudio del videojuego como discurso equivale a la consideración del videojuego como texto” (2010: 60), lo cual es cierto debido a que ambos juegan un papel sustantivo, inseparable e inherente dentro de la creación ficcional superponiéndose entre sí, pues el primero se configura en el nivel de la composición dirigiéndose a un usuario, mientras que el segundo es el resultado del proceso discursivo de interpretar el sentido ya construido. Pero ¿cómo definirlos?

Existen dos acepciones para la definición del discurso. La primera considera al discurso como un estrato microestructural desde el que se va conformando, en un nivel profundo, un pensamiento que aparece en la superficie gracias a una configuración dentro del marco de la gramática. En la segunda acepción, el discurso ensancha y abstrae su esfera semántica definiéndose como un conjunto de rasgos habituales y dominantes de una determinada clase de procesos semióticos, lo que provoca que ambas acepciones se relacionen dado que se entiende todo acontecimiento sociocultural como relato y narración (Barroso, 2007: 17-18).

En cuanto al texto también existen diversas acepciones. Primero, se considera al texto como el resultado y cristalización formal de un relato. Segundo, el texto resulta ser un conjunto de informaciones con una relevancia comunicativa y referencial y que posee elementos verbales y no verbales que conforman una situación comunicativa con los interlocutores. Asimismo no hay que olvidar la postura de la semántica extensional que lo considera una construcción sintáctica artística (22-24).

Tanto *Heavy Rain* como *Beyond* se corresponden con un discurso y un texto distinto porque poseen una textualidad distinta a la que ofrece el texto canónico, ya que ambos son narraciones transmedia ubicadas en plataformas digitales en las que la lectura es específica. Al pertenecer ambos al ciberespacio provocan la aparición de una dicotomía entre la interactividad explorativa y la interactividad configurativa que le permite al usuario explorar diversos caminos predeterminados en una dimensión de procesos que no está del todo

predefinida y que lo hace ser distinto a otras experiencias narrativas (Ryan, 2004: 247). Pérez Latorre (2010) identifica los siguientes cuatro ejes que construyen el discurso del videojuego:

Sujeto vs Entorno	Medio vs Experiencia
El sujeto operador necesita involucrarse y adaptarse al entorno no propuesto aceptando las reglas del mundo narrativo videolúdico	El «gameplay» del videojuego posee tres diversos componentes que generan una experiencia al usuario
Experiencia vs Entorno	Redundancia vs Variabilidad
La experiencia videolúdica debe ser interactiva lo que permite al usuario adquirir un patrón de conducta que le permita cumplir objetivos	El videojuego puede poseer una forma rígida o una flexible que permita variar la historia procurando mantener un equilibrio variable que impida el caos

Tabla 2: Ejes discursivo-textuales del videojuego propuestos por Pérez Latorre

De este modo es posible identificar diversas acepciones del discurso videolúdico. En un nivel macro-estructural se refiere al conjunto de reglas denominado *game mechanics* o “mecánica de juego” que determina la complejidad y el nivel de interacción con el videojuego y que produce un *gameplay* o “dinámica de juego” que ofrece una experiencia de interacción al usuario. Esto supone una relevante proyección discursiva de la actividad lúdica dentro de la cual hay que dar importancia a las formas de resolver problemas (Pérez Latorre, 2010: 151). Un proceso discursivo que se aprecia seguidamente:



Figura 1: Proceso macro-textual del discurso videolúdico.

En un nivel micro-estructural, el discurso videolúdico adopta el criterio simplificador y didáctico de Bobes Naves para quien el discurso es “lo más inmediato, lo que se nos ofrece en la lectura. En él desglosamos teóricamente, librándolo de sus palabras textuales, el *argumento*; y ordenando los motivos en la línea temporal que tendrían fuera del texto, llegamos a la historia” (Bobes Naves, 1993: 141). Es decir, se trata de la historia en la que interactúa el usuario videolúdico.

Así pues, la interacción discurso-texto dentro del videojuego lleva a definirlo como un cibertexto audiovisual no lineal e interactivo en el que la intervención del usuario es esencial para que el discurso aparezca y pueda ser modificado en virtud de las propias reglas de juego, establecidas en el mundo narrativo transmedial diseñado, y que condicionan la participación del usuario en la experiencia de juego.

Es necesario recordar, como señala Oliver Pérez, que históricamente los videojuegos no han destacado por la calidad de sus tramas narrativas, aunque sí por suponer un notable interés narrativo de la experiencia a través de una alta inmersión de sus mundos explorables en primera persona -como en la exitosa franquicia *Grand Theft Auto*- (Scolari, 2013: 200). Sin embargo, David Cage apuesta por un nuevo proceso discursivo-textual en el videojuego, en el

que la trama tiene un papel de enorme peso en la narración transmedial videolúdica: el “drama interactivo”.

4. El drama interactivo

Una de las grandes cuestiones que se plantean en la actualidad es que a veces ciertos videojuegos están diseñados de tal forma que parecen películas, lo que responde a una de las inquietudes de las narrativas transmedia: el intercambio tecnológico entre la industria cinematográfica y la de los videojuegos. Un canje que ha provocado que en más de una ocasión se considere a un videojuego como un filme lo cual resulta ser una premisa falsa. Es en este punto donde surge el término “drama interactivo”, sistema de juego creado por el estudio desarrollador francés Quantic Dream.

Este sistema comenzó a gestarse a partir de la experiencia de David Cage en el diseño y producción de *Omikron: The Nomad Soul* (1999), el primer videojuego del estudio desarrollador, que analiza un fenómeno de la industria videolúdica de finales del siglo XX: la audiencia del cine, la televisión y la literatura no está interesada en los videojuegos, ya que “creían que eran demasiado complejos, demasiado raros, simple acción violenta... y por todo eso no les interesaban” (Cage en Blogs PlayStation: web). Eso llevó al director francés a cambiar la orientación del sistema de juego en *Fahrenheit* (2005), el siguiente trabajo de Quantic Dream:

Lo que intento es librarme de esas mecánicas violentas e intentar crear algo que se base en la ficción interactiva. Algo que se base en elecciones y consecuencias. Intento poner al jugador en la piel del protagonista principal de la película y que sea él quien decida cómo quiere que evolucione la historia. (Cage en Blogs PlayStation: web)

Ahora bien, ¿cómo definir *drama interactivo*? Se trata de una narración transmedial interactiva que ofrece una historia con una fuerte carga psicológica que influirá en el usuario, el cual, al tener una enorme capacidad de decisión en las acciones y pensamientos de los personajes, tomará las decisiones dentro de la historia en virtud de dichas emociones generadas e influirá en el desarrollo de la misma. Una narración que configura su discurso a partir de cinco niveles: el estético, el empático, el de interactividad, el de interactividad agresiva y el de *quick-time event*:

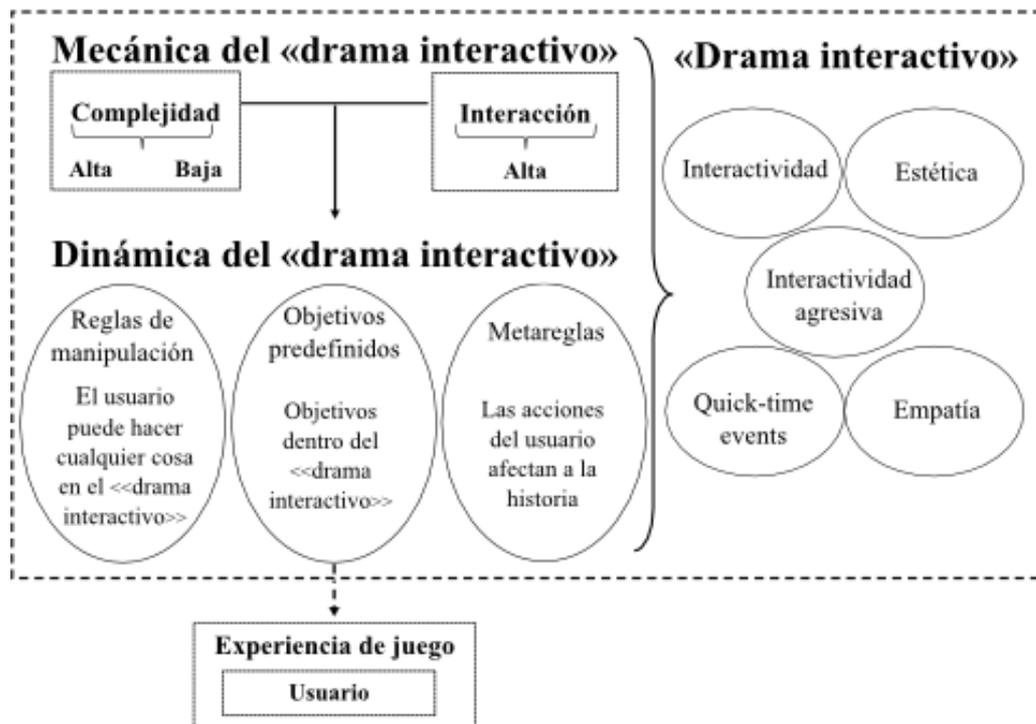


Figura 2: Proceso macro-textual del discurso del drama interactivo.

Pérez Latorre (2010) identifica dos fases esenciales en la macro-estructura discursiva del drama interactivo. En una primera fase, la tensión dramática aumenta progresivamente sin que el usuario tenga retos de interacción por superar. En la segunda fase, la tensión dramática genera que el usuario pase de un estado de inactividad observadora a uno de intervención decisiva sobre el desarrollo de los acontecimientos. Toda una serie de factores que se pueden observar en el análisis comparativo del discurso en *Heavy Rain* y *Beyond*.

4.1. *Heavy Rain*

A partir de *Fahrenheit*, David Cage y Quantic Dream demostraron que el videojuego podía ser algo que más que disparos, carreras en vehículos o *cutscenes* como motor principal de la historia. Junto a una planificada historia, a la se incorporaron elementos del lenguaje cinematográfico, se planteó un escenario de posibilidades múltiples dentro del relato, generadas por la toma de decisiones del usuario ante ciertos acontecimientos.

El resultado final fue que desde ese momento se consideró que el videojuego podía ser un medio expresivo maduro, lo cual quedó certificado a través del siguiente trabajo de Cage y

Quantic Dream: *Heavy Rain*, un videojuego con un motor gráfico más potente y una historia más elaborada, aspectos que se conjugaron con una nueva mecánica y dinámica de juego, que dieron lugar a lo que los propios desarrolladores definirían como el primer drama interactivo.

En *Heavy Rain* el usuario interactúa con Ethan Mars (Pascal Langdale), un padre de familia arruinado emocionalmente por la muerte de su hijo Jason (Taylor Gasman) y que tiene que enfrentarse a una nueva pesadilla. Mientras sufre un shock nervioso, Shaun (Max Ranaudin Pratt), su segundo hijo, desaparece. Todo se complica aún más cuando Ethan empieza a recibir una serie de mensajes del Asesino del Origami, un asesino en serie que le reta a superar una serie de pruebas si desea salvar al niño.



Figura 3: Imagen de propaganda de *Heavy Rain*. Quantic Dream <<http://heavyrainps3.com/>>.

La historia se divide en capítulos independientes con un orden lineal en el que se presenta al resto de personajes que están involucrados en la investigación del secuestro del niño, y con los que el usuario también puede interactuar: la periodista Madison Paige (Jaqui Ainsley), el detective privado Scott Shelby (Sam Douglas) y el agente del FBI Norman Jayden (Leon Ockenden). Cada personaje se enfrenta a diversas situaciones como entrevistas, interrogatorios, peleas o persecuciones, pero también realiza acciones sencillas como comer o ducharse. Pero no solo eso.

Heavy Rain posee una dinámica de exploración e interacción del entorno, sin llegar a ser un mundo totalmente abierto como en la saga *Grand Theft Auto*, que posibilita que el usuario deje

pistas sueltas y provoque un cambio en la historia sin saberlo. Asimismo, este texto videolúdico no se limita únicamente a narrar; obliga al usuario a tomar decisiones en particular, como qué acción debe elegir el personaje ante cierta circunstancia en especial, lo que permite continuar la historia. Un planteamiento que toma de *Fahrenheit* y de *Metal Gear 3: Snake Eater* (2004) de Hideo Kojima. Toda una serie de procesos narrativos que se enriquecen al interactuar con el discurso del drama interactivo.

En primer lugar, la estética del drama interactivo debe crear en el usuario la sensación de interactuar en un filme. Esto se genera a través de una serie de factores. Para empezar, *Heavy Rain* parte de un *motion capture* que permitió la captura digital del movimiento y de los gestos de los actores. Esta técnica no es nada nueva, ya que en el pasado diversos actores han sido empleados en videojuegos: Nathalie Cool, *Tomb Raider I* (1996); Nell McAndrew, *Tomb Raider III* (1998); David Bateson, *Hitman. Codename 47* (2000); Timothy Gibbs, *Max Payne 2: The Fall of Max Payne* (2003); Jean Reno, *Onimusha 3: Demon Siege* (2004); Francisco Ranz en *Assasin's Creed* (2007) y Gary Oldman y Kiefer Sutherland, *Call of Duty: World at War* (2008), entre otros.



Figura 4: Los cuatro actores principales y sus avatares en *Heavy Rain*. Quantic Dream <<http://heavyrainps3.com/>>.

Sin embargo, en *Heavy Rain* no solo se realiza un *motion capture*. Para que el grado de inmersión del usuario sea más profundo se da un trabajo actoral y una dirección de actores por parte de David Cage, dividida en dos sesiones. Una de captura de voz y otra de movimientos y expresiones, tal y como se aprecia en la siguiente imagen:



Figura 5: Jaqui Ainsley y Sam Douglas actuando ante la mirada de David Cage durante el *motion capture* de *Heavy Rain*. Quantic Dream <<http://heavyrainps3.com/>>.

Esta experiencia de inmersión dentro del drama interactivo aumenta con el diseño y empleo de los efectos de sonido —lluvia, tráfico, metales, murmullos, etc.— que se conjugan con la banda sonora compuesta por Norman Corbeil, que acompaña a la perfección los momentos más álgidos y emotivos de la historia, como la confesión de Lauren (Aurélie Bancilhon), una madre que ha perdido a su único hijo.

Respecto al siguiente nivel, la empatía del usuario hacia los personajes de *Heavy Rain* es potenciada a través de las emociones generadas durante la experiencia de juego, en la que el usuario interactúa con el personaje al tener acceso a sus pensamientos más íntimos a través de la *voz en off* del mismo y participa en la toma de decisiones de los personajes, empleando una determinada combinación de botones del mando *Dual Shock* que puede afectar la historia y llevar a un final no esperado por el propio usuario.

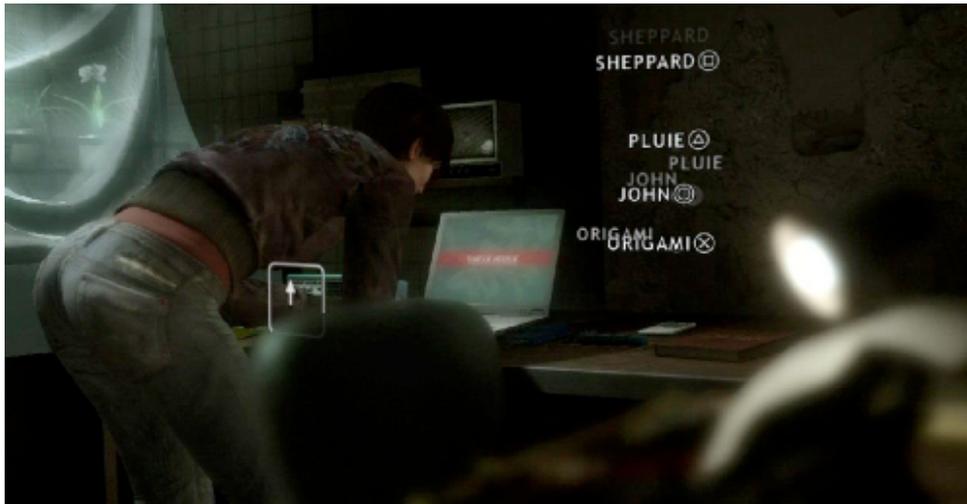


Figura 6: Madison Paige durante una toma de decisiones. Quantic Dream <<http://heavyrainps3.com/>>.

La interactividad del videojuego a través de movimientos y pulsaciones muchas veces intuitivos invita al usuario a formar parte del drama interactivo. Al pasar cerca de los elementos del escenario con los que se puede realizar una interacción aparecerá una serie de flechas, teniendo que ejecutar los movimientos que se indican con la palanca analógica derecha del mando y que permite al usuario interactuar con el personaje en acciones sencillas y rutinarias como puede ser Ethan cepillándose los dientes:



Figura 7: La interacción del usuario en una escena de *Heavy Rain*. Quantic Dream <<http://heavyrainps3.com/>>.

Ahora bien, la interactividad a través del mando o el sistema de detección de movimientos PlayStation Move hace que cuanto más complejas sean las acciones que debe realizar el personaje, más difícil sea la combinación de movimientos y pulsaciones que hay que realizar. El

objetivo es hacer sentir al jugador la dificultad de la acción que el personaje está llevando a cabo en la pantalla, lo cual se relaciona con el siguiente nivel.

Ante ciertas situaciones dentro de la historia, el incremento de la reacción de interfaz de *Heavy Rain* se vuelve más agresivo y las pocas indicaciones de lo que el personaje puede hacer se mueven más rápido de lo normal dificultando al usuario pensar con claridad, como la experiencia que vive Scott Shelby al defender a Lauren:



Figura 8: Incremento de la tensión en la interconectividad. Quantic Dream <<http://heavyrainps3.com/>>.

Lo que se pretende con el aumento de la agresividad de la interactividad es llevar al usuario a un gran estado de tensión que pueda generar fallos graves durante la experiencia de juego que influyan en la diégesis principal del relato videolúdico. Estas situaciones se pueden presentar en escenas de violencia física o bajo una tensión emocional y psicológica de los personajes.

El quinto nivel va muy de la mano con el anterior. Los denominados *quick-time events*, término creado por el diseñador videolúdico japonés Yu Susuki, permiten un control limitado del juego en ciertas escenas o secuencias cinemáticas del videojuego. En ellos se deben realizar determinados movimientos/pulsaciones en el momento adecuado para tener éxito en la escena, como la que vive Madison al tener que pelear por su vida en contra de un asesino en serie:



Figura 9: *Quick-time event* en *Heavy Rain*. Quantic Dream <<http://heavyrainps3.com/>>.

Bajo este tipo de secuencias narrativas específicas la pericia del usuario en el momento de realizarlas repercute directamente en el resultado de la escena cinemática. Hay que recordar que no existe la posibilidad de repetir el *quick-time event*, dado que todo lo que se haga o se deje de hacer tendrá consecuencias en el desarrollo de la historia. Al fallar en estos segmentos discursivos, ya sea por no realizar la acción correcta en el tiempo, llevar a cabo una distinta, o ser incapaz de actuar, las escenas y el final de *Heavy Rain* pueden variar, sin olvidar otros factores: los fallos pueden provocar que alguno de los personajes muera y quede automáticamente fuera de la historia.

Los cinco niveles discursivos analizados anteriormente interactúan con una mecánica y una dinámica de juego capaces de transformar la experiencia de juego del usuario, transportándolo a un estado de inmersión interactiva más profundo que será mejorado en el siguiente videojuego de Cage y Quantic Dream.

4.2. *Beyond*

En 2013 se lanzó al mercado *Beyond. Dos almas*, un videojuego cuya historia es protagonizada por una joven llamada Jodie Holmes que, desde niña, se comunica con una entidad sobrenatural a la que llama Aiden. Un fenómeno que es estudiado por el científico Nathan Dawkins y que llevará a Jodie a ingresar en la CIA, para finalmente verse obligada a huir ante la

persecución de la agencia de inteligencia que ve en ella un enorme potencial en el desarrollo de nuevas armas.



Figura 10: Cartel de propaganda de *Beyond*. Quantic Dream <<http://playstation.beyond-twosouls.com/#home>>.

La historia está dividida en capítulos con un orden no lineal que lleva al usuario a dar saltos temporales a lo largo de quince años en la vida de la protagonista. En *Beyond*, a diferencia de su predecesor, el usuario solo interactúa con Jodie, y en momentos particulares con Aiden, enfrentándose a diversas situaciones como las que se proponían anteriormente: entrevistas, interrogatorios, persecuciones, infiltraciones tipo comando, etc. De igual modo, se realizan acciones tan triviales como jugar con muñecas o con otros niños. La dinámica de exploración es semejante a la de *Heavy Rain*, y también se obliga al usuario a tomar decisiones a lo largo del relato, las cuales pueden afectar a la historia principal o a la interacción de Jodie con otros personajes. Pero no solo eso. Si bien el sistema de juego en *Beyond* se corresponde con el del drama interactivo, este es perfeccionado.

La estética en *Beyond* representó un enorme salto cualitativo a nivel tecnológico, dado que este es el primer paso para transferir el talento humano y tangible en un espacio digito-virtual. Para eso, el estudio desarrollador francés rediseñó su motor gráfico haciéndolo mucho más potente, lo que permitió el empleo de treinta mil poliedros, cuerpos geométricos con volumen finito que definen la calidad de la imagen videolúdica, por imagen, el doble que en *Heavy Rain*. Una

mejora tecnológica que se aprecia en los movimientos de cámara y personajes más naturales, en escenarios más reales y en los rostros y expresiones de personajes totalmente detallados.

Sin embargo, el punto más importante de esta enorme mejora tecnológica residió en el trabajo de actuación, que aumentó la sensación de interacción. Desde *Omikron* los actores han sido importantes en los videojuegos de David Cage, pero en este caso supuso un paso adelante en la fusión entre videojuego e interpretación. Si en *Heavy Rain* la captura de movimientos de los actores se realizaba en dos pasos, uno para la cara y las voces, y otro para el resto del cuerpo con el actor tratando de reproducir el lenguaje corporal escuchando el audio grabado anteriormente, el nuevo motor permitió capturar la interpretación completa, como si se tratara del rodaje de un filme, lo cual se potenció con la elección de Ellen Page y Willem Dafoe, dos reconocidos actores de Hollywood:



Figura 11: Trabajo de actuación de Ellen Page y Willem Dafoe durante el *motion capture* y el resultado final en *Beyond*. Quantic Dream <<http://playstation.beyond-twosouls.com/#home>>.



Figura 12: Ellen Page y Willem Dafoe actuando durante el *motion capture*. Quantic Dream <<http://playstation.beyond-twosouls.com/#home>>.

Una estética cinematográfica que se ve reforzada con el sonido y la banda sonora, las cuales juegan un papel esencial en la emotividad de la historia. Gracias a la estética, el nivel de empatía se incrementa debido a un proceso narrativo y una historia madura que invita al usuario a seguir jugando, y a un trabajo actoral mucho más complejo que aumenta las emociones durante la experiencia de juego del usuario que, en esta ocasión, tiene restringido el acceso a los pensamientos más íntimos de Jodie, aunque puede interactuar con ella en la toma de decisiones a través de una determinada combinación de botones, lo cual puede afectar la historia y la interacción de la protagonista, al igual que sucedía en *Heavy Rain*:



Figura 13: Jodie durante una toma de decisiones. Quantic Dream <<http://playstation.beyond-twosouls.com/#home>>.

El aumento en la empatía también se debe a Aiden, el misterioso ser que ha acompañado a Jodie desde su nacimiento y que la protege de cualquier peligro, ya sea físico o sobrenatural, y que además adquiere una identidad durante la experiencia de juego: la del propio usuario. El fenómeno es parecido al de *Las meninas* de Velázquez en donde el espectador se integra al proceso de comunicación establecido por el pintor español; la focalización de Aiden, la mirada del testigo de los acontecimientos, resulta ser la del usuario que no solo interactúa con él, sino que, a través de la manipulación en la óptica de la primera persona, forma parte de la misma historia.



Figura 14: La focalización en Aiden. Quantic Dream <<http://playstation.beyond-twosouls.com/#home>>.

En *Beyond* la interactividad funciona del mismo modo que en *Heavy Rain*: movimientos y pulsaciones intuitivos en acciones sencillas y rutinarias o bien combinaciones más complejas de movimientos y pulsaciones en situaciones más difíciles. No obstante, surgen en este nivel dos tipos de interacción: aquellos en los que el usuario interactúa con Jodie, que se pueden identificar a través de la simbología del mando de la consola o con puntos blancos sobre un objeto, y los que se corresponden a Aiden, mucho más complejos de identificar y realizar, ya que se pretende que el usuario posea una experiencia de juego distinta a la de la interacción con Jodie. Ejemplos que se aprecian a continuación:



Figura 15: La interactividad del usuario con Jodie y Aiden. Quantic Dream <<http://playstation.beyond-twosouls.com/#home>>.

El resultado de todo lo anterior es que los acontecimientos en *Beyond* son mucho más directos que en *Heavy Rain*, debido a que solo se controla a dos personajes. Con Jodie se exploran los detallados escenarios y se interactúa con objetos y personajes, protagonizando todo tipo de escenas: amorosas, cotidianas o violentas. Mientras tanto, con Aiden la perspectiva cambia radicalmente, ya que con él se poseen cuerpos y se ataca, aunque es el propio usuario que decide el comportamiento de esta entidad: desde la violencia más exacerbada hasta la defensa sin violencia.

El discurso dramático-interactivo en *Beyond* sufre una modificación en los dos últimos niveles. Dentro de la experiencia de juego se experimenta un incremento de la reacción de interfaz del juego en momentos muy específicos como entrenamientos físicos, peleas o incursiones operativas. Sin embargo, el usuario ya no recibe indicaciones para enfrentarse a ellas: debe emplear su propio instinto para saber qué palanca o botón se utilizará, lo que dificulta aún más la experiencia de juego, pero a cambio otorga una mayor libertad e inmersión al motivar al propio usuario a pensar y actuar por su propia iniciativa, sin olvidar que sus fallos o aciertos modifican sensiblemente la historia.



Figura 16: Incremento de tensión en la interconectividad de *Beyond*. Quantic Dream <<http://playstation.beyond-twosouls.com/#home>>.

Dentro de la historia se aprecia un incremento notable de los *quick-time events*, provocado por el propio discurso dramático-interactivo que precisa de una estética mucho más cinematográfica, pero también de una mayor interacción del usuario, lo que genera una óptica del videojuego más fílmica. El usuario debe resolver estas situaciones cinemáticas que, al igual que en *Heavy Rain*, no pueden repetirse y que conllevan consecuencias mucho más radicales que en el anterior nivel: existe la posibilidad de que Jodie muera. La falta de indicaciones en esos momentos clave de la historia eleva aún más la tensión en el usuario que puede experimentar una mayor impotencia al verificar que nadie lo ayudará en dichas acciones, tal y como se comprueba en los siguientes *quick-time events*:



Figura 17: *Quick-time events* en *Beyond*. Quantic Dream <<http://playstation.beyond-twosouls.com/#home>>.

El hecho es que la combinación del reestructurado discurso dramático-interactivo con la historia hace de *Beyond* un texto particular que provoca una escisión en la frontera fílmico-videolúdica, ya que se convirtió en el primer videojuego en participar en un festival de cine, el de Tribeca. Esto permite afirmar que nos encontramos ante la convergencia de dos medios que han permitido la aparición no solo de un nuevo género videolúdico, sino de una nueva forma de expresión transmedial.

5. Conclusiones

El paradigma en el que la historia principal videolúdica diseñada no puede ser alterada se resquebraja ante las propuestas de David Cage: el usuario descubre con *Heavy Rain* y *Beyond* que la rígida estructura narrativa del videojuego origina una lectura-interacción totalmente distinta, cercana a la cinematográfica, pero con una configuración propia que permite actuar en lugar de permanecer como un testigo inamovible de hechos narrados. Es decir, se hace cómplice al usuario de las acciones más sencillas y rutinarias, que contribuyen sutilmente y de

manera efectiva a introducir al ser humano en un mundo posible, logrando una gran inmersión.

Estos dos dramas interactivos cumplen una de las máximas de la narrativa transmedia: sus historias comienzan en un medio y fluyen hacia otro espacio mediático —la plataforma videolúdica—. Ambos juegos permiten el acceso libre a su banda sonora; a los videos, como documentales y reportajes sobre el desarrollo técnico de ambas historias, así como entrevistas a los diseñadores y actores; y además posibilitan el acceso a blogs y a información adicional de ambos textos en internet. Ahora bien, este mapa expansivo debe ser flexible, ya que muchos casos dependen de los recursos o de la respuesta de los usuarios, sin olvidar que en proyectos complejos que abarcan muchos medios se debe tener en cuenta el control del conjunto textual (Scolari, 2013: 60).

Estos dos textos confirman que el intercambio tecnológico abre nuevas vertientes narrativas. De ningún modo se puede hablar de estos dos textos como fílmicos, ya que adolecen del discurso cinematográfico, sino más bien de un nuevo discurso y género que permite ver a la industria de los videojuegos como algo más que una simple actividad industrial orientada hacia lo lúdico. Es una forma de expresión que empieza a alcanzar su madurez creativa, lo que le permitirá ser una opción viable a las propuestas del cine debido a que permiten al espectador formar parte de la historia.

Bibliografía

Aguirre Romero, Joaquín (1989). "Ciberespacio y comunicación: nuevas formas de vertebración social en el siglo XXI". *Especulo. Revista de estudios literarios* 27 <<http://www.ucm.es/info/especulo/numero27/cibercom.html>> (21-12-2013).

Barroso Villar, M^a Elena (2007). "Algunas perspectivas sobre el discurso literario y cuestiones conexas. Intersecciones de la teoría". Ed. Angélica Tornero. *Discursare. Reflexiones sobre el discurso, el texto y la teoría de la literatura*. Cuernavaca: Universidad Autónoma del Estado de Morelos. pp. 15-55.

Blogs PlayStation. <<http://blog.es.playstation.com/2013/09/27/david-cage-creador-de-beyond-dos-almas-habla-sobre-el-futuro-del-ocio-interactivo/>> (10-01-2014).

Bobes Naves, M^a del Carmen (1993). *La novela*. Madrid: Síntesis.

Cage, David (2010). *Heavy Rain*. París: Quantic Dream.

Cage, David (2013). *Beyond: Dos almas*. París: Quantic Dream.

Guardia Calvo, Isadora (2013). "La ruptura del relato en la narración transmedia: creación de espacios para la acción social". *Fonseca. Journal of communication 2*: pp. 258-279.

Quantic Dream. *Beyond. Two Souls*. <<http://playstation.beyond-twosouls.com/#home>>. (28-11-2014).

Quantic Dream. *Heavy Rain*. <<http://heavyrainps3.com/>> (28-11-2013).

Jenkins, Henry (2003). "Transmedia Storytelling". *MIT Story Review*. <<http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/>>. pp. 1-3 (07-01-2014).

Jenkins, Henry (2009). "The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling". <http://www.henryjenkins.org/2009/12/therevenge_of_the_origami_uni_html> (07-01-2014).

Jenkins, Henry (2011). "Transmedia 202: Further Reflections". <http://www.henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html#sthash.drliSGBs.dpuf> (07-01-2014).

Klastrup, Lisbeth y Susana Pajares Tosca (2004). "Transmedia Worlds: Rethinking Cyberworld Design". *International Conference on Cyberworld* <<http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/>>. (16-12-2013).

Pérez Latorre, Oliver (2010). *Análisis de la significación del videojuego*. Tesis no publicada. Universitat Pompeu Fabra, España.

Ryan, Marie Laure (2004). *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y los medios electrónicos*. Barcelona: Paidós.

Scolari, Carlos Alberto (2013). *Narrativas transmedia*. Barcelona: Deusto. E-book.

Este mismo artículo en la web

<http://revistacaracteres.net/revista/vol3n1mayo2014/dramas-interactivos>



Sobre los autores

Sobre los autores

Yeraldine Aldana Gutiérrez. Licenciada en Educación con especialidad en inglés por la Universidad Distrital Francisco José de Caldas y candidata al título de maestría en Lingüística aplicada en español. Ha participado en diferentes grupos de investigación del área de Educación. Es fundadora del subgrupo de investigación "Contemporary Interdisciplinary Studies in the Computer-Mediated Communication" (CISC). Su trabajo de grado recibió la mención de calidad.

Hernán Mariano Amar. Magister en Ciencias Sociales con orientación en Educación por la FLACSO Argentina. Licenciado en Ciencias de la Comunicación por la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires (UBA). Profesor en Ciencias Sociales por el Instituto Superior del Profesorado San Agustín. Profesor Titular (int.) de Semiótica en la Licenciatura en Artes Visuales del Instituto Universitario Nacional del Arte (2008-2012). Profesor concursado en institutos de formación docente y técnica dependientes de la Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires, Argentina. Cuentas, además, con experiencia en la docencia de nivel medio y en la coordinación de programas de gestión educativa vinculados con la enseñanza básica y media de alcance nacional.

Gala Arias Rubio. Licenciada en Filología Eslava por la UCM y Máster en Lexicografía y diccionarios por la UC3M donde actualmente realiza su tesis doctoral. También ha desarrollado su actividad profesional como traductora literaria y entre sus traducciones podemos destacar *Guerra y paz* de Lev Tolstói. Desde 2003 dirige la colección Clásicos de la literatura eslava en la editorial Akal. Desde 2005 es profesora de varias asignaturas de traducción en la UEM.

Mauro Jordan Baquero Rodríguez. Licenciado en Educación con especialidad en inglés por la Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Candidato a la Maestría en Docencia. Es miembro del grupo de investigación "Comunicación Dialógica y Democracia" y cofundador del grupo de investigación "Contemporary Interdisciplinary Studies in the Computer-Mediated Communication" (CISC). Su trabajo de grado recibió la mención de calidad.

Camilo Andrés Bonilla Carvajal. Candidato a la maestría en Lingüística aplicada (en español) en la Universidad Antonio Nebrija. Licenciado en Educación con especialidad en inglés por la Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Su trabajo de grado recibió la mención de calidad. Investiga en psicolingüística, enseñanza de lenguas y psicología experimental.

Fernando Broncano. Catedrático de Lógica y Filosofía de la Ciencia en la Universidad Carlos III de Madrid. Especializado en el análisis de la tecnología y su repercusión en el hombre, destacan, entre sus publicaciones, *Mundos artificiales. Epistemología para escépticos y materialistas* (2003); *La melancolía del ciborg* (2009) o *La estrategia del simbiote. Cultura material para nuevas humanidades* (2012).

Stefano Calzati. Doctorando en Estudios Culturales en la University of Leeds, en la que ha ejercido como docente en el grado de Estudios Culturales. Investiga sobre literatura de viajes, nuevos medios, procesos de edición y publicación clásica y digital, y el análisis crítico del discurso multimodal. Ha publicado *Comparative Literature and Culture Web* y *Bollettino '900*.

Daniel Escandell Montiel. Doctor en Filología Hispánica (Premio Extraordinario de Doctorado) por la Universidad de Salamanca. Su campo de investigación incluye la blogoficción y los conceptos de autoría e identidad en la red. Es autor de *Escrituras para el siglo XXI. Literatura y blogosfera* (Iberoamericana-Vervuert, 2014) y coautor junto a Fernando R. de la Flor de *El gabinete de Fausto. 'Teatros' de la escritura y la lectura a un lado y otro de la frontera digital* (CSIC, 2014).

Santiago García Sanz. Licenciado en Traducción e Interpretación y máster en Traducción y Paratraducción por la Universidad de Vigo (España). En la actualidad, compagina su actividad laboral como localizador de videojuegos con la docencia en el Máster Oficial en Traducción Multimedia de la misma universidad y la investigación sobre el análisis del discurso en los textos multimodales interactivos.

Belén García-Delgado Giménez. Doctora con Mención europea por la Universidad de Salamanca. Licenciada en Documentación y también en Filología Hispánica por la Universidad de Salamanca. También es Máster en Enseñanza de Español Lengua Extranjera por la Universidad Internacional Menéndez Pelayo. Imparte asignaturas de documentación aplicada en la Universidad Europea de Madrid. Sus líneas de investigación son: lectura, fuentes de información e innovación docente.

Nicolás José Isola. Doctorando en Ciencias Sociales. Becario de Investigación en la FLACSO-Sede Argentina. Magister en Educación (UdeSA), Licenciado en Filosofía (UNSTA). Profesor Adjunto Regular del Departamento de Planificación y Políticas Públicas de la Universidad Nacional de Lanús. Miembro del NICPE (Núcleo de Investigaciones sobre Conocimiento y Política en Educación). Posee artículos en revistas indexadas de Brasil, Estados Unidos, Dinamarca y diversos países de América Latina.

Jafet Israel Lara. Doctor en Estudios culturales por parte de la Universidad de Sevilla. Es miembro del grupo de investigación “Literatura, transtextualidad y nuevas tecnologías”, de la Universidad de Sevilla, dirigido por la Dra. María Jesús Orozco Vera. Se especializa en novela policíaca y negra, en el estudio de los problemas limítrofes discursivo-textuales y en narrativa mexicana del siglo XIX.

Álvaro Llosa Sanz. Licenciado en Filología Hispánica por la Universidad de Deusto y doctor por la Universidad de California. Sus investigaciones principales abordan el concepto de fantasía renacentista en su conexión con el arte de la memoria, y también la relación entre los soportes ficcionales y sus modos de narración. Es cofundador del proyecto The Littera Project, que busca implementar herramientas digitales en la enseñanza y difusión de la literatura y la cultura española. Es autor del libro *Más allá del papel: El hilo digital de la ficción impresa*.

Vicente Luis Mora. Escritor, investigador académico y crítico literario. Doctor en Literatura Española por la Universidad de Córdoba, sus últimos libros son la novela *Alba Cromm* (Seix Barral, 2010), el poemario *Tiempo* (Pre-Textos, 2009), la monografía *La literatura egódica. El sujeto narrativo en el espejo* (Universidad de Valladolid, 2013) y el ensayo *El lectoespectador* (Seix Barral, 2012).

Gustavo Adolfo Rivero Ortiz. Licenciado en Educación con especialidad en inglés por la Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Es miembro del grupo de investigación “Comunicación Dialógica y Democracia” y cofundador del subgrupo “Contemporary Interdisciplinary Studies in the Computer-Mediated Communication” (CISC). Su trabajo de grado recibió la mención de calidad.

Vega Sánchez Aparicio. Realiza su tesis doctoral sobre las relaciones entre literatura y estética en América Latina y España. Ha presentado diversas comunicaciones y publicado varios artículos sobre literatura, cine y arte contemporáneo, entre los que destacan: “Un lienzo de dolor. Arte contemporáneo y poesía en *La muerte me da* de Cristina Rivera Garza” o “Narrativas en cristal líquido: cinco apuntes de la vídeo-escritura” Como artista visual, trabaja la fotografía, el vídeo y el diseño digital.

Laura Sánchez Gómez. Licenciada en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid, actualmente cursando el doctorado en Estudios Literarios en la Facultad de Filología de la Universidad Complutense de Madrid. Investiga en su tesis sobre las prácticas literarias y artísticas en el medio digital.

Alex Saum-Pascual. Licenciada en Traducción e Interpretación por la Universidad de Granada y doctora por la Universidad de California. Investigadora y miembro del Departamento de Español y Portugués de la University of California, Berkeley, donde enseña literatura y cultura españolas posteriores a la Guerra Civil (siglos XX y XXI). Su investigación actual se centra en la literatura híbrida y transmedia producida en España, cuestión sobre la que ha publicado centrándose en series web y producciones multimedia.

Maidor Tornos Urzainki. Licenciada en Humanidades y Teoría de la Literatura y Literatura Comparada (UB), obtuvo el grado de máster en Lettres, Arts et Pensée Contemporaine (París VII) y Construcció i Representació d'Identitats Culturals (UB). Actualmente, termina su doctorado: "Pulsión, goce y placer en el pensamiento teórico francés de 1957 a 1973".

Luis Vives-Ferrándiz Sánchez. Sus investigaciones se centran en el estudio culturalista de la imagen, centrándose en la comprensión del tema de la *vanitas* en la esfera de la cultura barroca y sus extensiones al campo de la cultura visual contemporánea. Paralelamente se ha interesado por recientes reflexiones teóricas sobre la imagen en relación con la posmodernidad y la supervivencia del barroco. También ha escrito sobre fotografía e imagen digital en el contexto de la web 2.0.

Maya Zalbidea Paniagua. Docente de Estudios literarios ingleses en el CES Don Bosco (asociado a la Universidad Complutense de Madrid). Sus áreas de investigación son la literatura electrónica y los estudios de género. Suma varias publicaciones sobre análisis de obras digitales. En la actualidad trabaja en un proyecto de archivística de literatura española electrónica en ELMCIP Electronic Literature Knowledge Base (2013-2014).

Este mismo texto en la web

<http://revistacaracteres.net/revista/vol3n1mayo2014/sobre-los-autores>



Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital



<http://revistacaracteres.net>

Mayo de 2014. Volumen 3 número 1

<http://revistacaracteres.net/revista/vol3n1mayo2014>

Contenidos adicionales

Campo conceptual de la revista Caracteres

<http://revistacaracteres.net/campoconceptual/>

Blogs

<http://revistacaracteres.net/blogs/>

Síguenos en

Twitter

http://twitter.com/caracteres_net

Facebook

<http://www.facebook.com/RevistaCaracteres>