

## NARRATIVA AUMENTADA<sup>1</sup>

### *Augmented Storytelling*

Antonio J. GIL GONZÁLEZ  
*Facultad de Filología,*  
*Universidad de Santiago de Compostela*  
*aj.gil@usc.es*

Recibido: 1 de septiembre de 2015; Aceptado: 30 de septiembre de 2015;

Publicado: diciembre de 2015

BIBLID [0210-7287 (2015) 5; 45-74]

Ref. Bibl. ANTONIO J. GIL GONZÁLEZ. NARRATIVA AUMENTADA. *1616: Anuario de Literatura Comparada*, 5 (2015), 45-74

RESUMEN: Bajo el influjo que irradia el término *realidad aumentada* en el terreno de las nuevas tecnologías, el ensayo se propone simbolizar en el de *narrativa aumentada* la exploración de los nuevos territorios surgidos –tanto en torno a la narrativa literaria tradicional como a las igualmente ya tradicionales narrativas audiovisuales analógicas– al calor de los nuevos medios digitales y las nuevas industrias y campos culturales que se han conformado y se están conformando a su alrededor: Narrativa *aumentada*, en primer lugar, porque de los procesos clásicos de *adaptación*, de carácter binario, la(s) nueva(s) narrativa(s) tiende(n) a la conformación de galaxias (y aun universos) transmediáticos de enorme productividad intermedial. Pero también narrativa *aumentada*, porque

1. El presente trabajo forma parte del proyecto de investigación «Intermedialidad, adaptación y transmedialidad en el cómic, el videojuego y los nuevos medios» (FFI2014-55958-C2-2-P) financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad, coordinado con el proyecto «Transescritura, transmedialidad, transfuncionalidad: Relaciones contemporáneas entre literatura, cine y nuevos medios II» (FF2014-55958-C2-1-P).

la narrativa impresa tradicional se *adapta al medio* a través de *mutaciones* de carácter interno o intramedial: ya en forma de hibridaciones ya en la de remediaciones de otros códigos, lenguajes, temas o géneros. De todo lo anterior emergerá la fenomenología mutante que nos proponemos abordar en el trabajo a partir del estudio de algunos casos significativos: desde (post)novelas que aparentan ser una sucesión de pantallas de google, a nuevas plataformas de edición que proyectan posibles novelas multimedia o cómics interactivos dignos de tal nombre (con banda sonora o efectos digitales integrados en el texto), películas con las que es posible interactuar a través de teléfonos móviles, proyectos narrativos *aumentados* a través de software de AR, transmedia multiplataforma o juegos de realidad alternativa (ARG's) a, en fin, retomando esta vez del modo más literal la analogía con la *realidad aumentada* anunciada en el título, *wonderbooks* que reducen el viejo artefacto de Gutenberg a la condición de mero interfaz de una consola de videojuego.

*Palabras clave:* Realidad Aumentada; Narrativa Aumentada; Narrativa Multimedia; Narrativa Interactiva; Narrativa Transmedia; Ludonarrativa; Postnovela.

ABSTRACT: Under the influence of the term *augmented reality* in the field of new technologies, this essay proposes to symbolize in the *augmented storytelling* one the exploring of new territories emerged around traditional literary narrative as equally as traditional media, surrounding audiovisual new media and new industries and cultural fields that have been formed and are forming around: Enhanced narratives, first, because of the classic adaptation binary processes, the new narratives tend to the formation of galaxies (and even universes) of intermedial and transmedia nature highly productives. But narrative also «augmented» because traditional print adapts to the *medium* through mutations or intramedial character: as hybridization or as remediation of the other codes, languages, themes and genres. From all this will emerge the mutant phenomenology we intend to address in the work across the study of some significant cases, from (post) novels that appear to be a succession of *google* screens, new publishing platforms that project multimedia novels or interactive comics (with soundtrack or digital effects built into the text), films with which it is possible to interact through mobile phones, increased narrative projects through AR software, transmedia platforms or Alternate Reality Games (ARG's) to, this time taking up the most literal analogy with *augmented reality* announced in the title, wonderbooks reducing the old Gutenberg's artifact to the status of mere interface of a video game console.

*Key words:* Augmented Reality; Enhanced Storytelling; Multimedia and Interactive Storytelling; Transmedia; *Ludology*; *Postnovel*.

## 1. LA FICCIÓN COMO PRERREALIDAD AUMENTADA

En septiembre del 2013 titulé una reseña sobre la edición de los tres volúmenes reunidos del *Proyecto Nocilla* de Agustín Fernández Mallo «La novela aumentada. Para una realidad del siglo 21» (Gil González 2013, 9). Tenía la ingenua intención de proponer una analogía literaria con el concepto de *realidad aumentada* en ese momento en boga en el terreno de las nuevas tecnologías<sup>2</sup>. Pocos meses después, cuando ensayé la comunicación del concepto que creía original en un coloquio sobre literatura y tecnología organizado por una universidad francesa, comprobé que la utilización del término *roman augmentée* parecía ya de uso corriente entre mis colegas, como asimismo lo son hoy los de *narrativa aumentada*, *enhanced storytelling* o *literatura expandida*. Frustrada pues mi contribución al metalenguaje *inédito* de los estudios literarios, trataré en las siguientes páginas al menos de precisar y ejemplificar el alcance y las principales direcciones en las que entiendo ese concepto. Adelanto que, a diferencia de las teorías establecidas, esta aproximación haya de discurrir probablemente antes que por la vía de la analogía con respecto al concepto de *realidad aumentada* propuesto por Tom Caudell y David Mizell en los años noventa, por la vía de la metáfora.

Los estudiosos de la comparatística filmoliteraria manejan el concepto de *precinema* para referirse a las técnicas que consideramos cinematográficas reconocibles en la literatura antes de la invención del séptimo arte (como el *primer plano* o el *flashback*)<sup>3</sup>. Siempre he pensado que entonces la novela bien podría ser considerada la forma de *prerrealidad virtual* por excelencia antes de que la posibilidad de habitar espacios tridimensionales servida por el videojuego se volviese una experiencia cotidiana o las *Oculus* –y demás máscaras y sistemas de RV– estén a punto de convertirla en doméstica de modo inminente. De forma análoga, la ficción puede ser entendida a la sazón como una *prerrealidad aumentada*. La literatura, el arte, la historia cultural y la cultura impresa en su conjunto no son sino potentes

2. Según *Wikipedia*: «La realidad aumentada (RA) es el término que se usa para definir una visión a través de un dispositivo tecnológico, directa o indirecta, de un entorno físico del mundo real, cuyos elementos se combinan con elementos virtuales para la creación de una realidad mixta en tiempo real. Consiste en un conjunto de dispositivos que añaden información virtual a la información física ya existente, es decir, añadir una parte sintética virtual a lo real». (En [https://es.wikipedia.org/wiki/Realidad\\_aumentada](https://es.wikipedia.org/wiki/Realidad_aumentada), consultado el 27 de julio de 2015).

3. Darío Villanueva le dedica un esclarecedor estudio a la cuestión a propósito del clásico cervantino en *El Quijote antes del cinema* (VILLANUEVA 2008).

y sofisticados dispositivos tecnológicos a través de los que contemplamos el mundo real, «añadiendo información virtual a la información física ya existente» (*vid.* nota 2). Habitantes al mismo tiempo de una biosfera indiscernible ya de la *semiosfera*, pensamos, conocemos y sentimos a través de la cultura. Como sentenciaba el personaje de *Un hombre que se parecía a Orestes* (1969) de Cunqueiro «la filosofía no consiste en saber si son más reales las manzanas de ese labriego o las que yo sueño, sino en saber cuál de las dos tiene más dulce aroma» (1987, 101-102). Cómo discernir en qué porcentaje nuestra educación sentimental responde a la vida misma o a las novelas, películas o canciones leídas, vistas o escuchadas, cuando además estas forman parte de nuestra propia experiencia. Las masas de turistas se agolpan en Verona ante el balcón de Julieta y quién podría ver ya un molino en La Mancha sin la realidad aumentada de la ficción.

Desde el ángulo complementario, por otra parte, también hemos naturalizado seguramente la contemplación de la realidad aumentada como ficción, desde la ficción. Antes de su materialización efectiva en las últimas décadas, no era otra la que en nuestro imaginario definía aquella que se ofrecía a la mirada de los androides de la ciencia ficción o a los pilotos de las naves interestelares, trasunto a su vez de los HUB de los pilotos de caza de carne y hueso –¡ay la investigación con fines militares siempre a la vanguardia de la tecnología!–. En 1997 Janet Murray (1999) no podía ser más expresiva, en este sentido, cuando tituló su clásica aproximación a la cibercultura *Hamlet in the Holodeck –Hamlet en la holocubierto–*, el dispositivo de la nave *Enterprise* de *Star Trek*, serie de *sci-fi* canónica de la televisión y el cine desde los años sesenta, que ya prefiguraba el holograma. Unos años después, en la octava película de la saga, *Star Trek. Primer contacto* (Jonathan Frakes, 1996), el capitán Picard trata de escapar de los *borgs* que están asimilando la nave y en el clímax de la persecución entra en una estancia, activa un mecanismo y exclama: «Novela holográfica, capítulo doce». Los futuristas interiores de la nave espacial mutan en un salón que evoca la *Casablanca* de Curtiz donde Picard y su acompañante se confunden entre la multitud como pareja de baile convertidos en protagonistas o figurantes de una película interactiva. La *novela holográfica* de *Star Trek* es también, así, el mejor ejemplo posible de esa *prenarrativa aumentada* de la que hablamos.

Por qué entonces no imaginar cómo sería esa posible *literatura aumentada* futura: entramos en la biblioteca. Los libros, ese artefacto centenario que ha sobrevivido a la mutación digital, se ordenan impertérritos en los anaqueles, con su prestigio intacto acumulado como el polvo, en la estancia más noble de la casa, alejada de las consolas y pantallas interactivas. En penumbra, extraemos el volumen del anaquel y lo abrimos sobre

la mesa vacía. Encendemos el flexo que contiene la webcam que captura nuestras manos pasando las páginas para después proyectar la imagen en la pantalla circular que envuelve la estancia...

Variante *mainstream*: un algoritmo de lectura identifica la obra y se conecta con la corporación que posee los derechos de autor para descargar los programas de RA (realidad aumentada) y RV (realidad virtual) asociados a la franquicia. El *sensorama* doméstico se activa y comienza a proyectar imágenes y a emitir la banda sonora sincronizada con cada página. Podemos elegir un modo cinematográfico, en el que el/la narrador/a lee por nosotros el relato en *voice over* y el equipo de actores dobla los diálogos, mientras las imágenes sintetizan las diferentes adaptaciones audiovisuales de la obra y rellenan los huecos generando automáticamente las secuencias no disponibles. En el modo lúdico el sistema ofrece en gráficos vectoriales los espacios de la obra aprovechando los motores de videojuego y de cine 3D disponibles sobre ese lugar, sincronizados en tiempo real con el de la lectura, y permite encarnar un personaje e interactuar en un MMORPG (*massive multiplayer online rol play game*) con otros lectores conectados, leyendo los diálogos o improvisando nuevo texto. En su variante *de autor*, el ejemplar que extraemos del anaquel es el clásico literario remasterizado e interpretado por el videoescritor, artescriptor, compoescriptor o ludoescritor de vanguardia o de culto. El *sensorama* obedece a su batuta de fusión de texto, música, efectos visuales y sonoros, en el modo elegido: *net art*, cómic, videolúdico, cine expandido o musical (opción clásica, pop, indie, grunge, rap, etc.), entre otros. Es menos frecuente, pero todavía se crean también obras originales para este formato.

¿Ciencia o crítica ficción? Un vistazo al corpus disponible en una búsqueda sobre narrativa aumentada en la Red puede ofrecernos alguna orientación al respecto. En el blog *Palabras digitales*, dentro de la sección «Lectura aumentada» aparecen reseñadas cuatro obras: la primera, *Between Page and Screen*, se presenta como *poesía visual aumentada* a partir de un libro impreso que sólo contiene códigos AR para ser interpretados desde un dispositivo conectado a una aplicación en la Red. Las otras tres, en cambio, tienen un sorprendente interfaz común: la lámpara de lectura, el *flexo* de la biblioteca con la que acabamos de fantasear:



Figura 1. *ImaginArt*. Instalación.

En *ImaginArt*, una instalación da vida multimedia al libro infantil, en un proceso que se describe como: «una instalación [...] que vincula el contenido de un libro ilustrado con contenido audiovisual. Mediante un sistema de reconocimiento de patrones, integrado entre las páginas del libro, el proceso de lectura activa una voz en off que narra la obra y una secuencia de imágenes» (ImaginArt 2011).

En *Le mode des montages* de Camille Scherrer, por el mismo procedimiento del *flexo/cam* el libro físico se convierte en un *magic book* que despliega sus efectos multimedia en la pantalla del ordenador:

A partir del archivo fotográfico familiar de principios de siglo Camille escribe y dibuja un cuento de hadas en el que los modelos en 3D y la realidad aumentada refuerzan las sensaciones textuales y convierten este libro de artista en una pieza mágica. Aunque el trabajo de Camille no ha vuelto a aproximarse a las técnicas narrativas *Le monde des montages* es actualmente lo que podríamos llamar el clásico de la narrativa aumentada (Camille Scherrer 2010).



Figura 2. *Le Monde des Montages*. Magic book.

En tercer lugar, el *Jekyll & Hyde* de Martin Kovacosky hace lo propio convirtiendo la ilustración de un clásico en una animación interactiva que se despliega a partir de la página impresa añadiendo al componente físico de las imágenes del libro efectos de capas, luces y sombras, fotografías que cobran movimiento, sonidos ambientales, etc., que se sincronizan con la narración.



Figura 3. *Jekyll and Hyde Augmented Reality Book*. 1. El dispositivo AR. 2. La sombra del asesino cruza por la página que leemos. 3. Las velas de la ilustración se encienden oscilantes. 4. Entre la niebla se vislumbra una silueta animada en la ventana (Jekyll&Hyde 2010).

La incógnita en todos estos casos, y en muchos de los que vamos a suscitar a lo largo de estas páginas no sería tanto qué queda de la literatura tras estas *lecturas aumentadas* sino para qué necesitarían estas *pant-páginas* mutantes –el término es de Vicente Luis Mora (Mora 2011)–, multimedia, audiovisuales y digitales, el concurso del libro en su formato físico. Una posible respuesta la encontraríamos en el reverso formal y de soporte de la vigencia secular o milenaria del repertorio en el plano de los contenidos: la memoria cultural, la memoria del sistema que para crear nuevos *textos* hace, según la *semiosfera* lotmaniana, circular incesantemente los viejos mensajes por nuevos receptores, en un proceso no muy distinto para los textos de la cultura que para las especies en la biosfera, de constante *adaptación al medio*.

Sin ser nuestra intención sistematizar el concepto ni la terminología –un modelo taxonómico abarcador de las narrativas digitales puede encontrarse en (Herrera Ferrer 2011)– de las líneas por la(s) que está(n) discurriendo, todavía en tiempo real, esta(s) narrativa(s) 2.0, trataremos de diferenciar en esta ocasión al menos cinco direcciones dentro del territorio común de la *intermedialidad* o *intermedialización* de la literatura en el mundo de las tecnologías digitales –que ya no *nuevas tecnologías*–: la de una *postnovela* todavía centrada en el libro y en el campo literario, en el que integra otros lenguajes; la de la *narrativa interactiva* en versión exclusivamente digital y



a menudo en la Red o en forma de libro electrónico multimedia o de *app*; la de la *narrativa de realidad aumentada* propiamente dicha, en la que el impreso se proyecta –nunca mejor dicho– en la pantalla a partir de códigos, patrones y aplicaciones de AR y, ya cada vez más alejados del territorio literario en el que la lectura se mantenía como la actividad dominante; la de la *narrativa transmedia* donde la literaria o la impresa es, a lo sumo, sólo una parte más de un entramado multiplataforma, y por último la *ludonarrativa*, en la cual situaremos algunas reverberaciones de lo literario incursas ya en el territorio de la experiencia interactiva y la aventura gráfica del videojuego.

## 2. POSTNOVELA. NARRATIVA IMPRESA HÍBRIDA

En *Mis whatsapp con Mamá*, de Alban Orsini (2014), el paratexto de la contraportada nos anuncia «La primera novela narrada por whatsapp». Pero nada más lejos de la realidad. Ignoro por el momento si no existirá ya alguna experiencia narrativa creada en la celebérrima aplicación de mensajería o será cosa de esperar algún tiempo aún, pero la citada novela editada en español por Grijalbo es un libro en papel que no contiene ni un atisbo electrónico, multimedia ni cibernético. Y, sin embargo, todas sus páginas constituyen una reproducción de la interfaz, los formatos, las convenciones y las prácticas comunicativas del chat personal, el que mantienen, en este caso, el hijo recién emancipado con su madre sola:



Figura 4. (ORSINI 2014, 166-167).

Perfecto ejemplo de novela o postnovela editada en formato impreso, dentro del circuito literario y en el cual todo el dispositivo narrativo depende exclusivamente de la lectura. El suplemento, digamos audiovisual, que acompaña al texto, comporta imagen, en efecto, pero sin otro valor figurativo que el de emular el contexto tecnológico de la conversación virtual. De este modo, mediante el cual se construye una novela dialogada, la postnovela no deja tampoco de enlazar, en un bucle un tanto paradójico, con la protonovela renacentista que tomaba sus convenciones del drama teatral, al modo de *La lozana andaluza* de Delicado o *La Celestina* de Rojas.

En la última década, en el contexto español, es posible encontrar un nutrido número de casos de gran interés para ilustrar esta tendencia. El *Proyecto Nocilla* de Agustín Fernández Mallo (2006, 2008 y 2009) incluye en su edición impresa cómic y fotomontaje, y en la electrónica vídeo y enlaces a Internet; y en su conjunto se complementa con una docuficción accesible asimismo en la Red (Fernández Mallo, *El Proyecto Nocilla. La película* 2009). *Alba Cromm* de Vicente Luis Mora (2010) reprodujo, bajo el marco genérico de una revista de tendencias, los del foro, el chat, el messenger o el blog, y se expandía además por algunos de éstos creados específicamente en la web para la ocasión. Y en *Crónica de Viaje* (2009) Jorge Carrión simulaba gráficamente las pantallas de un Google ficticio como marco de una autoficción híbrida en todos los sentidos. Pero todo ello siempre contenido en un libro, que en su última edición, por cierto, añadía la novedad de aparentar la forma de un *ipod*:



Figura 5. (CARRIÓN 2009, edición 2014, 31-32).

### 3. NARRATIVA INTERACTIVA MULTIMEDIA

Si en el apartado anterior el criterio definitorio era el mantenimiento de la edición impresa, en este justamente será inevitablemente el de su derogación. En su ausencia, la irrupción del componente intermedial vehiculado a través de la combinación, hibridación o remediación de los lenguajes audiovisuales y electrónicos multimedia extendería nuestro objeto desde el dominio de partida de la narración literaria a los vastos territorios del cine (o el vídeo en este caso), la música, el cómic, el videojuego, etc. De esta manera, podríamos considerar narrativas interactivas obras tan distintas y pertenecientes a medios tan diferentes como el videocuento *Los ríos de Alice* (Delirium Studios, 2013) –app y consola, así como banda sonora de Vetusta Morla–, el vídeo multimedia interactivo de la canción de Arcade Fire *The Wilderness Downtown* (2011) –individualizada para cada destinatario por geolocalización– o la experiencia interactiva de *Gone Home* (The Fullbright Company, 2013) en videojuego. En este apartado, sin embargo, buscaremos el mantenimiento de la conexión literaria en la existencia de texto como discurso central, operando los demás lenguajes de modo complementario. Por otra parte, entenderemos aquí la interactividad en cuanto acción o elección del lectoespectador con respecto a la *lectura* del dispositivo textual, sea esta del tipo o el grado que sea.

En este sentido, encontramos usos muy diversos del término novela interactiva, tales como *diginovela*, *novela hipermedia*, *text adventure*, *aventura conversacional*, *visual novel*, *kinetic novel*, *novela online interactiva*, *novela participativa*, *wovel*, *ficción interactiva*, *computer novel*, *audionovela interactiva*, *novela gráfica interactiva* o incluso *radionovela* o *telenovela interactiva*. Colindantes muchos de ellos con el terreno del videojuego sobre el que volveremos más adelante, nos interesa ahora apuntar como ejemplos ciertas formas emergentes asociadas al desarrollo, por una parte, del libro electrónico y, por otra, de las aplicaciones para tabletas y *smartphones* de lo que podría denominarse *novel apps*.

Un buen ejemplo del trasvase del texto impreso a la pantalla, interactuando con los formatos y lenguajes multimedia, lo constituye *Device 6* (Simogo, 2013), que se presenta en los créditos del tráiler –nótese también las nuevas formas de acompañamiento paratextual importadas del medio audiovisual– como «a surreal thriller in which the written word is your map & the narrator», situándose como un cruce entre el juego y la literatura, la geografía y el relato, el puzle y la novela corta, con el añadido de la fotografía dimensional.

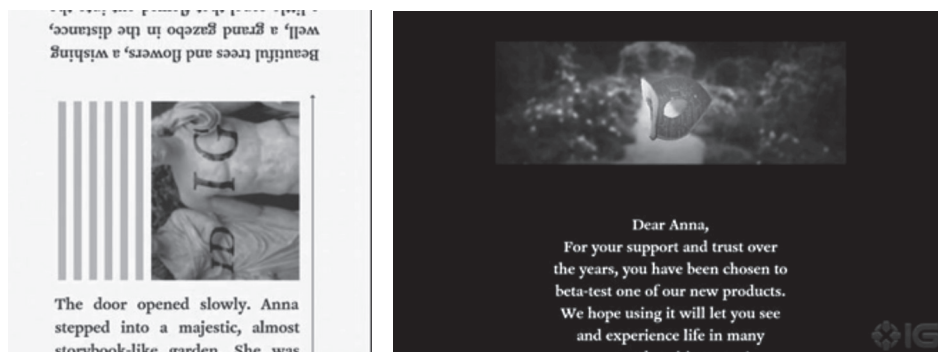


Figura 6. *Device 6*, capturas de pantalla del tráiler, en <http://www.ign.com/articles/2013/11/27/device-6-review> donde puede leerse una documentada reseña.

Los juegos con la materialidad del texto y su disposición y tipografía recuerdan, ahora potenciados por los recursos del diseño y la animación digital, los que de forma impresa han hecho proverbial en este sentido a *House of leaves* (2000) de Mark Danielewski.

Si la anterior podría situarse sin dificultad en la vanguardia –o la producción restringida– experimental del medio, es constatable asimismo su presencia generalizada en el campo de la gran producción industrial. Como la muestra disponible digna de estudio más interesante en este sentido que hemos podido encontrar, Narr8 constituye una plataforma de edición de narrativa interactiva de vocación global –edita en inglés, chino, ruso y español– que apunta a los géneros dominantes –novela, cómic, ensayo, infantil y juvenil– acudiendo a la modalidad asimismo más exitosa en campos como el cómic, la ficción televisiva o en Internet: la de la serialidad, que comporta en este caso, también como en los tiempos precedentes del folletín con respecto a la novela moderna, la publicación por entregas.

Dentro del género infantil, la serie *Pandaboom* (Narr8, s/d) ejemplificará el libro ilustrado interactivo. Hibridación de álbum infantil y animación, la *pant-página* incluye imágenes semianimadas sobre fondos en 2D, con el texto en la parte inferior, y música extradiégetica y efectos sonoros diegéticos de fondo. La transición entre ellas se realiza deslizando el dedo en el icono de pasar página común a muchas publicaciones electrónicas. Podemos interactuar con aquellos objetos señalados o resaltados que invitan a seleccionarlos en la pantalla táctil, o conducir al personaje pulsando flechas de dirección, activar efectos sonoros o ampliar información sobre el significado de las palabras resaltadas en el texto, o ver su traducción a las cuatro lenguas de la aplicación mencionadas, incluyendo su pronunciación. La interacción es puramente lineal, para ir avanzando en la historia y

activando los efectos, pero no ofrece alternativas entre las que elegir diferentes caminos narrativos.

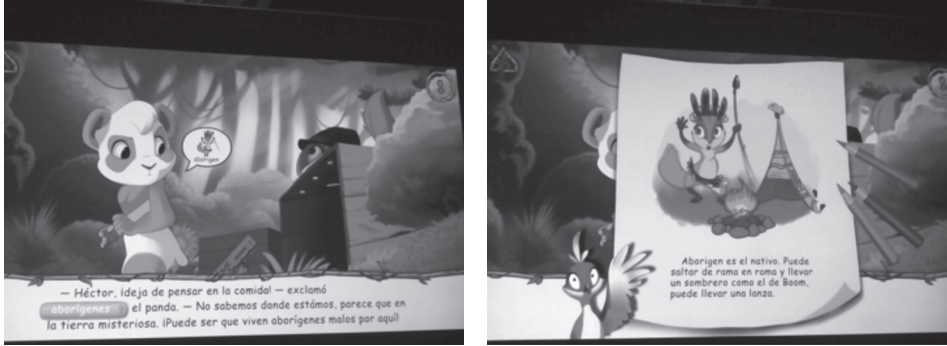
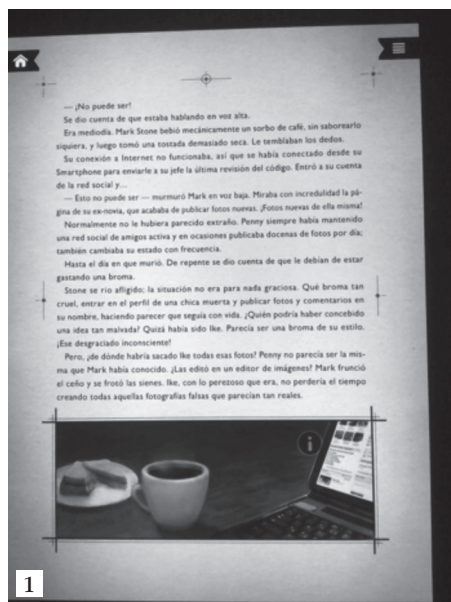


Figura 7. *Pandaboom*, episodio 1, «En el bosque misterioso».

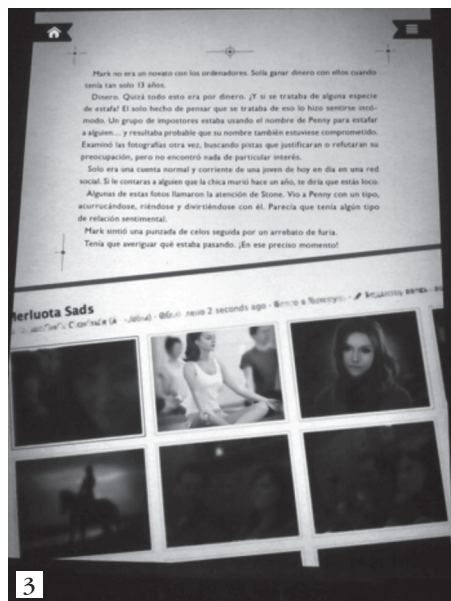
En el terreno de las series de novela interactiva, hemos elegido *Multiverso* (Narr8, s/d). En su primer episodio, «Las sombras del pasado», el protagonista se encuentra inopinadamente en las redes sociales con su novia ya fallecida, misterio que lo introducirá en una trama de intriga y ciencia ficción sobre universos paralelos vigilados por una agencia secreta que lo recluta al detectar sus habilidades de transferencia entre ellos. En cuanto al formato, nos encontramos ante lo que podría describirse como una novela con banda sonora e ilustraciones animadas con gráficos e imágenes tridimensionales. Predomina la lectura de un texto que generalmente reproduce el de una página impresa, y de nuevo nos encontraremos con una limitada interactividad lineal que se reduce a hacer avanzar la historia y activar los efectos y animaciones:



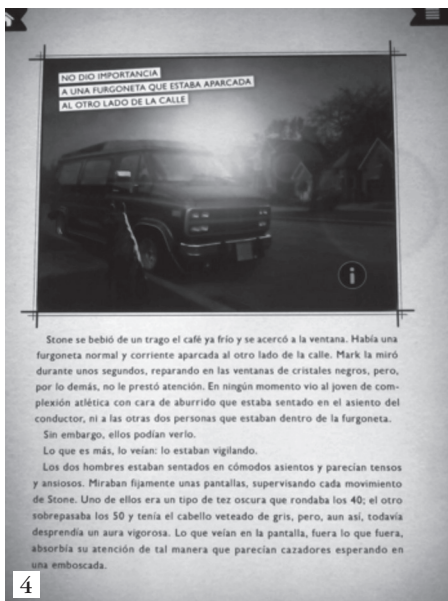
1



2



3



4

Figura 8. *Multiverso*, episodio 1, «Las sombras del pasado». 1. La imagen permite acceder al detalle del contenido del ordenador. 2. En contraplano, una ilustración animada de la escena narrada. 3. Podemos seleccionar las fotografías que aparecen en la ilustración. 4. El icono «i» ofrece información detallada sobre la furgoneta del relato y la imagen.

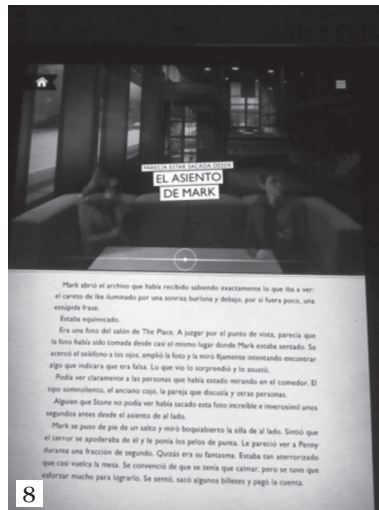
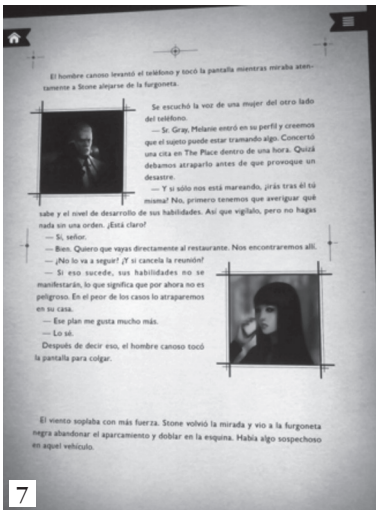
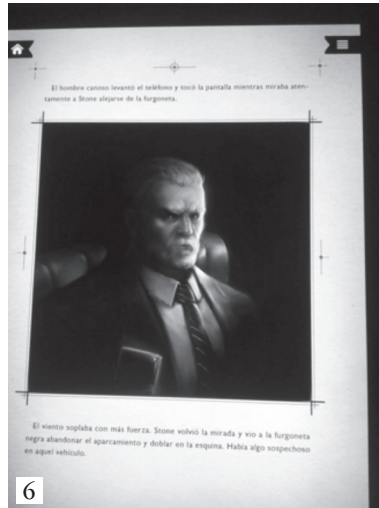


Figura 9. *Multiverso*, episodio 1, «Las sombras del pasado». 5. Animación sobre el interior de la furgoneta de la agencia que espía al protagonista. 6 y 7. La mención a la llamada telefónica del texto se traduce inmediatamente en una mutación de la página que reproduce la conversación y muestra en ángulos contrapuestos la imagen de los interlocutores. 8. El personaje se cita finalmente a través de la Red con su novia, pero ella no acude al restaurante. Cuando hablan por teléfono para pedirse explicaciones, ambos manifiestan estar sentados a solas en el mismo rincón. La imagen semianimada permite ver la escena desde la perspectiva de ambos, en el mismo lugar, o a ambos simultáneamente, balanceando el mecanismo de la parte interior a derecha o izquierda, permitiendo así visualizar de manera gráfica el motivo de los universos paralelos.

Por su parte, como caso de las denominadas de *cómic interactivo*, hemos elegido entre las disponibles asimismo en Narr8 la serie *Sangre Principal* (Narr8, s/d), de temática vampírica. A la ya presumible existencia de banda sonora, movimientos de cámara y capas de animaciones sobre la imagen, hemos de añadir en este caso interesantes muestras de remediación del lenguaje no sólo del cómic, sino de otras narrativas audiovisuales, como la cinematográfica o la televisiva. Desde la misma cabecera con los créditos, orquestada de modo fílmico como un vertiginoso *travelling* sobre las olas que termina ante el skyline de una ciudad cualquiera propio del imaginario de la ficción americana.

Hacemos avanzar la primera escena. Cambia la música. Un contrapicado a pie de calle encuadra la –¿viñeta, pantalla, plano?– que se desliza con un leve dinamismo de derecha a izquierda antes de detenerse. Un cartucho anuncia «Chicago, en la actualidad» y luego se oculta. La iluminación sugiere la caída de la noche. Tres focos parpadean a la derecha en primer plano. Las luces de las ventanas de los rascacielos se encienden y apagan al fondo. Desde una de ellas, un globo que ha permanecido desde el principio emite un efecto sonoro «¡BIP-BIP! ¡BIP-BIP!».



Figura 10. *Sangre principal*, episodio 1, «El paciente nocturno».



Como podemos ver en las imágenes, la transición a la siguiente pantalla nos ofrece un plano complejo: primero un contrapicado desde el edificio desde el que vemos el tráfico que cruza la avenida, que vemos cruzarse iluminando la oscuridad en la animación. Sin solución de continuidad, de manera dinámica [en la tercera imagen, de ahí que haya salido movida al reproducirla] un *scroll* automático desplaza verticalmente el exterior para presentar el interior de la habitación en cuestión. El globo, en función de *raccord*, prosigue emitiendo el «BIP» del que ahora podemos identificar la fuente, el despertador en la ventana que sirve de cabecera a la protagonista. Sólo finalmente, un cartucho de narración, esta vez homodiegética, declara en monólogo autocitado: «Otro turno de noche. Otro día calcado al anterior. Es hora de levantarse, Jane». La música extradiegética procedente de la pantalla inicial se mantiene, sólo interrumpida por algún efecto sonoro, como el chisporroteo del neón del anuncio que proyecta las sombras sobre la viñeta final, de manera de nuevo animada. Parpadea la luz del despertador. La sensación de hibridación de cómic y cine (o vídeo de animación en este caso) es plena, con preponderancia del segundo en estos planos iniciales, aunque se irá decantando hacia el de un cómic de viñetas animadas del primero a medida que avanza el relato. La interactividad, también esta vez puramente mecánica, más aparente que real, se reduce a hacer avanzar o retroceder el dispositivo.

#### 4. TRANSMEDIA. NARRATIVA MULTIPLATAFORMA

En este tipo de procesos la intermedialidad opera de forma externa a la obra, no en cuanto hibridación o remediación de lenguajes en su seno, sino en cuanto trasvases adaptativos o expansiones del repertorio entre las diferentes artes, medios o narrativas. Tanto su práctica como su comprensión teórica contemplan fenómenos tan diversos como todavía emergentes –un buen estado de la cuestión podemos encontrarlo en Mora (2014)– aquí lo consideraremos de la forma más general en cualquiera de sus variantes, desde el caso binario más simple de la *adaptación cross-media* de una obra –es decir, principalmente de una historia o argumento– de un medio a otro, hasta la más compleja planificación de una obra –ahora con frecuencia constituida en una marca o franquicia narrativa– en un conglomerado multiplataforma que supone la aparición de derivados (*tie-in*) de una matriz principal en forma de cualquiera de los canales disponibles en el mercado de las industrias culturales –fundamentalmente, hasta la fecha, el de las narrativas literaria, cinematográfica, televisiva, gráfica (el cómic) y lúdica (el videojuego), entre otras muchas–.

La literatura, y en particular la novela, se han impregnado plenamente de este *intersistema narrativo*: instalada de hecho en su centro si consideramos la tradición de la *adaptación* propiamente dicha, o en su periferia en la actualidad si consideramos, en cambio, la cada vez más frecuente *novelización* de películas, series de televisión, cómics, videojuegos. Una y otra –adaptación y novelización– entendidas ahora en la más variada gama de fenómenos de expansión, serialización, reescritura o transficción tales como el *remake*, la *secuela* o *precuela*, el *spin-off* o el *crossover*, sin olvidar la producida desde el *fandom amateur*, todas las cuales articulan en su conjunto el universo o *multiverso* de las denominadas *Hipermediaciones* (Scolari 2008 y 2013) o de la *cultura de la convergencia* (Jenkins 2008).

Aunque sea *El silencio se mueve* (2010) de Fernando Marías la que se presentase editorialmente como la primera novela española transmediática, por la distribución de su contenido argumental entre el impreso, el cómic y la web (e incluso expandida a través de un número de teléfono), algunas de las postnovelas citadas en el primer apartado ya acudían a este recurso, como *Alba Cromm* (Mora 2010), o se complementaban con enlaces a sitios web, películas o vídeos *online*, como el *Proyecto Nocilla* (Fernández Mallo 2013).

Extramuros de la literatura, también están apareciendo entre nosotros novedosos –y a veces fallidos– experimentos transmedia, como *Panzer Chocolate*, que se presentó como un cóctel de juego de realidad alternativa (ARG), videojuego, filme, cómic interactivo en línea y ficción para teléfonos móviles, aunque sólo haya quedado constancia de la realización de la película homónima (Robert Figueras, 2013), que, en efecto, fue reseñada como la primera en interactuar con el espectador, durante y después de la emisión, a través de mensajes SMS que expandían la experiencia narrativa fuera de la pantalla, e incluso permitían elegir entre diferentes posibilidades o finales de la historia.



Figura 11. *Panzer Chocolate*. Captura de la web del proyecto.

Tomando en este caso el cómic como medio central del dispositivo narrativo, el proyecto transmedia que hemos encontrado más interesante hasta este momento, la serie francesa *MediaEntity*, de Émilie y Simon (2013 y 2014) ofrece un conglomerado de contenidos multiplataforma en forma de serie de bd impresa y cómic en línea, vídeos creados por sus propios fans, juego de rol, docuficción y ARG. Cada álbum impreso de la serie matriz ofrece además un dossier de realidad aumentada que, por su interés, analizaremos en detalle a continuación, en el siguiente apartado.

## 5. NARRATIVA INTERACTIVA DE REALIDAD AUMENTADA

Bajo esta denominación nos referiremos a textos, de nuevo, impresos, que requieren el concurso de algún software para la lectura de contenido multimedia adicional inscrito en aquellos. Potencialmente, esta categoría constituye una síntesis de las tres anteriores, al concurrir el libro impreso, la interactividad y la expansión transmedia a través de otros soportes y lenguajes multimedia (sitios web, apps, dispositivos móviles o consolas de videojuego). De hecho, los dos primeros ejemplos que hemos recogido se presentan editorialmente como novedosas narrativas transmedia:

En primer lugar, la novela *Barcelona Roman Steampunk*, de J. Valor Montero (texto) y Laura Limós (imagen) de Omni Series (2014), se describe genéricamente en términos de «interactive multimedia storytelling»,

añadiendo que se trata de «una serie de aventuras multimedia en la que se fusionan texto, vídeo, imágenes y contenido interactivo». La obra se vehicula a través de la novela, la cual, mediante la descarga de una aplicación de realidad aumentada (Aurasma), ofrece contenido multimedia e interactivo en móviles o tabletas escaneando las páginas de la edición impresa. Paradójicamente, esto no es posible cuando se descarga la edición electrónica, aunque sí en las versiones interactivas específicamente creadas para iOS.

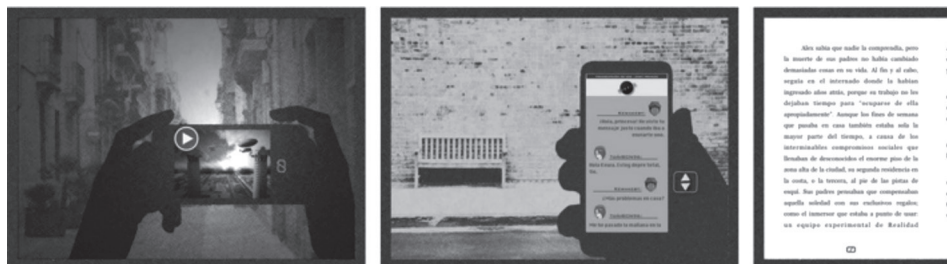


Figura 12. *Barcelona Roman Steampunk* (2014).

En segundo lugar, la citada serie transmedia *MediaEntity* (Émilie y Simon, 2013 y 2014) ilustra también la inclusión en el texto impreso de los álbumes de diferentes efectos interactivos de narrativa aumentada. Inicialmente a través de la aplicación de AR Layar (después, sorprendentemente, el ciclo requirió descartar esta para utilizar Junaio), el escáner de los dispositivos portátiles activa los complementos multimedia conectándose al sitio web de la serie.

Se trata de una historia especialmente propicia para jugar con el componente formal de los soportes tecnológicos, ya que su contenido tematiza precisamente el mundo de la identidad digital, las redes y el control y la manipulación del individuo sometido a las omnipresentes tecnologías electrónicas de nuestro tiempo. En este contexto distópico, *MediaEntity* es la gran corporación que administra ese big data digital, y su antagonista, una red ciberterrorista que busca la libertad y la desconexión de los individuos oprimidos por aquella.

En el dossier de realidad aumentada incluido en el primer episodio, la primera página que ilustra el álbum reproduce el cartel publicitario de unas gafas de realidad aumentada (que podrían ser las *google glass*), ilustrado con la imagen de una modelo tomando sola una copa en un bar.



Figura 13. *MediaEntity 01* (2013), captura de la contracubierta desde el dispositivo AR.

Si leemos la página con el dispositivo de AR, obtendremos la simulación de que precisamente estamos empleando esas gafas, pudiendo consultar la ficha con los datos de contacto, redes sociales y aficiones de la mujer en cuestión. En la página siguiente, podemos interactuar con el contenido de uno de los teléfonos móviles representado (en esta ocasión, escuchar los mensajes del contestador electrónico del personaje, en el segundo álbum en un uso similar podremos consultar sus mensajes SMS o su galería de imágenes). Las aplicaciones de este tipo de recursos son muy variadas en la obra: desde un tráiler de la serie al enfocar la portada, al avance de los siguientes números en la contracubierta (en negro en la edición impresa); puede hacer aparecer subrayados o imágenes ocultas sobre el texto, localizaciones en google maps o vídeos en youtube:



Figura 14. *MediaEntity 01* (2013), captura del *dosier* de realidad aumentada.

En tercer lugar, nos situaremos en el territorio fronterizo en el que saldremos del libro y el relato de base literaria –sean estos impresos o electrónicos– para entrar en el de la narrativa interactiva por excelencia de nuestro tiempo: este giro se simboliza a la perfección en el *Wonderbook*, que incluso materialmente convierte al clásico artefacto de la Galaxia Gutemberg ni más ni menos que en un periférico del videojuego.

Una videoconsola doméstica capta a través de una cámara web y un mando de captura de movimiento los códigos de realidad aumentada impresos en un libro de apenas 8 páginas, huérfano de cualquier otro texto o imagen –y, por cierto, el mismo para toda la serie– de forma que reproduce su contenido a través de la pantalla, junto a las del lectoespectador, y ahora también jugador, que interactúa con el mismo.

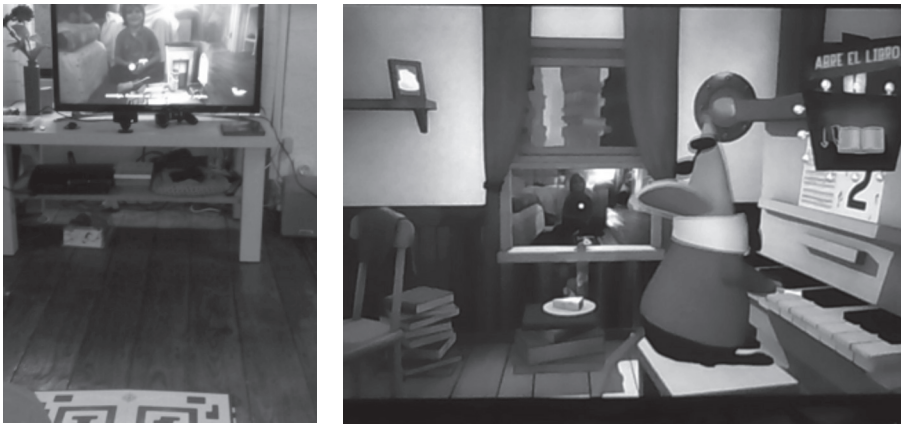


Figura 15. Diggs. *Detective privado* (Sony, 2013) para Wonderbook, PS3.

La pantalla se convierte así en un texto espejo (materialmente metaficcional) en el cual el jugador se introduce de forma metaléptica en el universo del relato o, al contrario, este invade el espacio cotidiano de aquel. De este modo, podemos convertirnos en un alumno del internado de Harry Potter que estudia los libros de conjuros o pociones, convertido el dispositivo de movimiento en varita mágica con la que practicar estos, o en ayudante de un detective para protagonizar una animación interactiva sobre cuentos infantiles, o visitar en primera persona de forma interactiva el mundo jurásico de la mano de la BBC en *Walking with Dinosaurs* (Sony, 2013).



Figura 16. *El libro de los conjuros* de Miranda Gosbawk (SCE London Studio, 2012) para Wonderbook, PS3.

La interactividad, en los casos que hemos podido experimentar, está un paso por delante de la que ofrecen los textos analizados en el segundo apartado. Si en aquellos (los descritos a partir del catálogo de Narr8, por ejemplo) el papel del lectoespectador se reducía por lo general a activar los efectos y animaciones que hacían avanzar la acción, eligiendo a lo sumo el orden entre ellos, ahora podemos vernos a nosotros mismos en cuanto tales incorporados a la diégesis (se añade pues el elemento inmersivo), soplando sobre una página para quitarle el polvo, agitando una varita para disparar a duendes voladores (*El libro de los conjuros*, 2012), girando el libro para ver el espacio diegético desde cualquier perspectiva o para cambiar de dirección o inclinándolo para desplazar objetos o dirigir un vehículo en una escena de persecución evitando obstáculos, entre otros puzles y diversos efectos salidos de la imaginación de los desarrolladores (*Diggs. Detective privado*, 2013).

Por lo demás, la conexión con la literatura y la tradición narrativa de los primeros títulos es muy visible, pareciendo subrayar conscientemente la remediación literaria del dispositivo también desde los planos temático, genérico y argumental: resulta evidente, desde luego, en el caso de los textos que expanden el universo de J. K. Rowling, pero también porque en ellos la actividad de contar y leer sigue resultando dominante. En el de *Diggs. Detective privado* (Sony, 2013) aunque genéricamente los códigos audiovisuales y musicales remiten más al cine de animación, detectives y con un toque *cabaret*, el relato girará –como en *Roger Rabbit* sobre la destrucción de los *dibujos* de *Animalandia*– en la de los cuentos de una equivalente y literaria *Bibliolandia*.



## 6. LUDONARRATIVA. EXPERIENCIA INTERACTIVA

Para cerrar este paseo panorámico e introductorio por estos vastos caminos de las narrativas 2.0, explorados casi en tiempo real, resulta obligado salir definitivamente del paisaje –para nosotros más transitado y confortable– de la literatura para entrar decididamente en los –para nosotros incógnito y repleto de dificultades– del videojuego. Pues de algo no nos cabe duda alguna: si alguna narrativa merece con propiedad el calificativo de interactiva, hoy por hoy esta no es otra que el videojuego.

Eso que llamamos interactividad reúne aquí por el momento todas sus diferentes dimensiones: en cuanto acción, la que nos permite explorar el espacio, manipular los objetos, relacionarnos con los personajes; en cuanto elección, la que nos capacita para tomar decisiones sobre el curso y el orden de los acontecimientos que eventualmente tendrán consecuencias sobre el desarrollo de la historia; y en cuanto inmersión, la que nos habilita, convertidos en avatar del protagonista, para compartir cognitiva y sensorialmente su mismo espacio diegético a través de la ocularización y auricularización internas servidas por los gráficos vectoriales y el diseño 3D, hasta que la próxima generación de dispositivos nos introduzca definitivamente en entornos de realidad virtual.

Entretanto, de entre las múltiples tentativas y ofertas genéricas en relación con el contenido narrativo del nuevo medio –hemos de decir que en modo alguno dominante ni prestigiado (me refiero al componente narrativo frente al lúdico de la jugabilidad) incluso entre los usuarios de su estrato *mainstream*– e igualmente entre las transferencias más visibles en materia genealógica y de remediación de las narrativas literarias y audiovisuales que le preceden, retendremos para terminar la de la llamada en los últimos tiempos *experiencia interactiva*; última mutación, con toda probabilidad, de la aventura gráfica clásica del medio. Y de entre los muchos elementos de su semiótica narrativa de raigambre literaria, elegiré especialmente uno que justifique su inclusión para ilustrar este último apartado de nuestra tentativa clasificación: la presencia de una instancia narrativa de carácter verbal, eso que llamamos *narrador* en la teoría del relato, como soporte central del hilo que sustenta la historia contada en el juego.

En *Dear Esther* (Robert Briscoe, 2013), por ejemplo, una *voice over* personal, instituida como un monólogo interior de carácter diegético y epistolar, pero que no sabemos a quién pertenece en última instancia, nos acompaña en nuestra exploración de la isla, ayudándonos a reconstruir la historia y a entender nuestro entorno y nuestro objetivo en el juego.



Figura 17. *Dear Esther* (Robert Briscoe, 2013) y *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013).

En *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013) la voz es en cambio impersonal, y hasta podría decirse que la del narrador omnisciente tradicional del relato literario. Más aún, su comportamiento podría calificarse sin dificultad de autoconsciente y metaficcional llegando incluso, en alguna ocasión en que el personaje no sigue sus instrucciones, a que el juego le fuerce a hacerlo con el argumento de que «el narrador de esta historia soy yo».

En *The Vanishing of Ethan Carter* (The Astronauts, 2014), por último, encontraremos una tercera variante: en este caso la de un narrador en *voice over* de nuevo personal, que encarna al personaje del detective que llega al lugar de los hechos para esclarecer la misteriosa desaparición del protagonista. La diferencia con relación a los casos anteriores será que en este la ocularización y auricularización que asumimos en cuanto jugadores será, precisamente, la de este narrador-personaje (en *La parábola de Stanley* adoptábamos en cambio la perspectiva de este, y en *Querida Esther* no representábamos a ningún personaje definido, referido por el relato, quedando nuestra identidad tan indeterminada como la del propio narrador, con la cual, dicho sea de paso, en algunos momentos de la historia, podemos llegar a confundirla).



Figura 18. *The Vanishing of Ethan Carter* (The Astronauts, 2014).

## 7. CONCLUSIONES

Trataremos para terminar de complementar la anterior descripción de formas y casos emergentes con la que nos hemos aproximado inductivamente al corpus, con una posible recapitulación que postule su posible verificabilidad en clave ahora teórica y deductiva, en función de los parámetros que hemos puesto en juego en el análisis. Sobre un tronco común de base textual, verbal, narrativo y parcialmente literario, al que se agregaba siempre como constante una dimensión intermedial (I), hemos encontrado que actuaban en nuestro modelo las siguientes variables: (A) la del texto impreso en soporte libro tradicional; (B) en soporte online o electrónico (C) en soporte multiplataforma; (D) la del carácter multimedia de la obra; (E) la utilización de sistemas de realidad aumentada; (F) la interactividad; (G) el componente lúdico (entendido como la consecución de una meta solucionando problemas en función de unas reglas).

Tratemos ahora de reconfigurar las categorías críticas que analizamos en función de estos parámetros: así, (1) la *postnovela* podría caracterizarse como (IA, intermedial e impresa), (2) la *narrativa interactiva* como (IBDF, intermedial, electrónica, multimedia e interactiva), (3) la *narrativa transmedia* como (IC, intermedial y multiplataforma), (4) la *narrativa aumentada* como (IADEF, intermedial, impresa, multimedia e interactiva), (5) la *ludonarrativa* como (IBDFG, intermedial, electrónica, multimedia, interactiva y lúdica). Claro que cualquiera de las categorías podría además ser aplicada a cualquiera de las narrativas citadas, por ejemplo, la *narrativa aumentada* podría presentar el rasgo transmedia-multiplataforma, como vimos en algunos ejemplos, o suele presentar el rasgo interactivo, pero no los requiere; o la *narrativa transmedia* los rasgos impreso, lúdico e interactivo (como ocurre, por ejemplo, en el universo de Harry Potter), etc.

Con ello hemos caracterizado una serie de fenómenos operativos en el campo de la producción cultural y narrativa de las últimas décadas, casi todos también incorporados al discurso crítico, con alguna forma de configuración genérica. Como también algún otro que no hemos recogido aquí en el terreno de las nuevas narrativas podrían igualmente ser acomodados en la descripción. Pensemos por ejemplo en la *hiperficción* que podría ser formulada como (IBF, intermedial, online e interactiva), o en el *libro juego* al modo de los de «elige tu propia aventura» como (AF, impreso e interactivo), etc. Del mismo modo que, hipotéticamente, sería plausible deducir del modelo combinatorias aún no practicadas, nuevas narrativas en potencia o meras casillas vacías sin concreción histórica.

Cabe pensar, por otra parte, en la probable existencia de otros parámetros o categorías operando sobre el modelo que no hemos identificado o individualizado, así de la inminencia con la que se volverán pertinentes los que acechan ya a la siguiente vuelta del antiguo camino de Sthendal, como el de la *realidad virtual*, la *geolocalización* o el de la *conectividad e interacción* con otros usuarios, ya generalizada en el campo del videojuego, o el carácter *colaborativo* de la creación tan presente asimismo en algunas prácticas de narrativa en la *Red*.

Indudablemente, se trata de unas reflexiones en cualquier caso provisionales, operando sobre un corpus todavía en plena expansión y falto aún de configuración sistémica o genérica. Abierto cada día a prácticas emanadas de la aparición de nuevos desarrollos y plataformas tecnológicas o de reconfiguración de las existentes. En este ejercicio crítico en tiempo real sólo alcanzamos por el momento a seguir escuchando en todas ellas la antigua voz de la ficción, la palabra como vehículo del relato, la pervivencia del texto y de la lectura, e incluso la resistencia del texto impreso a su anunciada extinción, hibridándose, dejándose invadir por o expandiéndose

a los nuevos soportes, medios, lenguajes y tecnologías narrativas. Eso, creemos, está siendo la *narrativa aumentada* de nuestro tiempo.

#### CORPUS CITADO

- ARCADE FIRE. *The Wilderness Downtown* (Chris Milk, 2010) [Videoclip].
- CARRIÓN, Jordi. *Crónica de viaje*. Mataró: ACM-Gràfiques Solà. Segunda edición. Badajoz: Aristas Martínez Ediciones, 2014, 2009 [Novela].
- DANIELEWSKI, Mark Z. *House of Leaves* (2010). Trad. esp. de Javier Calvo y Robert Juan Cantavella. Málaga: Pálido Fuego/Alpha Decay, 2013 [Novela].
- Dear Esther* (Robert Briscoe: 2013) [Videojuego].
- Device6* (Simogo: 2013) [Novel App].
- Diggs. Detective privado* (Sony: 2013) [Wonderbook].
- El libro de los conjuros de Miranda Goshawk* (SCE London Studio, 2012) [Wonderbook].
- ÉMILIE Y SIMON. *MediaEntity.01*. Paris: Delcourt, 2013 [Álbum].
- ÉMILIE Y SIMON. *MediaEntity.02*. Paris: Delcourt, 2014 [Álbum].
- FERNÁNDEZ MALLO, Agustín. *Nocilla Dream*. Barcelona: Candaya, 2006 [Novela].
- FERNÁNDEZ MALLO, Agustín. *Nocilla Experience*. Madrid: Alfaguara, 2008 [Novela].
- FERNÁNDEZ MALLO, Agustín. *Nocilla Lab*. Madrid: Alfaguara, 2009 [Novela].
- FERNÁNDEZ MALLO, Agustín. *El proyecto nocilla. La película*. (2009) [En línea] *El hombre que salió de la tarta*. <http://blogs.alfaguara.com/fernandezmallo/> [Docuficción].
- FERNÁNDEZ MALLO, Agustín. *Proyecto Nocilla*. Madrid: Alfaguara, 2013 [Novela].
- Gone Home* (The Fullbright Company, 2013) [Videojuego].
- Los ríos de Alice* (Delirium Studios, 2013) [App].
- MARÍAS, Fernando. *El silencio se mueve*. Madrid: S.M., 2010. [Novela].
- MORA, Vicente Luis. *Alba Cromm*. Barcelona: Seix Barral, 2010.
- Multiverso*. (Narr8, s/d) [App. Serie de novela interactiva].
- Narr8* [App de edición digital interactiva].
- ORSINI, Alban. *Mis whatsapp con Mamá*. Barcelona: Grijalbo, 2014 [Novela].
- PandaBoom*. (Narr8, s/d) [App. Serie de narrativa infantil interactiva].
- Panzer Chocolate* (Robert Figueras, 2013) [Película].
- Sangre principal*. (Narr8, s/d) [App. Serie de cómic interactivo].
- Star Trek. Primer contacto* (Jonathan Frakes, 1996) [Película].
- The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013) [Videojuego].
- The Vanishing of Ethan Carter* (The Astronauts, 2014) [Videojuego].
- VALOR MONTERO, J. y Laura LIMÓS. *Barcelona Roman Steampunk*. Barcelona: Omni Series, 2014 [Novela].
- Walking with Dinosaurs* (Sony, 2013) [Wonderbook].

## BIBLIOGRAFÍA

- Camille Scherrer*. 9 de diciembre de 2010. <[http://www.palabrasdigitales.com/?p=160#sgr\\_160113730071155bb582715741-picture\(2\)](http://www.palabrasdigitales.com/?p=160#sgr_160113730071155bb582715741-picture(2))> [31 julio 2015].
- CUNQUEIRO, Álvaro. *Un hombre que se parecía a Orestes*. Barcelona: Destino, 1987.
- GIL, Antonio J. «La novela aumentada. Para una realidad del siglo 21». *El Cuaderno*, octubre de 2013, 49, p. 9.
- HERRERA FERRER, Raquel. «Propuesta de estrategias para desarrollar una taxonomía en narrativa digital». *Hipertext.net*, 2011, 9 [en línea] <<http://www.upf.edu/hipertextnet/numero-9/taxonomia-narrativa-digital.html>> [31 de julio de 2015].
- ImaginArt*. 2 de febrero de 2011. [en línea] <<http://www.palabrasdigitales.com/?p=531>> [30 de julio de 2015].
- Jekyll&Hyde*. 30 de noviembre de 2010. [en línea] <<http://www.palabrasdigitales.com/?p=37>> [31 julio 2015].
- JENKINS, Henry. *Convergence Culture*. Barcelona: Paidós, 2008.
- MARCOS CAMILO, E. J. y F. J. GÓMEZ-TARÍN (eds.). *Narrativas [mínimas] audiovisuales*. Santander: Shangrila Textos Aparte, 2014.
- MORA, Vicente Luis. *El lectoespectador*. Barcelona: Seix Barral, 2011.
- MORA, Vicente Luis. *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto, 2013.
- MORA, Vicente Luis. «Acercamiento al problema terminológico de la narratividad transmedia». *Caracteres. Estudios Culturales y Críticos de la Esfera Digital*, 2014, 3 [en línea] <http://revistacaracteres.net/revista/vol3n1mayo2014/problema-terminologico-transmedia/> [31 julio 2015].
- MURRAY, Janet. *Hamlet en la holocubierto. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós, 1999.
- SCOLARI, Carlos. *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación social interactiva*. Barcelona: Gedisa, 2008.
- VILLANUEVA, Darío. *El Quijote antes del cinema. Discurso leído en su recepción pública en la Real Academia Española*. Madrid: Real Academia Española, 2008.