

PRETEXTOS PARA EL DEBATE: Nuevas tecnologías y literatura

GEMMA BURGOS SEGARRA
UNIVERSITAT DE VALÈNCIA

Según Henry Jenkins (Scolari, 2013: 23), la narrativa transmedia es la narrativa que ha surgido “en una nueva era de convergencia de medios que vuelve inevitable el flujo de contenido a través de múltiples canales”. Un buen ejemplo, al que el autor se refiere junto con el caso de Pokémon, es el universo expandido de *Star Wars*. De las películas ha surgido una gran cantidad de material en diferentes medios como videojuegos, cómics, relatos e incluso otras producciones televisivas cuyo fin último era ampliar el conocimiento sobre el mundo que las películas habían originado. El universo expandido, en gran parte oficial, en parte *fandom*, supone un fenómeno proteico del que se nutren, por ejemplo, las últimas películas (Episodios VII-VII). Es decir, nos encontramos con que, lejos de estar ante un hecho mercantil que reproduce una y otra vez el mismo contenido en diversos medios –aunque también existe–, nos encontramos con que el material generado completa la línea narrativa de las películas originales en el transcurso de más de treinta años. Todo ello sin entrar en el debate actual acerca de la posición que mantiene Disney en cuanto a lo que fue canónico mientras Lucasfilm estuvo en las manos de George Lucas y lo que puede serlo ahora que es parte de Disney.

Un caso similar en España es el de *El ministerio del tiempo*, originalmente una serie de ficción creada para TVE que ha dado lugar, cada vez de manera



más marcada a lo largo de sus tres temporadas en antena, a un amplio acervo de material digital para disfrute de sus seguidores. Primero fueron los *documentos* complementarios que pueden encontrarse en la web del canal de televisión (planos, archivos ministeriales, etc.), que dan un aire de realidad a lo que solo es ficción. Después llegaron los cómics y las radioficciones, que llenaban algunas lagunas, especialmente en referencia a la protohistoria de los personajes, y, finalmente, la aplicación en Dive que se sincronizaba con –y solo funcionaba durante– la emisión en televisión de cada capítulo. Una aplicación que de manera simultánea a la aparición de los personajes en pantalla iba aportando todo tipo de datos al espectador: biografías, vestuario, localizaciones... todo ello con el fin de contextualizar y ampliar la información de cada capítulo. En contra, quizás, el exceso de referencias, pues cabe tener en cuenta que su lectura bien podía distraer de la línea argumental de lo que estaba pasando en televisión.

Cine, televisión y... ¿literatura? Quizás pareciera, con esta introducción, que se estaba dejando de lado la materia principal de esta revista, que es de crítica literaria, al fin y al cabo. La referencia cinematográfica y televisiva era necesaria para contextualizar al lector en el ámbito de lo transmedia a partir de ejemplos bien conocidos, pues ha sido desarrollado con mayor éxito y empeño en estos formatos. Y es que los conceptos a los que me referiré en relación con la literatura están ya de lleno en estas producciones: realidad virtual, realidad y creación aumentada, son parte de lo que podríamos considerar como transmedia, pues se traspasan los límites de la hoja en blanco, del papel para, en convergencia con otros dispositivos, ampliar la experiencia literaria. Originando una narrativa que transita entre medios.

Scolari define las narrativas transmedia del siguiente modo:

[una narrativa transmedia es] una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.). [...] Pero cuando se hace referencia a las NT no estamos hablando de una adaptación de un lenguaje a otro (por ejemplo, del libro al cine), sino de una estrategia que va mucho más allá y desarrolla un mundo narrativo que abarca diferentes medios y lenguajes. De esta manera el relato se expande [...]. Esta dispersión textual que encuentra en lo narrativo su hilo conductor [...] es una de las más importantes



fuentes de complejidad de la cultura de masas contemporánea (Scolari, 2013: 24).

Una definición que liga lo transmedia a la cultura de masas, seguramente por la importancia que tienen tanto lectores como espectadores en la configuración de estos universos expandidos y en la ampliación de las historias, aunque cada vez más son los propios creadores quienes conciben sus historias con una perspectiva no limitada a un único medio, explorando las posibilidades que las nuevas tecnologías, ahora al alcance de gran parte de la población en forma de *smartphone*, pueden ofrecer a la narrativa, literaria o cinematográfica, tradicional. Dos procesos que utilizan herramientas más o menos específicas y que han empezado a implementarse en lo literario, especialmente en el ámbito infantil y juvenil, son la realidad aumentada y la realidad virtual, con mayor incidencia de la primera.

La realidad aumentada consiste en la imbricación del mundo real con el virtual utilizando procesos tecnológicos de modo que estos enriquecen la experiencia real tanto visual como acústicamente. Para ello, aprovechando las lentes de los *smartphones* y *tablets* se logran experiencias que aumentan la realidad, aportando, por ejemplo, tridimensionalidad y sonidos a las páginas de los libros. Una tecnología a la que pueden darse distintos usos y, muy especialmente, el de ampliar la experiencia lectora.

Por su lado, la realidad virtual es, según Pimentel y Teixeira, «una experiencia interactiva e inmersiva generada por un ordenador» (*apud.* Ryan, 2004: 18), es decir, una experiencia que introduce a la persona de lleno en un mundo construido digitalmente. Marie-Laure Ryan (2004) propone “trasladar los dos conceptos de inmersión e interactividad del mundo tecnológico al campo literario y desarrollarlos para convertirlos en la piedra angular de una fenomenología de la lectura, o, de manera más amplia, de la experiencia artística” (2004: 19).

En este punto cabe señalar que una de las características propias del transmedia es la inmersión. Cuando se aplican tecnologías de realidad aumentada o realidad virtual, generalmente, se obtienen resultados altamente participativos, aunque de diversos modos. Esta inmersión enfrenta al lector a una experiencia en la que, en unas ocasiones, es parte activa de la historia, mientras



que, en otras, se convierte en mero espectador que asiste pasivamente a la visualización y escucha de material audiovisual complementario.

Consecuentemente, nos encontramos en un momento en que la literatura se enfrenta a nuevos retos en relación con las nuevas tecnologías. No se trata únicamente de la aparición de nuevos formatos relacionados con los nuevos dispositivos de lectura, como los libros electrónicos, que todavía tienen mucho que mejorar y aportar, pues, por ejemplo, según el lector resulta complicado conocer el número de página o posición exacta, gran inconveniente tanto para investigadores como para cualquiera que quiera referenciar un fragmento de la lectura. Se trata también del desarrollo que pueda tener la aplicación de la realidad aumentada a la literatura, pues, hasta el momento, gran parte de propuestas de lectura interactivas (wikinovelas, webnovelas e incluso libros con realidad aumentada) no pasan de la anécdota, en tanto en cuanto dejan de estar disponibles o tienen un funcionamiento problemático al pasar un tiempo, frente a la fijación y durabilidad (también cuestionable, claro) del papel.

BIBLIOGRAFÍA DE LA PRESENTACIÓN

Scolari, Carlos (2013): *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: DEUSTO.

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

MATERIALES EMPLEADOS PARA EL DOCUMENTAL

Díez, Juan José (s.d.). *Don Juan en la frontera del espíritu*. En línea: <http://www.cervantesvirtual.com/bib/portal/litElec/webnovelaJJDiez/>

Recuperado el 20/12/2018

Llenas, Ana (2014). *El monstre de colors pop-up*. Barcelona: Flamboyant

Lluch, Gemma (2018). *La lectura entre paper i les pantalles*. Vic: Eumo Editorial

Millás, Juan José (s.d): *Vidas prodigiosas*. En línea:

[https://web.archive.org/web/20091029235112/http://www.wikinovela.org/index.p](https://web.archive.org/web/20091029235112/http://www.wikinovela.org/index.php/Vidas_Prodigiosas)

[hp/Vidas_Prodigiosas](https://web.archive.org/web/20091029235112/http://www.wikinovela.org/index.php/Vidas_Prodigiosas) Recuperado el 23/12/2018



Palet Puig, Jordi y Llorens Artiola, Ester (2015). *Un lobo boquiabierto*. Badalona: Parramon

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

VV.AA (2014). *Teslapedia: vida e inventos de Nikola Tesla*. Madrid: Turner.

Webgrafía:

<http://stepinbooks.com/>

<https://unitexperimental.com/newunit/demostraciones/>