

NARRAR EN TIEMPOS DIGITALES

POR AGUSTINA LÓPEZ CORVALÁN¹,
GISELA PEREIRA² Y VANESA ZAFFARONI³

¹ Nació el 24 de julio de 1999. Estudió guión de radio y televisión en el ISER. Actualmente cursa la carrera de Lengua y Literatura en el ISFD N.º 39 de Vicente López. Desde muy chica sintió pasión por la lectura, perdiéndose en libros y cuentos de todo tipo. Ama los libros y cree que siempre hay algo nuevo por descubrir en ellos.

² Nació el 4 de Febrero del 2004. Actualmente cursa las últimas materias del Profesorado de Lengua y Literatura en el ISFD N.º 39 de Vicente López. Su amor por la Literatura nace a partir de la imagen de sus padres enseñándole a leer, su gusto por la docencia surge gracias a grandes docentes mujeres que la atravesaron. Sobre todo; lee poesía, escucha música y ama los gatos. Cree en todo, esperando algún tipo de salvación. A veces, escribe.

³ San Fernando, 1969. Maestra del nivel Inicial, mi primera experiencia fue en el Jardín N.º 915 de Chana, islas, año 1993. Actualmente maestra de primaria: Escuela N.º 26 de Carabelas contexto de Islas. Dirigente sindical, con un fuerte compromiso en la defensa de la escuela pública. Su pasión por la enseñanza la impulsa a luchar por una educación igualitaria y su anhelo es que todos los estudiantes tengan las mismas oportunidades. Abuela de Salvador.

INTRODUCCIÓN

En el marco de la cultura digital contemporánea, los relatos han dejado de situarse exclusivamente en la esfera literaria para desarrollarse en campos tecnológicos que transforman sus modos de producción y recepción. Esta transformación plantea diversos interrogantes, entre ellos, ¿dónde comienza y termina la literatura? ¿Qué lugar ocupa la autoría? ¿Pueden considerarse literatura las narrativas tecnológicas y las historias interactivas?

Desde nuestra perspectiva, pensamos que estas nuevas formas narrativas no solo deben ser reconocidas como literatura, sino que amplían y enriquecen sus posibilidades expresivas debido a que integran la interactividad y lo multimedial. La literatura nunca ha sido estática, los relatos se han adaptado a cada época lo cual ha redefinido lo que entendemos por “lo literario”. Las narrativas tecnológicas no anulan la literatura, sino que la reinventan como un espacio de creación en diálogo con las herramientas de la era digital.

NARRATIVAS TECNOLÓGICAS E HISTORIAS INTERACTIVAS

El concepto de “narrativas tecnológicas” (Olaizola, 2024) deriva de la noción de “poéticas tecnológicas” desarrollada por Claudia Kozak (2015). Son nuevas formas de contar historias que utilizan medios y herramientas digitales para crearlas, difundirlas o interactuar con ellas. No se limitan a la literatura tradicional, como libros o cuentos impresos, sino que incluyen todo tipo de relatos en la cual la tecnología es parte central del proceso narrativo. Un ejemplo de esto es *Inanimate Alice* (2005), una novela digital interactiva creada por Kate Pullinger y Chris Joseph que combina texto, imágenes, sonidos, música, animaciones y elementos de juego. La historia avanza únicamente a través de la interacción del usuario con la interfaz —clics, desplazamientos, pequeñas acciones—, lo que convierte lo tecnológico no en un complemento, sino en la base misma del relato⁴.

Dicho concepto resulta clave para pensar el elemento tecnológico no como un mero agregado sino como un elemento constitutivo de este tipo de relato pues construye su materialidad específica.

Dentro de estas formas, cobran relevancia las experiencias interactivas que se desarrollan en videojuegos narrativos, aplicaciones y entornos digitales, donde la

4 Esta serie digital se puede encontrar en <https://share.google/S8TzrDdYkthJfMsdu>

trama se construye de manera dinámica. Como señala López Arcos en la revista *Introduciendo una historia interactiva en una experiencia geolocalizada*:

La narrativa interactiva lleva al jugador más cerca de la acción, permitiendo que sus decisiones afecten el transcurso de la historia. Esta libertad otorgada al jugador provoca una aparente pérdida de control sobre la historia por parte del escritor. (López Arcos et al., 2018)

Las historias interactivas son relatos donde el lector/usuario no sólo lee, sino que participa activamente (elige finales, toma decisiones, desbloquea partes de la trama). Surgen de la unión entre formas literarias y posibilidades digitales (hipervínculos, apps, videojuegos narrativos, redes sociales). Más adelante retomaremos este concepto a través de un ejemplo concreto, que permitirá ver con claridad cómo funciona esta dinámica participativa.

Las narrativas tecnológicas y las historias interactivas ponen en cuestión los límites tradicionales de la literatura porque introducen soportes, lenguajes y modos de participación que antes no existían. Mientras que en el modelo clásico la lectura se concibe como un proceso lineal y contemplativo, en el contexto digital el lector pasa a ser jugador, espectador y coautor. En relatos como las novelas visuales o los videojuegos narrativos, las decisiones del usuario modifican la trama y abren finales múltiples. Esta nueva forma de construcción no cierra el campo literario, sino que lo expande a una nueva generación; en la cual lo tecnológico se convierte en un recurso creativo que potencia las habilidades digitales y propone nuevos modos de producir y leer literatura.

LEER Y ESCRIBIR EN LA ERA DIGITAL

Siguiendo lo propuesto por Graciela Montaldo (2017) en su artículo “Ecología crítica contemporánea”, la forma en que leemos también se ha transformado. Hoy es habitual leer desde el celular, buscar información en línea, o consultar libros en formato PDF. Lejos de la lectura lineal, disciplinada y repetitiva que tradicionalmente se promovía desde las instituciones, las nuevas generaciones interactúan con textos digitales, fragmentarios y multimedia, muchas veces mediados por algoritmos. Si bien algunos dicen que ahora se lee con menos profundidad, también es cierto que esta transformación acerca la literatura a más personas y en distintos formatos. La literatura se volvió más accesible ya que hay libros gratuitos en internet, audiolibros, novelas interactivas e incluso relatos narrados en videos a través de las redes sociales.

Por otro lado, la escritura en la era digital cambió porque ya no se limita al papel, sino que circula en internet y redes sociales, utiliza multimedios y los lectores pueden participar del mundo ficcional. Esto implica que los lectores no solo consumen contenido, sino que lo producen, lo comparten y lo califican (a través de reacciones y comentarios) constantemente en redes sociales. Se presentan como *prosumidores* (consumidores y productores) capaces de crear comunidades lectoras que expanden el universo ficcional. Las “escrituras postautónomas” (Ludmer, 2006) forman parte del presente justamente porque usan nuevas maneras de presentar el mundo, hablan de lo cotidiano a través de la tecnología y llevan la literatura a lugares que antes no se consideraban posibles (blogs, redes sociales, crónicas digitales, etc.).

UNTIL DAWN Y EL TERROR NARRATIVO



Un caso de narrativa tecnológica e interactiva es el videojuego *Until Dawn*, desarrollado por Supermassive Games en el año 2015. Es un juego narrativo de terror interactivo que sigue a ocho jóvenes en una cabaña aislada. El jugador toma decisiones que afectan de forma directa el desarrollo de la historia y el destino de los personajes, lo cual genera múltiples finales, esto es posible debido a que el juego utiliza un sistema de “efecto mariposa” donde cada acción tiene consecuencias a largo plazo. La historia no se limita a una secuencia lineal, sino que se construye a través de las elecciones del jugador lo que convierte al usuario en coautor de la narrativa.

El juego utiliza recursos narrativos como la construcción de suspense o el desarrollo de personajes, lo que mantiene los elementos esenciales de la literatura

como personajes complejos, tensión dramática, conflictos y diferentes resoluciones. Por ejemplo, la historia aborda dilemas éticos y emocionales de los personajes lo que genera empatía y reflexión, al igual que lo haría una novela de terror, pero con la ventaja de integrar recursos multimedia que intensifican la experiencia. Desde la perspectiva de las narrativas tecnológicas, el videojuego encarna la idea de que la tecnología no se limita a soportar un guion, sino que lo configura en su materialidad misma; es un relato que se sostiene en su soporte material.

CONCLUSIÓN

Las narrativas tecnológicas y las historias interactivas nos obligan a repensar los límites de la literatura en el siglo XXI. Como se planteó en la introducción, ya no alcanza con concebirla como un campo estático ni reducido al libro impreso: la literatura siempre se ha transformado con los soportes y lenguajes de cada época, y hoy se reinventa en diálogo con las tecnologías digitales. Lejos de anular lo literario, lo expanden, integrando lo multimedia y la participación activa de los lectores-usuarios.

El caso de *Until Dawn* muestra con claridad cómo lo tecnológico no funciona como un mero adorno, sino como un dispositivo constitutivo del relato. La interactividad, las decisiones múltiples y los finales ramificados no eliminan la narración, sino que la complejizan, situando al jugador en el lugar de coautor. De este modo, la obra conserva elementos esenciales de la literatura al mismo tiempo que los potencia a través de recursos audiovisuales y digitales.

En este sentido, las narrativas tecnológicas evidencian que la literatura en la era digital ya no puede pensarse sólo como texto escrito, sino como un espacio expandido, abierto a nuevas formas de producción y recepción, en el que convergen lectores, escritores, programadores, plataformas y comunidades. Las preguntas que guiaban este recorrido –¿qué es literatura?, ¿dónde comienza y termina?, ¿qué lugar ocupa la autoría?– no encuentran respuestas cerradas, pero justamente allí radica la vitalidad del debate: en reconocer que lo literario es un campo en movimiento, capaz de reinventarse al compás de las transformaciones tecnológicas y culturales de nuestro tiempo. En ese cruce entre la pantalla y el papel, entre el clic y el pasar de página, late la certeza de que las historias –sin importar su soporte– siguen siendo el puente más humano que tenemos para imaginar, recordar y compartir mundos.

BIBLIOGRAFÍA

Iglesias, A. (18 de enero de 2024). *El juego de terror de PS4 Until Dawn se convertirá en una película dirigida por David F. Sandberg* de Annabelle: Creation y ¡Shazam! Cultura Geek. Recuperado el 18 de noviembre de 2025 de <https://culturageek.com.ar/until-dawn-el-videojuego-de-terror-de-ps4-tendra-su-version-en-el-cine/>

López Arcos, J. R., Gutiérrez Vela, F. L., Padilla, Z. N., Paderewski, P., Medina, N. (2018). Introduciendo una historia interactiva en una experiencia geolocalizada. *Revista Colombiana de Computación*, (19), 1, pp. 69-85. <https://revistas.unab.edu.co/index.php/rcc/article/view/3230>

Ludmer, J. (18 de diciembre de 2006). *Literaturas posautónomas*. Linkillo (cosas más): Dicen que... Recuperado el 18 de noviembre de 2025 de https://linkillo.blogspot.com/2006/12/dicen-que_18.html

Montaldo, G. (2017). Ecología crítica contemporánea. *Cuadernos de literatura* (21), 41, pp. 50-61. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.cl21-41.ecco>

Olaizola A. (2024). Monstruos literarios tecnotextuales: Internet y las narrativas tecnológicas del siglo XXI. *Revista Luthor* (39), pp 45-62. <https://revistaluthor.com.ar/ojs/index.php/luthor/article/view/223>

Pullinger, K. (2005). *Inanimate Alice*. <https://inanimatealice.com/>

Wikia Until Dawn. (9 de septiembre de 2025). Until Dawn. https://until-dawn.fandom.com/es/wiki/Until_Dawn