

LA RUPTURA DE LA CUARTA PARED COMO APROPIACIÓN  
DE LA NARRATIVA DIGITAL POR PARTE DE LOS RECEPTORES

**Maribel Maldonado Alcocer.**- Candidata a Doctora en Filosofía con acentuación en Estudios de la Cultura, por la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Autónoma de Nuevo León (generación 2021-2024). Maestra en Literatura Hispanoamericana por la Universidad de Sonora (generación 2009-2011) y obtuvo el grado con la tesis titulada: *El pensamiento oral en Benzulul, Ciudad Real y Cuentos del desierto* (2012). Licenciada en Literaturas Hispánicas (2008) por la Universidad de Sonora (generación 2004-2008).

Ha publicado artículos de investigación en diversas revistas académicas. Sus principales líneas de investigación son: narrativa tradicional y narrativa digital, literatura hispanoamericana, cultura y semiótica.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7896-2213>

La ruptura de la cuarta pared  
como apropiación de la narrativa  
digital por parte de los receptores  
*The breaking of the fourth wall as  
appropriation of the digital  
narrative by the receivers*  
A quebra da quarta parede como  
apropriação da narrativa digital  
pelos destinatários

Maribel Maldonado Alcocer

*Universidad Autónoma de Nuevo León*

*maribel.maldonadoa@uanl.edu.mx*

RESUMEN

El presente artículo es un acercamiento reflexivo e interpretativo a las posibles implicaciones y consecuencias de la utilización de la ruptura de la cuarta pared en las narrativas de los medios digitales de expresión dentro de la Red: como se manifiesta en las redes sociales y los videojuegos en línea. El análisis realizado se efectúa desde la perspectiva de la hermenéutica filosófica, dentro de la metodología cualitativa de la investigación y del paradigma inductivo.

Se considera que el uso de esta técnica estética puede interpretarse como una forma de apropiación del espacio narrativo por parte de los usuarios, lectores y/o jugadores, independientemente si la disrupción es iniciada o motivada por los emisores o por los receptores, debido a las características intrínsecas de los nuevos medios digitales de comunicación, las cuales permiten que tal fenómeno se lleve a cabo desde ambas direcciones de comunicación (emisión y recepción).

*Palabras clave:* Cuarta pared, Ruptura, Narrativa digital, Apropiación, Co-creación.

## ABSTRACT

This paper is a reflective and interpretative approach to the possible implications and consequences of the use of breaking the fourth wall in the narratives of the digital media of expression within the Net: how it manifests itself in social networks and video games in line. The analysis effected is carried out from the perspective of philosophical hermeneutics, within the qualitative research methodology and the inductive paradigm.

It is considered that the use of this aesthetic technique can be interpreted as a form of appropriation of the narrative space by users, readers and/or players, regardless of whether the disruption is initiated or motivated by the senders or by the receivers, due to the intrinsic characteristics of the new digital communication media, which allow such a phenomenon to take place from both communication directions (emission and reception).

32

**Keywords:** Fourth wall, Breakup, Digital narrative, Appropriation, Co-creation.

## RESUMO

Este artigo é uma abordagem reflexiva e interpretativa sobre as possíveis implicações e consequências do uso da quebra da quarta parede nas narrativas dos meios digitais de expressão dentro da Internet: tal como se manifesta nas redes sociais e nos videogames em linha. A análise é realizada na perspectiva da hermenêutica filosófica, dentro da metodologia qualitativa da pesquisa e do paradigma indutivo.

Considera-se que a utilização desta técnica estética pode ser interpretada como uma forma de apropriação do espaço narrativo por parte dos utilizadores, leitores e/ou jogadores, independentemente de a ruptura ser iniciada ou motivada pelos emissores ou pelos receptores, devido à as características intrínsecas dos novos meios digitais de comunicação, que permitem que tal fenómeno se realize nos dois sentidos da comunicação (emissão e recepção).

**Palavras-chave:** Quarta parede, Quebra, Narrativa digital, Apropriação, Co-criação.

Se estima pertinente realizar una reflexión explicativa sobre los significados, implicaciones y consecuencias que se identifican en una muestra seleccionada de la narrativa mediática digital en donde se utiliza la técnica de la ruptura de la cuarta pared, debido al reciente y creciente auge de las redes sociales y de las plataformas y foros de videojuegos en línea, los cuales conforman comunidades epistemológicamente completas y complejas que entrañan distintas formas de convivencia y diferentes maneras de ver, interpretar y conocer la realidad y el mundo, y también de ser en este. Las muestras de ruptura son pruebas de que la creatividad y el protagonismo de los receptores cobra tal relevancia dentro de cada narración que es difícil negar el dominio casi absoluto de los usuarios sobre el contenido propio y ajeno de la narrativa publicada en estos espacios virtuales.

La noción de la cuarta pared se originó en el teatro como un consenso por medio del cual se estableció la existencia de una barrera o pared simbólica y metafórica que separa a los actores del público, simulando el muro faltante en el escenario del teatro. De esta forma, probablemente, se busca instaurar de manera formal y profesional el pacto de ficción y reforzar la suspensión de la incredulidad<sup>1</sup>, los cuales, aunque ya existían no estaban total y unánimemente concretizados; y también se aspiraba a propiciar la actuación mucho más natural y desinhibida de los actores durante la representación. El primer autor que menciona este concepto en su obra *Discurso sobre la poesía dramática* (1758), es el escritor y filósofo francés Denis Diderot: "Imaginad justo al borde del teatro un gran muro que os separa del escenario: interpretad como si la tela no se levantara." (Diderot, 1758) [sic.] (Valero: 4). Tiempo después, también Stendhal ratificaría la existencia de este cuarto muro: "La acción ocurre en una sala en la que uno de los muros ha sido levantado por la varita mágica de Melpómene y ha sido sustituido por un hueco. Los personajes no saben que hay ahí un público". (Stendhal, 1823) [sic.] (Valero: 4).

Los dos escritores dan cuenta de la presencia simbólica de esta barrera imaginaria en el ámbito teatral; sin embargo, a pesar de ser los primeros autores en abordar el concepto del cuarto muro o pared en sus reflexiones y estudios sobre el género dramático de su época, se considera que el concepto de la cuarta pared, el consenso ético-estético que esta conlleva y su formalización son obra de André Antoine: "Aunque la idea de una escena cerrada en sí misma puede rastrearse

1. El principio enunciado por Wordsworth y Coleridge "The willing suspension of disbelief", en *Lyrical Ballads* (1798): "[...] Coleridge called for "That willing suspension of disbelief for the moment, which constitutes poetic faith." By this he meant that the reader will accept the poem on its own terms, temporarily giving over to the author's vision of the world long enough to appreciate the work" (Gordon).

en Diderot y en Stendhal, la noción de cuarta pared es adjudicada a André Antoine<sup>2</sup> (Mauro: 529). Por lo tanto, se puede afirmar que el acuerdo formal en el cual consiste la cuarta pared fue creado por el director y crítico teatral francés André Léonard Antoine (1858-1943), entre finales del siglo XIX (después de 1880) y principios del siglo XX (entre 1900 y 1904), en el teatro realista y naturalista francés, para después ser usado en el Teatro de Arte de Moscú, ya que: “Antoine enuncia la ‘teoría de la cuarta pared’, es decir del plano ocupado por el telón antes de la representación: al abrirse, el telón debe descubrir el decorado de un lugar y las actuaciones de sus habitantes como si acabaran de suprimir una de las paredes de una habitación” (Vilvandre: 247). El concepto de la cuarta pared fue oficialmente utilizado, aplicado y aterrizado, como un elemento teórico y metafórico esencial, en el teatro del director francés, a pesar de que sus predecesores ya habían mencionado la existencia de esta barrera invisible.

34

El acuerdo que se estableció y concretó gracias a la existencia del cuarto muro permitió que todos los involucrados en la representación de las obras teatrales (actores, directores, público, críticos, etc.) concibieran de manera muy natural esa separación entre los personajes y los espectadores, y por lo tanto entre el mundo de la ficción y el de la vida cotidiana o “real”:

[La cuarta pared es una] pared imaginaria que separa el escenario de la sala. En el teatro ilusionista (o naturalista), el espectador asiste a una acción que supuestamente acontece al margen de él, detrás de un muro traslúcido. El público es invitado a espiar a los personajes, los cuales a su vez se comportan como si el público no existiese, como si una cuarta pared les protegiese. [...] El realismo y el naturalismo [sic.] llevan hasta el extremo esta exigencia de separación entre escenario y sala, mientras que, en cambio, el teatro contemporáneo prefiere romper la ilusión, (re) teatraliza el escenario u obliga a la participación del público. [...] entre escenario y sala hay, a la vez, separación y límite, que entre ambos se establece un fuego cruzado y que de esta denegación nace el teatro. (Pavis: 105-106).

Al igual que sucedió en el teatro, también en el cine, en la literatura, la radio, la televisión y ahora en los nuevos medios y plataformas digitales de comunicación, expresión y sociabilización, la cuarta pared se estableció de manera inconsciente como un elemento básico e implícito en estos espacios y cumple la misma función de separar a los emisores de los receptores, y al mundo ficticio o representado de la realidad inmediata y/o cotidiana. Sin embargo, a pesar de que esta barrera es imaginaria y metafórica, existen diferentes técnicas para romperla o desintegrarla, de acuerdo con las intenciones que se persiguen y con

2. Véase también “Biografía de André Antoine” (2004) de Tomás Fernández y Elena Tamaro, en *Biografías y Vidas*. La enciclopedia biográfica en línea: [https://www.biografiasyvidas.com/biografia/a/antoine\\_andre.htm](https://www.biografiasyvidas.com/biografia/a/antoine_andre.htm)

las características intrínsecas del medio artístico o de comunicación donde se establezca la ruptura. En el artículo titulado “Rota una, rotas todas: La ruptura de la cuarta pared como nuevo canon narrativo” (2016), Jaime Oliveros García explica:

El gusto por lo «meta», por lo que provoque una reacción al público en la que se sienta parte de la obra de ficción lleva existiendo desde siglos atrás. [...] cualquiera podría observar el creciente uso popular de esta técnica. La transgresión, la ruptura del mundo de ficción para incluir al receptor como parte activa de la obra tiene una funcionalidad dual y complementaria. [...] por un lado, se pretende que el receptor reflexione acerca de los conceptos de veracidad, realidad y ficción de su propia persona. Pone al límite al receptor. Por otro lado, se intenta acercar a más público a la obra, mediante alusiones directas (que podríamos incluir dentro del campo de la cortesía positiva) a la lectora. (2).

El acto de disolución que se establece al traspasar y desintegrar esta barrera por medio de dirigirse o aludir directamente al receptor y gracias a distintos recursos autorreferenciales que se utilizan en cada narrativa, permite que se instaure esa doble función que explica Oliveros en la cita anterior: provocar la reflexión del público en torno a la naturaleza ficcional de la obra y en relación a sus nociones de realidad, verdad y ficción con respecto a sus propias vidas, y hacer más atractiva e interesante la propuesta artística y/o comunicativa para los receptores. En el artículo: “La grieta en la pantalla. Definición y análisis de la ruptura de la cuarta pared en el medio audiovisual” de Laro del Río Castañeda, el autor explica las dos condiciones esenciales en las cuales se establece la ruptura de la cuarta pared:

1. Ruptura... implica disrupción. Señala la aparición de un elemento incoherente en el mundo de ficción autónomo de cada obra; algo ha de «molestar» en la textualidad, en la sintaxis particular del filme.
2. ...de la cuarta pared supone reflexividad. Se refiere a una llamada de atención al espectador acerca del carácter artificioso de la obra cinematográfica y, por ende, una advertencia de la existencia de un pacto pragmático y convencional que todo receptor acepta de modo tácito al ver una obra de ficción. En definitiva, propone una reflexión sobre la ficción y la no-ficción, tomando como base su propia ficcionalidad. (404).

No todas las rupturas de la cuarta pared son iguales y tienen exactamente las mismas intenciones implícitas y explícitas, ni siquiera las que se realizan en el mismo medio artístico o de comunicación, sin embargo, las dos condiciones que el autor señala arriba sí son características esenciales para identificar el fenómeno de la desintegración del cuarto muro y estas deben cumplirse para que se pueda considerar como una disrupción real en la narración, independientemente de sus particularidades. Se podría afirmar que en cada medio artístico y de comunicación la ruptura de la cuarta

pared es como una remediación de los rompimientos originales<sup>3</sup>, la cual se refiere a:

Marshall McLuhan remarked that "the 'content' of any medium is always another medium. The content of writing is speech, just as the written word is the content of print, and print is the content of the telegraph [...]. As his problematic examples suggest, McLuhan was not thinking of simple repurposing, but perhaps of a more complex kind of borrowing in which one medium is itself incorporated or represented in another medium. [...] Again, we call the representation of one medium in another remediation, and we will argue that remediation is a defining characteristic of the new digital media. (Bolter y Grusin: 45)

36

En otras palabras, la remediación es el traslado de medios, productos culturales y artísticos o expresiones desde un espacio o medio tradicional, o del pasado, hacia uno nuevo, donde pierden ciertos rasgos que ya no necesitan y adquieren nuevas características de acuerdo con el sitio al cual emigraron, por ejemplo: las micro o minificciones en Twitter. Es decir que la ruptura del cuarto muro es una técnica transgresora que ha sido utilizada en el teatro y el cine, inicialmente, después se presentó en la radio, la televisión y ahora en las recientes tecnologías de la información y la comunicación, donde ha adoptado nuevas peculiaridades gracias a las características intrínsecas del soporte digital. Al parecer, el uso de esta técnica artística de disrupción apareció primero en el séptimo arte, ya que al realizar la búsqueda de las primeras obras de teatro y películas donde aparece la fractura del muro metafórico es más fácil localizar filmes más antiguos que hicieron uso de la ruptura<sup>4</sup> que obras teatrales, las cuales corresponden a fechas un poco más recientes.

Si pensamos que la utilización de la desintegración de la cuarta pared en los nuevos medios y plataformas digitales de comunicación e interacción social guarda esa correspondencia esencial con las dos características fundamentales de la disrupción citadas arriba, pero que también debido al proceso de remediación posee peculiaridades nuevas y originales que le otorgan los nuevos espacios de expresión, me atreveré a asegurar que la intervención de los lectores, usuarios y consumidores de contenido digital llega a un nivel de participación y creatividad contundente que no solo les permite conseguir la ruptura de la cuarta pared desde su posición como receptores activos, sino que también pueden cocrear, recrear y apropiarse de una gran cantidad de contenido que se publica en estos espacios digitales, para editarlo y modificarlo desde una postura propositiva y creativa.

3. Como lo sugirió el Dr. Roberto Kaput González Santos en sus comentarios, críticas y recomendaciones en torno a los avances de la tesis de doctorado de mi autoría, el 26 de mayo de 2022.

4. "The Great Train Robbery de 1903 [...] fue una de las primeras películas en unir distintas secuencias mediante el montaje pero también puede ser considerada la primera ruptura de la cuarta pared" (Borrue)."

La alfabetización cibernética (electracy en la primera década del nuevo milenio) está a la orden del día, y el medio permite, de formas muy distintas, mantener un monólogo, un diálogo o incluso un trílogo entre cualquiera de los tres ejes que soportan el concepto literario: texto, autora y audiencia. Sin embargo, es muy notoria la agresividad con la que esta técnica se dirige a la lectora. La ruptura no aspira a ser silenciosa, sino que trata de reventar los esquemas de su lectura, forzando a abandonar una relación pasiva con el texto, provocando sorpresa y actividad. Pretende ser patente, y en ese ser patente, cuestionar y subvertir la relación tradicional con las obras. La planeada espontaneidad tiene como objetivo agredir mentalmente a la lectora, inmiscuirla directamente en el centro de la acción. El foco se enciende. La lectura es en directo. (Oliveros: 9-10)

En una parte importante de la narrativa digital que se expresa en redes sociales y videojuegos en línea, no solo se presenta el fenómeno de la ruptura para provocar la participación de los lectores, usuarios y jugadores, sino que este también se da desde la postura del receptor, desde la perspectiva del espectador, como una forma de apropiación del arte de narrar dentro del espacio digital, utilizando diversos modos de expresión narrativa: visual, textual, auditiva y la combinación de dos o todos estos recursos multimodales de relatar (hipermedia). Por ejemplo, en los memes<sup>5</sup> difundidos en las redes sociales es muy común observar esta práctica artística:

37



(Daniel Cr: “El meme se lo robé a un men”. [Entrada de Facebook])

5. “Este concepto se ha trasladado a internet para describir ideas que se viralizan o son replicadas de forma masiva a través de las redes sociales, blogs, emails... y pasan de persona a persona de manera explosiva. [...] El formato de un meme puede ser una frase, una imagen, un vídeo o un concepto más abstracto. En general su temática es humorística rozando casi lo absurdo, aunque en ocasiones también se conviertan en pequeñas píldoras filosóficas” (“¿Qué es un meme?”). [Richard Dawkins] propone por primera vez en este ámbito el vocablo “meme” en un breve capítulo, en el cual explica su perspectiva sobre la forma en la que la cultura se transmite de manera similar a la información genética, básicamente en una lucha de conservación. [...] presenta una palabra que hace referencia a la unidad mínima de cultura transmisible o de imitación, retomando la palabra *Mimema* del griego, que significa: aquello que es imitado. [...] quería que dicha palabra fuera monosilábica y a su vez que se pareciera en sonido a “gene” lo cual lo llevo a reducirla a “meme”. (Albo: 6)



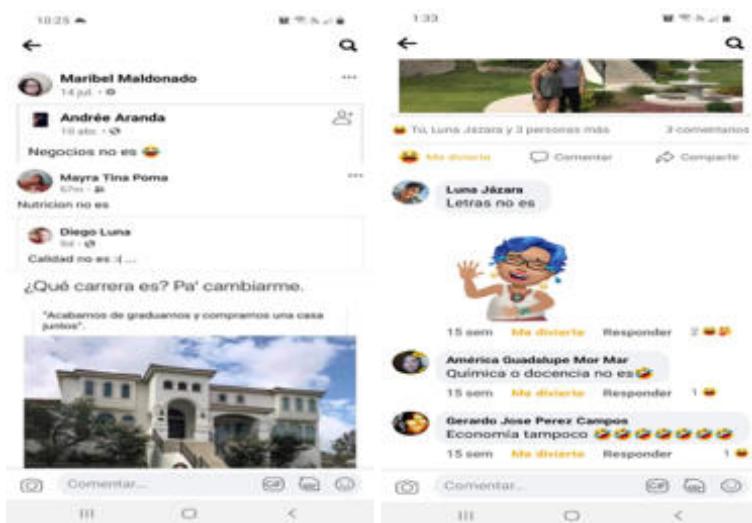
Analizando la imagen y la narración que en esta se expresa, se puede notar cómo la ruptura de la cuarta pared se establece a partir del comentario de un usuario, quien establece la interacción con el post original y su emisor, y sus palabras se vuelven parte integral de la publicación original, ampliando la significación e interpretación de la idea planteada por la imagen inicial. El o la usuaria que comentó el post también está participando de manera creativa y espontánea en su “co-creación”, por lo cual se apropia de la narración original, la continúa y modifica, con intenciones humorísticas, pero sin salirse de la información o guion planteado por la primera narración. Además, el receptor no solo invierte los papeles de comunicación y es capaz de participar con su creatividad en el meme, o de conformarlo como tal gracias a su comentario, sino que consigue la apropiación de este por medio de la elaboración de un mensaje gracioso que satiriza o parodia la apreciación reflexiva sobre las principales temáticas de la literatura representativa de estas potencias mundiales comparada con su supuesto equivalente interpretativo de la literatura latinoamericana, considerando la situación cultural, social, económica y política en la que se encuentran la mayoría de los países latinoamericanos en la actualidad.

Una de las principales funciones de los recientes medios digitales de comunicación y expresión artística, que ha permitido varios cambios de paradigmas y concepciones sobre el arte de narrar, sobre el proceso de interpretación y sobre la apropiación de los usuarios del contenido al que tienen acceso, es la superación y/o muerte de la figura legítima del autor individual y/o exclusivo de la obra:

Del mismo modo que, en la época moderna, el culto del autor es un resultado del individualismo y éste, a su vez, implica la instrumentalización de una serie de disciplinas encargadas de delimitar las fronteras del individuo (la psicología, la psiquiatría, las disciplinas forenses, etc.), en la era digital la propensión a las autorías anónimas es el resultado de una noción fragmentada de la identidad (o de una concepción de la identidad como avatar provisorio) y de las prácticas de descorporeización a que conllevan las comunicaciones mediadas por computadoras (CMC). (Cleger: 252).

No solo la figura del autor fue dejando de tener una importancia crucial hasta el punto de considerar la muerte de este, en términos teóricos-narratológicos, sino que también la importancia y legitimidad de los derechos de autor o el reconocimiento al autor ha sido superado e invalidado por la dinámica digital en la cual funcionan las redes sociales y las plataformas virtuales, con respecto a la gran cantidad de contenido que se publica y comparte en estos espacios, sin saber con certeza quién es el autor o creadora original, sin que este dato sea relevante para darle el crédito que le corresponde o sin que dicha información sea crucial para compartir y/o modificar el contenido dentro del soporte digital.

Otro ejemplo de la apropiación de la narrativa digital por medio de la desintegración de la cuarta pared en Facebook es el siguiente:



(Maribel Maldonado: [Entrada de Facebook])

Como se puede observar, en el ejemplo anterior la ruptura de la cuarta pared se realiza a través de las distintas ediciones que se hacen de la imagen original y de su narrativa, agregando y complementando la narración inaugural con intenciones humorísticas, pero apropiándose del mensaje primigenio de la fotografía original para reproducir un nuevo relato con referencia a las experiencias personales de la vida cotidiana, con respecto al tema planteado por el relato inicial. Además, la desintegración de la cuarta pared también se presenta en los comentarios que los usuarios postean en la parte de abajo de la imagen y que después, cuando otros lectores comparten el meme, estos se vuelven parte de la idea integral del post, y lo complementan y mejoran en varios sentidos: se amplía significativamente la noción de referencialidad (una de las características esenciales que permite comprender el éxito y el alcance de la narrativa planteada por los memes dentro de las redes sociales) desde la cual los usuarios interpretan el mensaje de la narración de la publicación y las distintas modificaciones que se le han hecho; también, la noción de autoría deja de existir o tener la relevancia que sí posee en la narrativa del soporte analógico, porque una de las funciones de este tipo de publicaciones y/o memes es la de posibilitar y permitir que estas expresiones narrativas sean de dominio popular y no se requiera de ningún permiso, autorización o de conceder crédito al autor original —pues de hecho rara vez se sabe de quién se trata—, o de editarlas y realizarles cambios antes de compartirlas con más usuarios; y, finalmente, las características intrínsecas de co-

municación que se facilitan en las redes, el significado cultural y social de este fenómeno expresivo y su comportamiento dinámico dentro de los espacios digitales de comunicación aumentan la creatividad de los lectores y usuarios al ofrecerles la posibilidad de participar en la creación, continuación, modificación y difusión de este tipo de narraciones digitales, de manera sumamente libre.

[...] se ha recurrido a las características taxonómicas de transmisión del meme para poder estudiar su contenido desde la mimética. Richard Dawkins (1976) propuso tres: fidelidad, fecundidad y longevidad, a las cuales Raquel Da Cunha (2007), de acuerdo con el contenido histórico de la globalización e Internet agregó una más a la que nombró como: alcance. La fidelidad se refiere a la cantidad de modificaciones con las que un meme es replicado; en cuanto a fecundidad se trata de la velocidad; mientras que longevidad es cuando un meme perdura a lo largo del tiempo; por último, el alcance tiene que ver con la cobertura geográfica o de círculos sociales concretos en los que un meme es replicado. Puede ir desde lo local y específico a lo global general. (Albo: 7).

- 40 Estas características o categorías para estudiar el funcionamiento cultural y social del meme, en términos semióticos, permiten comprender no solo el significado y trascendencia de estos en el contexto de la cultura digital, sino también su gran mérito al provocar y motivar la interacción entre los usuarios, y la creatividad y participación en la creación, modificación y edición de todo tipo de memes con diversas temáticas de dominio popular o específico, que tienen como principales intenciones comunicativas: causar humor; satirizar situaciones; parodiar; expresar ironía; mostrar una postura crítica y crear conciencia con relación a temas importantes.

Se pasará a hora a revisar y analizar un ejemplo de cómo el uso de la ruptura de la cuarta pared en la red social denominada Twitter faculta a los usuarios para crear y compartir contenido a partir de la participación en la narrativa original y de la apropiación de esta:



(@eliasmgf)

La narración anterior es un ejemplo de los famosos hilos de Twitter<sup>6</sup> que comenzaron su popularidad y difusión a partir del 2017, y aún son tendencia actualmente. Este tipo de publicaciones tienen diferentes temáticas y diversas intenciones; sin embargo, no en todos ellos existe la posibilidad de que los lectores participen en la creación, ya que la gran mayoría de las veces opinan hasta que llega el desenlace del hilo. En la publicación anterior los tuits o tweets de los otros usuarios sí aparecen alternados entre la narrativa del tuit original, a la vez que se da una interacción entre el autor y sus lectores al intercambiar experiencias y puntos de vista, independientemente de que el tono de la publicación original es sarcástico y se realiza desde una perspectiva crítica hacia la idea de la añoranza al pasado. No se puede negar el hecho de que, a simple vista, en esta red social los autores originales parecen tener un mayor control o poder sobre sus tuits al momento que los otros los retwittean porque sigue apareciendo su nombre de usuario y cuenta en la publicación que se difunde, aun así los usuarios pueden apropiarse de la narrativa original, editarla o modificarla y/o continuarla de alguna forma antes de compartirla, además, aunque no realicen cambios evidentes o sustanciales a los tuits, los lectores pueden participar en su complementación y continuación al comentar la publicación principal y al aparecer estas opiniones como parte del tweet original. Sí existen pues la interacción y la ruptura que permite la apropiación de los relatos ajenos, en distintos grados de facultad. Incluso, hay muchos otros ejemplos de distintos tipos de narrativa y literatura que se publican en Twitter, como lo son las tuit-novelas o las minificiones en tuits, pero no en todas ellas se da la ruptura de la cuarta pared por parte de los lectores, a través de la interacción y de los niveles de participación en la narración.

41

En la tesis titulada *Narrativas en la era digital: mediaciones del relato y empoderamiento creativo en la generación Z*, Iván Sánchez López reflexiona lo siguiente:

La sacralidad del relato se imbuje de un riesgo (o potenciación) de apropiación e intervención externa. Con la socialización de los mensajes en redes, este ejercicio va asociado de forma directa con el fandom y el hatredom, o simplemente con la posibilidad mecánica de la edición, la intervención y la remezcla. Sobre las narrativas contrastadas, no es tanto la autoría como la propiedad la que se ve resignificada con la oportunidad que se abre sobre la manipulación de los materiales, siendo la creación de memes, GIFS y mensajes polisémicos una constante en la red, en diversas ocasiones promovidas por las propias productoras/distribuidoras, en planteamientos que, como especifican Sigiliano & Borges (2019) en el marco

---

6. “Son tuits interconectados entre sí, que permiten desarrollar argumentos, ampliar información, mantener conversaciones con la participación de varias personas y analizar cuestiones de manera mucho más detallada que en una sola publicación de 280 caracteres” (“Tuitatura”).

del transmedia literacy en twitter, «promote the audience's creative production and the tweets broaden, deepen and re-signify the plot» (p.21) [sic.]. (413).

42 En la cita anterior se puede observar que el autor expresa cierta resistencia o miedo al hecho que implica la gran libertad y poder que adquieren los usuarios, dentro de estas plataformas digitales, sobre la narrativa expresada por otros, ya que Sánchez en su análisis apuesta por la potencialidad de la creatividad narrativa de las nuevas generaciones guiada o dirigida por la figura de los docentes o por lo menos de personas que tengan mayor experiencia y conocimiento de acuerdo a cada tipo de narrativa, dentro de estos espacios de interacción digital en la Red, para así evitar el caos; sin embargo, sí reconoce la existencia de este fenómeno de apropiación por medio de la participación y co-creación en los relatos por parte de los nativos e inmigrantes digitales, independientemente de que exista o no la autorización y/o dirección del autor original. En el marco de reflexión de este trabajo se considera que las características particulares de las redes sociales y de las plataformas digitales en general potencializan por sí mismas la creatividad de sus usuarios y la posibilidad de producir su propio contenido (gracias a la evolución de la Web), ya sea totalmente “original” o modificando y editando las publicaciones de otros, sin que esto se considere plagio y sea mal visto, sino todo lo contrario, pues este fenómeno representa una de las características más atractivas y enriquecedoras de la cibercultura y la cultura digital<sup>7</sup>.

Las plataformas digitales han dotado a la escritura de ficción con nuevos componentes y recursos expresivos que están contribuyendo a reformular nociones y conceptos que fueron entendidos de un modo diferente por la cultura impresa de la modernidad y su tipo social del homo typographicus (McLuhan 1962). Entre estos elementos se podría señalar: la posibilidad de coproducir colectivamente una ficción o un texto en una página web, de ocultar la voz autoral tras la máscara del anonimato o de la seudonimia, de crear personajes que interactúen con la audiencia, de narrar historias por entregas dentro de un contexto de continuos intercambios con los lectores, de añadir imágenes, sonidos y/o videos al texto

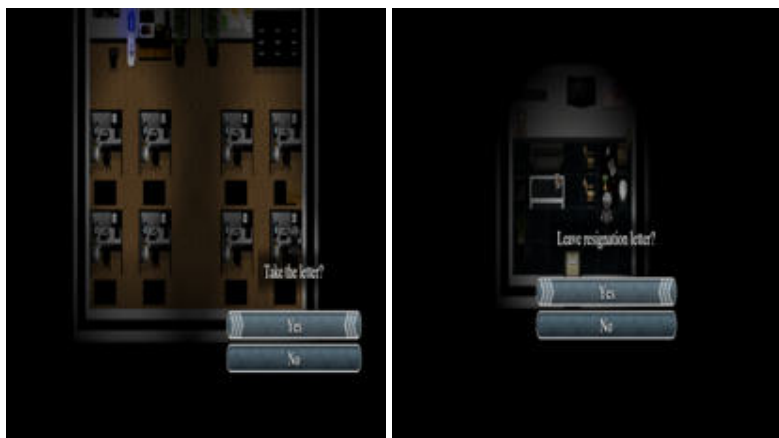
---

7. La cultura digital es un concepto general que describe la idea de que la tecnología e Internet configuran significativamente la forma en que interactuamos, nos comportamos, pensamos y nos comunicamos como seres humanos en un entorno social. Es el producto de la tecnología penetrante y el acceso ilimitado a la información, resultado de la innovación tecnológica disruptiva en nuestra sociedad. La cultura digital es Internet, transhumanismo, inteligencia artificial, ética cibernética, seguridad, privacidad y política. Es piratería, ingeniería social y psicología moderna; la cultura digital está utilizando las redes sociales como nuestro principal modo de interacción con los demás; compartiendo cada momento de tu vida en Internet; el fenómeno de selfie; la obsesión de transmisión en vivo; Apple Pay y Android Pay; tecnología usable; el uso de emoji para mejorar la comunicación; adicción a internet, al teléfono celular; computación y almacenamiento en la nube; Internet de las cosas. (Suazo: 3).

escrito, de problematizar el estatuto real o ficcional de una historia y de acceder a un instrumento de publicación instantánea, sin necesidad de pasar antes por un denso filtro de censuras y mediaciones. Las políticas restrictivas de publicación que imperaron bajo el signo de la imprenta han sido barridas por la Web 2.0 y su propósito de poner la Internet, como plataforma de creación, a disposición de todo el público. El concepto de autoría, entendido como una responsabilidad social, una propiedad y un privilegio de expresión adjudicable a una persona jurídica determinada, se halla igualmente en crisis ante la proliferación de textos producidos anónima y colectivamente (como es el caso de Wikipedia, numerosos blogs y los wikitextos en general) o mediante el uso de seudónimos o autorías dudosas. (Cleger: 32-33).

Finalmente, se abordará un ejemplo de este fenómeno en un videojuego de rol en línea, de la plataforma estadounidense Steam, llamado Traum (2018) de Ruskatuli, el cual es una aventura breve con una narrativa de terror psicológico que alienta al jugador a explorar y a tomar decisiones para guiar al protagonista en sus acciones, además de ofrecerle múltiples finales de acuerdo con el camino elegido (“Traum”):

43



([https://store.steampowered.com/app/810230/Traum/?l=latam&curator\\_clanid=11622003](https://store.steampowered.com/app/810230/Traum/?l=latam&curator_clanid=11622003))

Por otro lado, tenemos el concepto de consiliencia y transdisciplina. El primero tiene su origen en Whewell, en *The philosophy of inductive sciences*, publicado en 1840; y reaparece con Edward O. Wilson en *Consilience: la unidad del conocimiento* de 1999. Whewell pensó que la mejor prueba para cualquier explicación o teoría científica es lo que llamó consiliencia. Y que se comentará con mayor amplitud más adelante.

Como se puede observar, el videojuego ofrece opciones para que el jugador seleccione la que le parezca más adecuada o le llame más la atención de acuerdo con cómo le gustaría que la acción del juego se

desarrolle o se continúe desarrollando, dentro de un marco de posibilidades finitas (o con aspiraciones infinitas en caso de lograr modificar la programación del videojuego para poder realizar otras acciones, a manera de mod<sup>8</sup>) programadas por los creadores, las cuales simulan dotar de completa libertad a los usuarios dentro del espacio, el tiempo y el ambiente del videojuego. Aunque a simple vista esta limitación o simulación no parece permitir que los jugadores puedan dirigir la trama de la narración de manera absoluta y logren apropiarse de esta para crear su propia narrativa, lo cierto es que el nivel de interacción y participación de los usuarios que este tipo de juegos ofrecen corresponde a una remediación de la narrativa ergódica porque se requiere que el jugador realice un esfuerzo interactivo dentro de la historia para que la trama continúe y, también, las distintas decisiones de los usuarios, a pesar de que estén hasta cierto punto limitadas, eliminan la linealidad de la narración. Es precisamente en esta falta de linealidad y en la libertad para elegir que camino o decisión debe tomar el protagonista del juego (quien en términos empíricos se trata del propio jugador), pues es él o ella quienes realizan las acciones dentro del relato, donde radica la apropiación o suplantación por parte de los receptores de este tipo de narrativa digital.

En el libro *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature* (1997), Espen J. Aarseth explica:

The cybertext reader is a player, a gambler; the cybertext is a game-world or world-game; it is possible to explore, get lost, and discover secret paths in these texts, not metaphorically, but through the topological structures of the textual machinery. This is not a difference between games and literature but rather between games and narratives. (4-5).

Aunque el autor sabe y explica, más adelante, que la narrativa propuesta por los cibertextos y los videojuegos no es exactamente la misma, ni se estudia, analiza y comprende utilizando las mismas categorías proporcionadas por la narratología tradicional, su comparación entre las acciones que debe llevar a cabo un lector de este tipo de propuestas ergódicas y la del jugador de videojuegos en línea que tiene la facultad de orientar la trama de la historia del juego gracias a sus decisiones

---

8. [S]on programas que pueden mejorar significativamente la experiencia del usuario en su respectivo juego. Mod es un término que proviene de la palabra *modification*, dicho término se ve constantemente en el ámbito de los **videojuegos**. Se asocia a las conversiones que pueden cambiar aspectos originales de un juego y generalmente éstos no afectan de manera negativa. Los **mods** funcionan como extensiones, las cuales proporcionan más características, ambientaciones, personajes, herramientas, objetos, entre otros. Las modificaciones o **mods**, son creados por **modders**, los cuales son los individuos que se encargan de extender las posibilidades en los juegos, a través de sus modificaciones. (Molina)

permite comprender el papel vital y determinante que los nativos e inmigrantes digitales poseen dentro de este tipo de expresiones narrativas, pues su participación y orientación modifican significativamente el desenlace y el sentido unificador de la historia, además de poder apropiarse de este tipo de relatos al tener la libertad de decidir las acciones del protagonista y el rumbo de la trama. Todo lo anterior son consecuencias de las posibilidades que ofrece la ruptura de la cuarta pared, sin importar la perspectiva desde la cual se desintegre, dentro del esquema de comunicación que implica la narrativa.

Es indudable que la figura del jugador es esencial en la condición del videojuego. De hecho, el jugador modelo pasa a ser autor en el propio videojuego, convirtiéndose en un autor implícito de una obra personal que le involucra en su desarrollo (Pérez Latorre, 2011: 95) [sic.]. Por tanto, existe una “doble figura” en cuanto al autor, siempre presente en el videojuego. [...] será el jugador quien saque una serie de conclusiones y una visión a partir de su propia experiencia, crucial para que el videojuego contenga todo su significado. (Campos: 7).

Por lo tanto, la única forma de acceder a la narrativa del videojuego y a su respectivo progreso es siendo el propio protagonista de las acciones que se desarrollan en la trama de la propuesta lúdica. Esta posición permite acceder a un conocimiento casi empírico de la historia del videojuego y, en las propuestas abiertas y de multiopción, se adquiere la posibilidad de participar en su creación y de modificar la trama y también el argumento del juego, gracias al acceso que permite la interfaz y a las potencialidades que ofrece la jugabilidad dentro de este tipo de videojuegos.

En el caso del universo de los videojuegos en línea es importante destacar que la actividad y participación de los jugadores no solo se da dentro del tiempo-espacio diegético del mundo del juego, sino que también existen grandes y consolidadas comunidades de consumidores y fans de videojuegos digitales quienes comparten y/o crean enormes cantidades de contenido directamente relacionado con los videojuegos que consumen, como por ejemplo: experiencias, opiniones y críticas sobre los juegos; sus propias versiones o Fanfiction; y sus logros, progresos y puntuaciones en videojuegos. Algunas de estas expresiones también pueden verse y analizarse como narrativas que de alguna forma rompen la cuarta pared, aunque la disrupción sea realizada en un espacio subalterno al de los videojuegos originales que inspiraron tales creaciones, como lo son las comunidades de jugadores, fans y de productores de Fanfiction, a pesar de que la existencia de dichas agrupaciones y expresiones depende de este entretenimiento lúdico digital:

[...] los nuevos consumidores interactivos impulsan la difusión de los productos que consumen y son potenciales activos en la producción de nuevos contenidos



relacionados con los mismos. [...] mediante la cooperación y la libre distribución del talento humano, se suma conocimiento diariamente a la inteligencia colectiva global. Los usuarios participan y tejen con sus aportaciones redes de conocimiento y comunicación con el objetivo conocer y obtener más datos sobre sus intereses de forma inmediata, un hecho que resulta especialmente relevante en el campo del entretenimiento, y más concretamente en el sector del ocio digital e interactivo, donde asistimos a la constitución de redes organizadas en torno a un ocio común, con intereses compartidos, que explotan y comparten cada nueva aportación. La red ofrece un espacio activo visible donde pueden compartir sus experiencias de juego, recibir consejos y consultar guías, entablar relaciones, constituir grupos de juego, ingresar en comunidades de seguidores con intereses comunes..., etc, lo que ha convertido a los usuarios en ejemplo de audiencia creativa, organizada y activa. (Mainer: 112).

46 Sin embargo, la diferencia fundamental entre la desintegración de la cuarta pared efectuada por estas comunidades digitales de jugadores y fans de videojuegos y la realizada por los usuarios de redes sociales y los gamers dentro de la diégesis de los relatos digitales es: la apropiación de la narrativa desde dentro del mismo espacio-tiempo de los videojuegos en línea y de los memes o publicaciones de las plataformas sociales virtuales; mientras que en las Fanfiction y las otras creaciones de los consumidores de videojuegos dentro de una comunidad de admiradores y seguidores solamente se apoderan y/o inspiran de la esencia de la narrativa original para crear otra, en un espacio alternativo, sin modificar el relato primigenio desde dentro de este. Antes que una apropiación propiamente dicha, es un homenaje o una propuesta diferente ante la insatisfacción que produjo la versión original.

A manera de conclusión es importante subrayar las diferencias generales y fundamentales entre la ruptura de la cuarta pared que se presenta en las redes sociales y la que tiene cabida en los videojuegos en línea, dentro del entendido de que una de las principales consecuencias que genera este fenómeno es el de la apropiación de la narrativa ajena y de la modificación de esta, en distintos grados, para expresar una narrativa diferente que se basa en la idea original y la esencia del relato imitado, como si se tratara de un “plagio” consensuado. Primeramente, en los ejemplos que se analizaron de la desintegración de la cuarta pared en las redes sociales tenemos que el rompimiento se da por medio de la interacción que establecen los internautas y lectores con el post o meme publicado por un tercero; en dicha interacción, los receptores continúan, modifican, editan y/o comentan la publicación original y, también, la mayoría de ellos la comparten en sus propios muros o plataformas digitales como si fuera de su autoría; por lo cual no solo participan de manera muy activa y creativa en la conformación de un nuevo relato, sino que se vuelven co-autores de la nueva pro-

puesta de expresión narrativa y también se apropian del arte y del proceso de narrar. Todo esto, en gran medida, gracias a las posibilidades de interacción que ofrecen las redes sociales al conformar una parte importante de las plataformas y medios desarrollados y/o surgidos en la evolución, el auge y el predominio de la Web 2.0 y la Web 3.0:

Se refiere a la transición percibida de Internet desde las Webs tradicionales a aplicaciones Web destinadas a usuarios. [...] La Web 2.0 es una segunda generación de servicios basados en la Web, que enfatiza en la colaboración online, la conectividad y la posibilidad de compartir contenidos entre los usuarios. La Web 2.0 implica la evolución de las aplicaciones digitales hacia aplicaciones dirigidas al usuario final, que incluyen servicios como redes sociales, blogs wikis y las folcsonomías. [...] La Web 2.0 supone un cambio en la manera de pensar, diseñar y usar Internet, apoyado en nuevas tecnologías, en el que se evoluciona desde una Web de lectura hacia una de lectura/escritura. En el modelo anterior (Web 1.0), la información era generada por editores y webmasters, y consumida por los usuarios. En el nuevo modelo, la información es generada directa o indirectamente por los usuarios y compartida por los sitios [se hace posible la interacción, la bidireccionalidad y la multidireccionalidad en la creación y recepción de contenido]. (Delgado).

47

Por su parte, en los videojuegos en línea, la desintegración de la cuarta pared se presenta en la libertad y las múltiples posibilidades que el jugador tiene de tomar decisiones y/o seleccionar caminos para dirigir la trama de la historia y para decidir el destino del personaje principal e, incluso, el final de la narración; ya que este tipo de videojuegos ofrecen, mediante un complejo sistema de simulación diseñado por los programadores de los videolúdicos, la noción de libre albedrío. Sin embargo, aunque por lo general la libertad del jugador sea simulada y esté limitada a cierta cantidad de opciones, en el momento de la interacción digital y de la entrada en ese mundo virtual (gracias al potencial conectivo de la interfaz) en el cual se presenta una narrativa ficcional, es el jugador quien asume el papel del protagonista, toma las decisiones y realiza las acciones necesarias para cumplir con el objetivo del juego. Solamente esta persona es quien “libremente” selecciona el camino y las opciones a elegir para su personaje dentro de la narrativa del videojuego. Por lo cual, se apropia de la trama, del destino del personaje principal, de los otros personajes y de la narración, en términos generales.

Procedural rhetoric, [...], is a practice of using processes persuasively. More specifically, procedural rhetoric is the practice of persuading through processes in general and computational processes in particular. Just as verbal rhetoric is useful for both the orator and the audience, and just as written rhetoric is useful for both the writer and the reader, so procedural rhetoric is useful for both the programmer and the user, the game designer and the player. Procedural rhetoric is a technique for making arguments with computational systems and for unpacking computational arguments others have created. (Bogost: 3)

Según las propias palabras del autor, el concepto de Retórica Procesal lo propuso y utiliza para definir y explicar las formas en que los sistemas de programación y narratividad que conforman a los videojuegos se valen de un tipo de persuasión muy sutil que seduce y sugestiona a los jugadores para que elijan distintas opciones y/o caminos que se les ofrece dentro de cada juego, de acuerdo con su propio criterio; para que guíen el destino del protagonista; decidan el desenlace y dirijan la trama de la historia que se está contando dentro de los videojuegos en línea. Esta Retórica Procesal permite simular la función del libre albedrío, despertar o desarrollar la postura ética en los jugadores y motivarlos a usar su creatividad al momento de decidir entre las opciones que les ofrece cada videojuego interactivo y de multiopción.

48 Sin duda alguna, la técnica artística de la desintegración de la cuarta pared conlleva diversas y distintas intenciones y sirve para diferentes objetivos, pero no podemos negar que su utilización siempre permite la interacción y/o comunicación entre emisor y receptor, por medio de uno o varios elementos de interrupción que traspasan la barrera metafórica entre la narración y los receptores con la finalidad de provocar la reflexión de los lectores en torno a lo que se considera ficción y lo que se valora como no-ficción, con base a la ficcionalidad propuesta por este tipo de narrativas. Y gracias a las características de los recientes medios y plataformas digitales de comunicación y socialización que subsisten dentro de la Red, el fenómeno de la ruptura de la cuarta pared potencializa la creatividad de los usuarios en los diversos espacios de interacción; les ofrece la posibilidad de participar en la modificación, edición y creación de nuevas narrativas, al provocar la apropiación de las publicaciones, memes, post de terceros, y de la dirección de la trama y los posibles desenlaces de la narrativa dentro de los videojuegos multiopción en línea. La apropiación no se considera o juzga como un plagio que se efectúa con alevosía, ventaja e intenciones deshonestas, sino que este fenómeno evidencia la creatividad y la participación de todos los usuarios en la conformación de un nuevo tipo de narraciones (colectivas) dentro del soporte digital, sin importar su papel de actuación en el proceso interactivo, por ejemplo: los receptores ahora son co-creadores de estas narrativas digitales disruptivas. ■

## REFERENCIAS

- AARSETH, Espen J. *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.
- ALBO Cos, Úrsula. *El meme como pliegue espacio-temporal: su ecología mediática a partir de las dimensiones de la interfaz*. Ciudad de México: Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco, 2021.
- BOGOST, Ian. *Persuasive games. The expressive power of videogames*. Cambridge y London: Massachusetts Institute of Technology, 2007.
- BOLTER, Jay David y Richard Grusin. *Remediation. Understanding New Media*. USA: Library of Congress Cataloging-in-Publication Data, 2000.
- BORRUEL, Isabel. “La ruptura de la cuarta pared en el cine.” En *El Documentalista Audiovisual* (1 de febrero de 2016). Ensayo en línea disponible en <<https://eldocumentalistaaudiovisual.com/2016/02/01/la-cuartta-pared-en-el-cine/#:~:text=The%20Great%20Train%20Robery%20de,ruptura%20de%20la%20cuarta%20pared.>> [Fecha de consulta: 15 de octubre de 2022].
- CAMPOS Méndez, Antonio Francisco. *La narrativa en los videojuegos y su relación con la inmersión del jugador*. Sevilla: Universidad de Sevilla. Facultad de comunicación, 2018.
- CLEGER, Osvaldo. *El arte de narrar en la Era de la Blogosfera y las Blogoficciones*. Text: Electronic Dissertation. Link to item <http://hdl.handle.net/10150/195521>. Tucson: The University of Arizona, 2009. <[file:///C:/Users/acer/Documents/azu\\_etd\\_10588\\_sip1\\_m%20El%20arte%20de%20n%20arrar%20tesis%20blogoficción.pdf](file:///C:/Users/acer/Documents/azu_etd_10588_sip1_m%20El%20arte%20de%20n%20arrar%20tesis%20blogoficción.pdf),>
- DANIEL Cr “El meme se lo robe a un men” (meme sobre la filosofía de las literaturas de cuatro grandes potencias internacionales). [Meme compartido en entrada de Facebook] <<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=151048087608457&set=pb.100081097985047.-2207520000.&type=3>> 2 de septiembre de 2022, 10.04.
- DEL RÍO Castañeda, Laro. “La grieta en la pantalla. Definición y análisis de la ruptura de la cuarta pared en el medio audiovisual” [en línea]. En *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 2 (2019): 400-431. Artículo disponible en <<http://revistacaracteres.net>> [Fecha de consulta: 03 de febrero de 2022].
- DELGADO, Hugo. “Web 2.0. Historia, evolución y características”. En *akus.net. Diseño Web* (2012). Artículo en línea disponible en <<https://dise-nowebakus.net/la-web-2.php>> [Fecha de consulta: 05 de abril de 2022].
- ELÍAS Gómez (@eliasmgf) “En mi época éramos 45 por clase y teníamos temperaturas de 50° y nadie se quejaba. Qué delicaos”. 15 de junio de 2017, 15:07, [Twitter] <<https://twitter.com/eliasmgf/status/875444683069149184>>.

- GORDON, Todd. "Poemas de Coleridge. La "suspensión voluntaria de la incredulidad". En GradeSaver (31 de mayo de 2011). Artículo en línea disponible en <<https://www.gradesaver.com/coleridges-poems/study-guide/the-willing-suspension-of-disbelief#>> [Fecha de consulta: 24 de marzo de 2022].
- MAINER Blanco, Belén. "El poder de los usuarios y su influencia en las narrativas digitales: Caso Mass Effect 3". En *Espéculo. Revista de Estudios Literarios*. Narrar en la Era Digital, 54 (2015): 111-124.
- MARIBEL Maldonado "Compartió un meme (gracioso) sobre una pareja joven que pudo comprar una mansión después de graduarse". [Meme compartido en entrada de Facebook] <<https://www.facebook.com/maribel.maldonado.184>> 14 de julio de 2021, 10.25.
- MAURO, Karina. "La Metodología de Actuación Realista como Dispositivo de Atenuación de la Presencia del Actor en Teatro y Cine". En *Revista Brasileira de Estudos da Presença*, 3 (2017): 523-550. Artículo disponible en <<https://www.redalyc.org/journal/4635/463554520004/html/#-fn19>> [Fecha de consulta: 16 de abril de 2022].
- MOLINA, Julio. "¿Qué es un mod y cómo afecta los videojuegos?". En *Headseam* (21 de abril de 2018). Artículo en línea disponible en <<https://www.headsem.com/que-es-un-mod-y-como-afecta-los-videojuegos/>> [Fecha de consulta: 30 de diciembre de 2022].
- OLIVEROS García, Jaime. "Rota una, rotas todas: La ruptura de la cuarta pared como nuevo canon narrativo". En *LL JOURNAL*, 2 (2016): 1-12.
- PAVIS, Patrice. *Diccionario del teatro*. Tr. Jaume Melendres. Barcelona: Paidós, 1998.
- "¿QUÉ es un meme?". En *40defebre*. *Diccionario de marketing digital* (2019). Artículo en línea disponible en <<https://www.40defebre.com/que-es/meme>> [Fecha de consulta: 14 de febrero de 2022].
- RUSKATULI: Traum. Videojuego. [Plataforma: Steam, para PC]. Producción Ruskatuli: 2018. Disponible en <[https://store.steampowered.com/app/810230/Traum/?l=latam&curator\\_clanid=11622003](https://store.steampowered.com/app/810230/Traum/?l=latam&curator_clanid=11622003)>
- SÁNCHEZ López, Iván. *Narrativas en la Era digital: mediaciones del relato y empoderamiento creativo en la generación Z*. Huelva: Universidad de Huelva. Departamento de Filología Española y sus Didácticas, 2020.
- SUAZO Debernardi, Blanca. "La Cultura Digital". 1-19. Artículo en línea disponible en <<https://docplayer.es/79546143-La-cultura-digital-por-blanca-suazo-debernardi.html>> [Fecha de consulta: 27 de mayo de 2022].
- "TRAUM" (reseña del videojuego). En la plataforma Steam (2018). Disponible en <[https://store.steampowered.com/app/810230/Traum/?l=latam&curator\\_clanid=11622003](https://store.steampowered.com/app/810230/Traum/?l=latam&curator_clanid=11622003)> [Fecha de consulta: 10 de septiembre de 2021].

“TUITERATURA: los hilos de Twitter como forma de narrativa más actual”. En Lowpost (14 de enero de 2020). Artículo en línea disponible en <<https://lowpost.com/tuiteratura-hilos-twitter-narrativa-actual/>> [Fecha de consulta: 15 de septiembre de 2022].

VALERO Cano, Elena. La ruptura de la cuarta pared en el relato audiovisual contemporáneo. Sevilla: Universidad de Sevilla. Facultad de Comunicación, 2018.

VILVANDRE de Sousa, Cécile. “La teatralidad en el espacio contemporáneo francés”, en *La Philologie Française a la croisée de l’an*. Universidad de Castilla-La Mancha, (2000): 245-251.

