

DE LA NOVELA VISUAL A LA NOVELA GRÁFICA  
El debate entre texto e imagen en la ontología  
de las narratividades híbridas  
· *María del Carmen Molina Barea* ·

**María del Carmen Molina Barea**  
Universidad de Córdoba (España)

### **De la novela visual a la novela gráfica. El debate entre texto e imagen en la ontología de las narratividades híbridas**

DOI: 10.36446/be.2022.59.276

#### **Resumen**

Este artículo desarrolla un recorrido teórico-crítico por la ontología oscilante de dos medios híbridos: la “novela visual” y la “novela gráfica”. El propósito es dilucidar en qué medida ambas producciones comparten una situación de hermanamiento con otras manifestaciones como la literatura y el cine. Así pues, tomando como caso de estudio estos dos géneros de videojuego y cómic, respectivamente, el presente trabajo aborda las implicaciones derivadas de su ambigüedad definitoria y la dificultad de delinear para ellos parcelas clasificatorias estables. En este contexto es relevante la tensión, presente ya en sus propias nomenclaturas, entre la tendencia hacia el elemento literario-textual y la inclinación hacia el componente de imagen, polaridad alimentada por el debate entre narratividad e interactividad hasta desembocar en el “ensayo gráfico filosófico”.

#### **Palabras clave**

Videojuego; Cómic; Narratividad; Interactividad; Cibertexto

#### **From visual novel to graphic novel. The debate between text and image in the ontology of hybrid narratives**

#### **Abstract**

This article performs a prolix examination on the theoretical aspects behind the oscillating ontology of both hybrid media “visual novel” and “graphic novel”. The main purpose is to elucidate the way in which these two media share a common parallelism with other media such as literature and cinema. Therefore, taking both video game and comic as a case study, the present paper addresses the implications within their inherent ambiguity and the difficulty of establishing classificatory variables to encapsulate them. In this context, it is relevant to explore the tension between the two elements of their compound names and the resulting oscillation between the literary-textual aspect and the visual aspect, ultimately increased by the debate “narrativity versus interactivity” orientated towards “graphic philosophical essays”.

#### **Keywords**

Video game; Comic; Narrativity; Interactivity; Cybertext

Recibido: 02/11/21. Aprobado: 08/06/22.

### **I. LA ESPECIFICIDAD DE LA NOVELA VISUAL: PROBLEMÁTICAS DEL VIDEOJUEGO “LITERARIO”**

“Lo que sí parece evidente es que lo lúdico y lo narrativo son dos caras de una misma moneda”.  
(Martín Rodríguez 2015: 34)

Entre los distintos géneros de videojuego existe uno denominado “novela visual” que, a pesar de no ser especialmente conocido fuera de su país de origen, Japón, donde despierta un vivo interés y alimenta hordas de seguidores, está cobrando a día de hoy progresivo protagonismo. La particularidad de esta tipología de videojuego se rastrea en su propia designación, “novela visual”, que recibe debido a la preponderancia del aspecto textual-literario. En pocas palabras, un videojuego de novela visual consiste básicamente en leer los diálogos que mantiene el jugador con el resto de los personajes. El efecto, por lo tanto, es similar a un libro animado, como una novela narrada visualmente. La interfaz cuenta con un fondo de pantalla sobre el que van apareciendo los personajes, dibujados con estilo *manga*. Estas imágenes, llamadas *sprites* [*tachi-e*, en japonés], son estáticas –o tienen una mínima animación– y componen un repertorio limitado de expresiones y actitudes para cada personaje; así pues, van cambiando según éste habla y lo requiera el desarrollo de la historia. Estilísticamente, como se ha dicho, estos videojuegos adoptan el cómic japonés, por lo que parecen un cruce entre un libro y un *anime* (serie televisiva de animación de dibujos *manga*). En esta medida, el

género de novela visual no encaja con la idea habitual de videojuego, ya que tiende a centrarse más en la trama y apenas ofrece jugabilidad interactiva a diferencia de los videojuegos con gráficos de alta calidad, escenas de acción y combate con armas. La única interacción que permiten las novelas visuales es la toma de decisiones en momentos clave de la historia, en los que la “ruta común” se ramifica en “rutas específicas”. En tales puntos de inflexión el jugador debe elegir, entre varias opciones, la acción que ejecutará el personaje, y así determina un final u otro de entre las distintas posibilidades del juego. Por tanto, según la decisión tomada, cambiará el rumbo de la historia, pudiendo tener un “*good ending*” (el mejor final posible) o un “*bad ending*” (el peor de todos).

Temáticamente, las novelas visuales [*bijuaru noberu*] se relacionan con el género erótico o pornográfico [*eroge*], el cual se diversifica en numerosos subgéneros y variantes. No obstante, las novelas visuales admiten otros muchos tipos, siendo el más abundante el de citas románticas: *bishōjo*, para jugadores masculinos, y *otome*, para público femenino. En este panorama, el texto se convierte en el pilar fundamental de la novela visual. La acción del jugador durante prácticamente la totalidad del juego es, de hecho, la lectura de conversaciones que son los intercambios textuales entre personajes. Además, dependiendo de la forma del texto, en Japón se distinguen dentro de la novela visual (NVL) los juegos de aventura (ADV). En estos casos, el texto queda emplazado en la parte inferior de la pantalla, en un cuadro separado, como un globo de texto o bocadillo, en el cual se va reproduciendo la conversación mientras en la parte superior aparece el *sprite* del personaje que habla. En cambio, en la tipología de novela visual “pura”, el texto ocupa la pantalla entera y el *sprite* se atisba debajo de la superimpresión de las líneas de diálogo. Sin embargo, la primacía absoluta del texto llega con el subgénero de las novelas ci-

néticas [*kinetic novels*], novelas visuales que suprimen toda interacción con el jugador, eliminando la capacidad electiva de los finales alternativos, e imponiendo, en consecuencia, un único desenlace, lo que las acerca al funcionamiento de una novela literaria tradicional. Lo cierto es que al tratar con novelas visuales sobreviene frecuentemente la duda de si estamos o no ante un videojuego, habida cuenta de su dependencia textual y limitada jugabilidad; una sospecha que se acrecienta al considerar la tipología de *kinetic novels* y su completo abandono de la interactividad.<sup>1</sup>

¿Son entonces una creación novelística o una pieza visual interactiva? En sí mismo, el videojuego constituye un ente híbrido que en el caso de la novela visual emborrona todavía más las fronteras limítrofes de su dualidad definitoria. Su propio nombre sugiere una categoría ontológica especial a caballo entre el libro electrónico, el cine, e incluso el cómic. De hecho, la novela visual parece tener mucho en común con este último, ya que podría entenderse fácilmente como un *manga* animado, en tanto que fusiona imagen estática en secuencia de montaje, diseño de personajes, texto y el equivalente visual de onomatopeyas y otros sonidos (Pratama, Gunarti y Akbar 2017: 294). No en vano, el objetivo de este artículo es rastrear paralelismos y diferencias críticas en la comparativa entre novela visual y novela gráfica, en la medida en que ambas podrían definirse como novelas narradas visualmente. Así pues, ¿las novelas visuales son videojuegos? La duda que acechaba está, como vemos, justificada, lo cual no significa que la respuesta a dicho interrogante sea negativa. Las novelas visuales

---

<sup>1</sup> “Un juego tiene que ser interactivo. Esta es la gran fortaleza de los videojuegos, pero también es un reto. Si la clave de los videojuegos es que los jugadores hacen cosas (*gameplay*), el hecho de que en algunos videojuegos estén forzados a ‘sentarse y mirar’ (por ejemplo, *cut-scenes*) es visto por algunos diseñadores y demás como una indeseada invasión” (Egenfeldt-Nielsen, Smith y Pajares Tosca 2012: 216; salvo que se indique lo contrario, todas las traducciones de fuentes en inglés son propias).

son, en efecto, videojuegos, y no por ello deben ofrecer necesariamente un elevado grado de mecánicas jugables. Esta convicción, hoy admitida y generalizada, resulta del conocido debate académico entre narratividad y jugabilidad, materializado en el enfrentamiento entre las disciplinas de la narratología y ludología. La primera aborda el estudio del videojuego desde la perspectiva única de la narrativa que emplea de igual forma en el campo del cine y la literatura. La segunda, conocida como *Game Studies*, es una disciplina más joven que reclama la especificidad del videojuego frente a formas tradicionales de narratividad no interactiva. La clave es la noción de “juego” –“jugabilidad” [*gameplay*]– que deviene rasgo exclusivo del medio. Autores como Henry Jenkins (2004) han visto en este aspecto el principio medular del videojuego, argumentando la existencia de videojuegos no-narrativos (por ejemplo, *Tetris*), puesto que no todos los videojuegos cuentan historias. Impulsada también por teóricos como Gonzalo Frasca (2003a), la ludología sostiene una diferencia fundamental con la narratología: mientras esta se basa en la representación, aquella promueve la simulación. Es decir, la primera desarrolla una linealidad descriptiva con un final dado de antemano, mientras la segunda dispone la aleatoriedad de un discurso dinámico donde interviene la decisión del jugador.

Hecha esta apreciación, las novelas visuales se presentan como un caso singular, pues armonizan la fuerte carga narrativa con la jugabilidad electiva, aunque estratégicamente dosificada. Su formato de narratividad responde al modelo que en la teoría videolúdica se denomina “*quests*”, o modelo de “unidades narrativas”. En dicho sistema desaparece la linealidad narrativa habitual y es reemplazada por la secuencialidad de escenas hiladas mediante la interacción del jugador. Esto es aplicable incluso en los casos extremos de *kinetic novels* en las que el jugador no interviene más que leyendo los textos que aparecen en pantalla, pues ahí radica precisamente la clave de

esta experiencia lúdica: *la narración misma es el juego*. Por otra parte, es interesante tener en cuenta que existen también novelas visuales en las que la importancia centralizadora del texto queda relegada a un segundo plano. Ocurre con las novelas visuales llamadas *higurashi* [novelas sonoras] que ponen el acento en el elemento de audio, ya sea la música ambiental, los efectos de sonido –ruidos, golpes, chirridos–, o el doblaje de los personajes por parte de afamados actores de voz. Aquí podemos caer en el error de ver en estos videojuegos un simple audiolibro interactivo, si bien nuevamente debemos sopesar el carácter específico de este tipo de juego. Llegados a este punto, tomamos conciencia de que no es posible trazar una línea de demarcación entre lo narrativo y lo lúdico que defina a los videojuegos por exclusión de aquellos que no encajan en dicha etiqueta. Esa tarea se comprueba infructuosa ante los numerosos ejemplos híbridos que surgen en el seno de la novela visual, híbrida ya por definición, e incluso dentro de la hibridez misma que fundamenta el videojuego que aún elementos jugables, narrativos, sonoros y visuales. Así, si la narratología se basa en el relato de corte literario y la ludología incide en la interacción participativa, hallamos casos en que ambos modelos confluyen de forma productiva:

La diferencia fundamental entre los juegos y los relatos se establece en el hecho de que el relato se configura como una narración enunciación mientras que el juego lo hace como una narración performance. [...] Hay también estructuras híbridas donde, aun predominando el principio de la performance o de la enunciación, aparecen características propias del otro principio de producción de la historia. (Ruiz Collantes 2013: 32-33)

A partir, pues, de esta simbiosis evidenciada por la novela visual, se deduce que la controversia entre ludología y narratología nunca fue tal. En realidad, aunque parecieran incompatibles, no constituyen

una dicotomía irreconciliable. Así lo afirma Gonzalo Frasca en su trabajo “Ludology meets Narratology” [La ludología frente a la narratología] (1999), y lo repite en “Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place” [Los ludólogos también aman las historias: notas de un debate que nunca ocurrió] (2003b), cuando explica que los ludólogos no se oponen a la narración en los videojuegos, sino que lo que buscan es una manera de estudiar la narrativa lúdica sin caer en la pauta literaria de los narratólogos. Juego y narrativa se unen también en la influyente obra de Espen Aarseth, quien denuncia que la novela visual ha sido estudiada como un género literario por parte de la narratología (Aarseth 1997: 106). Un posible recurso para paliar este problema es el nuevo modelo de textualidad conocido como “cibertexto”, con el cual Aarseth pretende abarcar tanto obras literarias tradicionales como videojuegos. En este sentido, la clave está en reconocer una tarea constructiva, de efectos performativos, en el acto mismo de lectura por parte del lector o jugador, lo cual les equipara en cierto modo como usuarios. Además, la técnica del cibertexto no se circunscribe a las nuevas tecnologías, sino que, como advierte Aarseth, ya podía verse en numerosos ejemplos literarios desde el milenar libro chino de adivinación *I Ching*. Con la llegada de la computación, este sistema alcanza ya sus máximas cotas, emparentando asimismo con tentativas experimentales de la literatura posmoderna. Así, bajo el nombre de cibertexto, Aarseth abarca tanto la literatura de hipertexto tradicional y digital (ficción interactiva), como los videojuegos de novela visual de aventura y MUDs. En este extremo, y a pesar de sus diferencias intrínsecas, se constata el vínculo de las creaciones videolúdicas, no solo con los planteamientos literarios interactivos,<sup>2</sup> sino también con la novela

<sup>2</sup> “Otra razón por la que leo literatura digital es porque disfruto el elemento de juego” (Bigelow 2014: 320).

analógica. Por lo tanto, en línea con la simbiosis aludida, reconocemos la especificidad jugable del videojuego frente al yugo de otras disciplinas como la literaria, pero al mismo tiempo urge resaltar la fluidez entre ambas como signo característico de tal especificidad pudiendo decir que: “Las prioridades narrativas y lúdicas se consideran fuertemente interdependientes e inseparables” (Cavallaro 2010: 2).

## 2. INTERACTIVIDAD NARRATIVA DE LA NOVELA VISUAL: ENTRE EL VIDEOJUEGO Y EL CINE

“[...] hipertextos, juegos de aventura, y similares no son textos en la forma habitual en que lo son las obras literarias”.  
(Aarseth 1997: 2)

Dicho lo anterior, bien es cierto, que lo habitual es que el texto de un libro sea siempre el mismo, mientras que cada partida de un mismo videojuego es siempre, de alguna forma, diferente. Ocurre así que incluso los textos que aparecen en las novelas visuales presentan una especificidad narrativa que acusa su dinamismo y variabilidad: “En cuanto a la narración, el texto de los videojuegos, que no está fijo, dificulta que estos tengan una única narración” (Egenfeldt-Nielsen, Smith y Pajares Tosca 2012: 197). En general, el elemento que singulariza el modelo narrativo de los videojuegos respecto del de la literatura analógica es la interacción<sup>3</sup>, pero en las novelas visuales esta resulta bastante limitada a causa del carácter escritural del juego.

<sup>3</sup> “Aunque cabe encontrar vestigios de narración tradicional en los juegos de ordenador, la narración en el sentido clásico no es su rasgo formal predominante. Naturalmente, uno puede ver, de forma más o menos clara, indicios de convenciones narrativas, especialmente las del cine, en algunos juegos [...]. Sin embargo, parecería que la ideal del juego de ordenador se basa en un conjunto de expectativas muy diferentes. En el centro de estas expectativas no se encuentra la idea de narración, sino más bien la de interacción” (Darley 2002: 244).

Ahora bien, a pesar de su fuerte apego textual, las novelas visuales cuentan con una dosis característica –aunque reducida– de interactividad que las define como género propio dentro del videojuego. Básicamente consiste en leer y hacer clic en momentos marcados del juego para efectuar decisiones. Esta lógica se conoce como “branch” o “ramificación” y se traduce en experiencias lúdicas con múltiples finales que varían según la elección o “p-responses” [*participatory responses*; respuestas participativas] del jugador, y así será este quien tenga el control de lo que sucede en el juego. Esta cualidad de la novela visual le confiere un alto factor de rejugabilidad que incita a los individuos a experimentar todas las rutas con diferentes combinaciones que ofrece el juego. En ocasiones se ha comparado este sistema a la estructura de los libros del tipo “Elige tu propia aventura”, en los cuales, al final de la página, el lector debía tomar una decisión y, dependiendo de la respuesta, avanzaba hasta una página u otra, desarrollándose así un relato diferencial en cada ocasión. En esta clase de libros no hay un tronco argumental central, sino que cada ramificación se proyecta hacia un hilo narrativo distinto (Pérez Latorre 2011).

En este contexto, Susana Pajares Tosca (1997) ha resaltado el carácter lúdico de estos libros que ha denominado “hiperficción explorativa”. En ellos el relato carece de estructura fija, lo que favorece una lectura no lineal. Así también, las novelas visuales responden a un modelo arbóreo de hipernarración multilineal, fluido y cortocircuitado. Este modelo encaja con la idea de hipertexto, que Aarseth localiza como antecedente del cibertexto. La clave de los hipertextos es viajar de un texto a otro, interconectándose a través de algún tipo de hipervínculo, ya sean las páginas de un libro o los *links* de Internet. Siendo así, la novela visual podría entenderse meramente como extensión digital de los libros “Elige tu propia aventura”. En tales circunstancias, “jugar a videojuegos se convierte, como puede convertirse tam-

bién leer hipertextos, en un proceso derivativo: una derivación y simulación de leer un texto” (Wolf 2003: 55). No obstante, sería más apropiado decir que la novela visual se sitúa en la transición de hipertexto y cibertexto: por un lado parece limitada a conectar y desconectar rutas preconcebidas, y así tener un grado menor de constructividad interactiva, pero por otro lado incorpora el elemento fundamental de la elección participativa que moldea historias distintas a voluntad del jugador.<sup>4</sup> De cualquier forma, tanto hipertexto como cibertexto coinciden en una base innegablemente interactiva y multilineal, habida cuenta, como dice Pierre Lévy, que un “hipertexto es una matriz de textos potenciales, de los cuales sólo algunos se realizarán como resultado de la interacción con un usuario” (1999: 29). Hipertexto y cibertexto se hermanan al convertir, respectivamente, al lector en un jugador y al jugador en un lector, el cual se pierde y viaja nomádicamente experimentando rutas alternativas.

De ahí los precedentes del cibertexto hallados en ejemplos de hipertexto literario, como *Rayuela* de Cortázar, los caligramas de Apollinaire, el *Finnegans Wake* de Joyce, la escritura *cut-up* de William Burroughs, etc. (Martín Prada 2015: 138). Y es que, como apunta Jared Gardner (2014), las narrativas multimodales existieron antes del cine y los cómics. Umberto Eco gustaba clasificarlas –inspirándose quizá en el jardín borgiano de los senderos que se bifurcan– conforme al modelo de laberinto lineal y multilineal hasta desembocar en el rizoma de Gilles Deleuze y Félix Guattari. También Janet Murray supo ver esos antecedentes literarios que recogió en su libro *Hamlet on the*

---

<sup>4</sup> “Para Aarseth, el papel del receptor es fundamental en el cibertexto y es el que marca la diferencia respecto a otros textos narrativos (como podrían ser, por ejemplo, los hipertextos): en el cibertexto, el receptor es quien, sobre un sistema previamente determinado, configura y estructura por sí mismo textos completamente nuevos a partir de sus acciones y decisiones libres y no pautadas (lo que Aarseth llamó ‘nontrivial efforts’)” (López Canicio 2019: 562-563).

*Holodeck [Hamlet en la holocubierta]* (1999). Sin embargo, lo hizo desde la perspectiva narratológica del videojuego, lo que le resta potencial interactivo, para centrarse exclusivamente en el modelo hipertextual.<sup>5</sup> Se vale para ello de la metáfora de la holocubierta, un artilugio de simulación tridimensional que aparecía en la serie de televisión *Star Trek* y que servía para reproducir holonovelas, relatos de realidad virtual que permitían al usuario interactuar con los personajes (Cuadrado Alvarado y Planells 2020). Para Murray el paradigma de la holonovela no es más que la evolución natural de las narrativas literarias, iniciadas en las pinturas rupestres, estampas y libros ilustrados, hasta llegar a la imagen en movimiento y el videojuego. En esta propuesta está ausente el factor de interactividad que define al medio videolúdico y que, como hemos comprobado, permite trazar una línea de filiación entre hipertexto y cibertexto, dándose excepcionalmente en la novela visual:

Un ejemplo de cibertexto en literatura sería *Rayuela*, de Cortázar. Esta novela plantea un universo de mundos posibles, en los que la elección del lector obstruye unos caminos y abre otros. Esta lógica es una de las bases del funcionamiento narrativo del videojuego, pues cada secuencia, cada botón que el jugador decide apretar, le lleva a una acción y no a otras. La decisión es parte fundamental del mundo cibertextual, y se considera una forma evolucionada del universo hipertextual, en el que únicamente unos discursos remiten a otros. *Por ello*,

<sup>5</sup> “Una sola lexia puede contener muchos enlaces o ninguno, obligando a los lectores a continuar en esa página o dejándoles moverse sólo adelante y atrás, como sucede con las páginas de un libro. El hipertexto les ha dado a los escritores nuevas formas de experimentar con la segmentación, yuxtaposición y conexión entre los textos. Las historias escritas en hipertexto suelen tener más de un punto de entrada, muchas ramificaciones internas y ningún final claro. Como las historias multiformes que imaginaron Borges o Lightman, las narrativas hipertextuales son redes intrincadas con muchos caminos posibles” (Murray 1999: 66-67).

*la dimensión del cibertexto alberga un concepto más, que implica no solo un “viaje” a través de textos, sino de toma de decisiones, unas acciones y unas consecuencias que se generan a raíz de estas.* (Martín Rodríguez 2015: 56; la cursiva es propia)

He aquí que, pese a su orientación literaria, la novela visual puede considerarse una creación *ergódica*, vocablo directamente vinculado al de cibertexto<sup>6</sup> y al de actuación [*agency*], referidos a la capacidad de llevar a cabo acciones significativas que resultan de elecciones.<sup>7</sup> En cambio, de la teoría de Murray se infiere que la faceta participativa carece de relevancia en las historias multiformes.<sup>8</sup> Por ende, la autora desconfía de las estructuras de punto de vista múltiple, o “pensar-mosaico”, vinculadas al *branch* de la novela visual. Murray toma el videojuego como un sistema esencialmente narrativo que no termina de encajar en la lógica ergódica del cibertexto. En cambio, resulta obvio que, aun tratándose de un videojuego altamente “literario”, las novelas visuales son al mismo tiempo indiscutiblemente ergódicas:

<sup>6</sup> “El libro *Cibertexto* (1997) de Espen Aarseth se centra en las diferentes relaciones entre los lectores de una obra literaria o los espectadores de un filme y lo que llama el ‘operador’ de un cibertexto. El cibertexto se caracteriza por la *ergodicidad*: el operador, o en nuestro caso el jugador, debe proporcionar una aportación activa con objeto de que el texto llegue a existir. El jugador reconfigura la constitución del texto a través de su participación. Así, la ergodicidad expresa la participación activa del jugador dentro del circuito cibernético formado por el hardware del juego, el estrato representacional, y las reglas latentes y propiedades del entorno” (Calleja 2012: 41).

<sup>7</sup> “La palabra *ergódica*, construida a partir de los vocablos latinos *ergos* (trabajo) y *hodos* (camino), es un término que significa que hace falta trabajar para poder continuar el recorrido. El término es acuñado por Aarseth para describir la función de aquellos textos en los que es necesario el esfuerzo, así como la cooperación del lector/ejecutor para llegar al contenido. Estos textos son, pues, los cibertextos” (Martín Rodríguez 2015: 56).

<sup>8</sup> “Utilizo la expresión ‘historia multiforme’ para describir una obra escrita o dramática, que presenta una única situación o argumento en múltiples versiones, versiones que serían mutuamente excluyentes en nuestra experiencia común” (Murray 1999: 41).

Como forma de ficción interactiva, la novela visual solicita abiertamente a los jugadores participar en la producción del texto a modo de agentes integrados. Al posicionar al interactuador en un detallado emplazamiento imaginario en el cual se le requiere desplegar tanto competencias de análisis textual como habilidades de resolución de rompecabezas, la novela visual fragua una manera innovadora de presentar y recibir la experiencia narrativa. [...] A este respecto, la novela visual puede ser vista como caso paradigmático del discurso narrativo que Espen J. Aarseth designa “literatura ergódica”. (Cavallaro 2010: 10-11)

Así pues, la novela visual va más allá del hipertexto literario, y se encamina hacia el entrecruzamiento con otras formas como el hipervideo, es decir, el video hipervinculado que permite que los usuarios puedan hacer clic sobre objetos filmados y ver información relativa a esa imagen. Pero sobre todo, la novela visual participa en el marco de los videojuegos narrativos no lineales, que son aquellos con narraciones no transmitidas de forma lineal gracias a que el jugador interviene tomando decisiones. Hay varios tipos de videojuegos de argumento no lineal: los “videojuegos de argumento multiforme” y los “videojuegos *sandbox*”. Los últimos poseen un planteamiento interactivo por misiones, y se conocen como “videojuegos de mundo abierto”. Los primeros, en cambio, desarrollan la narración fragmentada en diversas ramificaciones. “La historia, por consiguiente, se configura a través de la elección entre las diversas opciones que plantean los eventos interactivos” (López Canicio 2019: 576). Estos videojuegos multiformes han sido descritos como aventuras gráficas, y a partir de ellos han surgido productos como *Heavy Rain* (2010) y *Black Mirror: Bandersnatch* (2018), ubicados en el terreno de los videojuegos cinematográficos, también llamados dramas interactivos o películas interactivas (Cuadrado Alvarado 2020: 241). El cine, que

hasta hace poco era esencialmente expositivo, ofrece ahora la posibilidad de que el espectador intervenga en la evolución de la trama eligiendo entre varias opciones con distintos desenlaces. No por casualidad, “el cine interactivo está influido por el concepto de los libros de Elige tu propia aventura, los juegos de rol narrativos y principalmente los videojuegos de rol; así como de aventura gráfica en las que se toman decisiones, se interactúa con diferentes personajes, se resuelven rompecabezas, etc.” (Herrero Herrero 2016: 363).

El antecedente de todo ello se rastrea en los juegos FMV (*Full Motion Video*) que por su formato pueden considerarse una “traducción del libro-juego a la película” (Siabra Fraile 2012: 69). Técnicamente incluyen escenas pregrabadas que se reproducen como videos o breves secuencias de películas integradas en el videojuego; si bien no es hasta la aparición de las películas interactivas que los usuarios se vuelven receptores activos, de suerte que el espectador se convierte en interactuador. En esta medida, el cine tal y como venía entendiéndose desde su origen, aparejado a la narratividad fija lineal, experimenta en la actualidad un cambio radical que incide en su propia ontología, debido a la aparición del consumo interactivo a la carta. Gracias a este nuevo recurso, el sujeto “se ve inmerso e integrado en la película como en un videojuego. [...] Estos films incrementan el componente emocional y pueden potenciar la implicación emocional, un elemento clave e importante” (Herrero Herrero 2016: 368). Por esa razón convocan también el régimen de lo *virtual*: no la técnica de Realidad Virtual, sino filosóficamente la actualización de mundos potenciales que el lector implementa para “rellenar los huecos del texto” (Ryan 2004: 65). Esto es especialmente notorio en las novelas visuales que inducen el juego de rol en el usuario. Este se identifica con las

vivencias del videojuego, a través del cual se le abren nuevas perspectivas de la realidad y de su propia subjetividad.<sup>9</sup> Como señala Patrick Galbraith (2011), los juegos *bishōjo* favorecen la sensación de “realidades alternativas” o “universos paralelos” precisamente por su narrativa multilínea abierta a la interactividad.

De este modo, “la novela visual no es una simulación, sino un juego de aventura” (Pratama, Gunarti y Akbar 2017: 294). Sabiendo, pues, de que las novelas visuales ocupan un puesto entre los videojuegos de aventura RPG (*Role-Playing-Game*), el concepto de inmersión es clave. Constituye, de hecho, el rasgo por excelencia de la experiencia videolúdica (Carrasco y Tosca 2016: 43), y no está menos presente en las novelas visuales por el hecho de contar estas con una interactividad más limitada. En tales casos, como se ha dicho, la inmersión es también importante, hasta el punto de entablarse una interesante relación de vasos comunicantes entre la vida subjetiva del jugador y la vivencia que recibe en el videojuego. Ya advertía con fina ironía Grant Tavinor (2009), al comienzo de su libro *The Art of Videogames* [El arte de los videojuegos], que tenía un “terrible secreto que admitir”: en el mundo digital cometía actos de los que luego sería incapaz en la “vida real”. En la base de esta observación se encuentra la crítica a la manida distinción entre el mundo del videojuego y el mundo “real” que está “fuera”, como si uno y otro no fuesen acaso extensión de una misma realidad. La referencia de la que parte esta recurrente lectura se halla en la conocida teoría del “círculo mágico” de Johan

<sup>9</sup> “En este extremo, un importante punto de carácter formal requiere aclaración. El público occidental tiende erróneamente a ver las novelas visuales como sinónimo de ‘simulaciones de citas’ (o ‘*dating sims*’), un subgénero de videojuegos de simulación. [...] Aunque las novelas visuales y los *dating sims* comparten frecuentemente formatos gráficos, tratarlos como intercambiables es, sencillamente, incorrecto. Por una simple razón, las novelas visuales no son simulaciones sino juegos de rol [*role-playing games*]” (Cavallaro 2010: 8).

Huizinga, hoy día puesta en entredicho por la disciplina de *Game Studies*, desde la “ontología experimental” de Olli Tapio Leino y la “postfenomenología de mediación tecnológica” de Peter-Paul Verbeek y Don Ihde. La teoría de Huizinga sostiene que, al jugar, el sujeto se retira al interior de un círculo que le sume en una realidad ficticia y le aísla del mundo. Pero, como argumenta Gordon Calleja, no hay realidad autónoma fuera del acto performativo que la construye (2012: 48); la realidad no puede encorsetarse en círculos abiertos o cerrados (Calleja 2012: 81). Vili Lehdonvirta (2010), por su parte, deja claro que no existe tal dicotomía; es más, a su juicio no existe siquiera el supuesto mundo exterior verdadero frente al cual el videojuego se torna una realidad falaz.

La disolución de fronteras entre ambos círculos se incrementa con la llegada de los juegos ubicuos [*pervasive games*], aunque no es necesario salir a la calle para apreciar la repercusión del videojuego en la vida de los jugadores y viceversa. Patrick Coppock, en “*Are Computer Games Real?*” [¿Son reales los juegos de computadora?] (2012), reivindica que jugar a videojuegos es una actividad del mundo real con efectos potenciales reales en el mundo de la vida de los individuos. En este sentido, se han pronunciado otros muchos estudiosos del medio refrendando idéntica postura: “Los videojuegos pueden afectar directamente al mundo de fuera. Actividades que ocurren en el juego pueden tener efectos concretos en la vida ‘real’” (Egenfeldt-Nielsen, Smith y Pajares Tosca 2012: 30). La interacción entre el “mundo del jugador” y el “mundo del videojuego” se produce gracias al trasvase de varias espirales concatenadas, y no tanto por la fácil distinción de dos esferas separadas (Arsenault y Perron 2009). Esto se comprueba fácilmente en la novela visual a pesar de su escasa, pero no irrelevante, interactividad. Por el contrario, el sistema de lectura y elección permite a los jugadores de *bishōjo* y *otome* una inmersión que alcanza la identificación de roles en sus escauceos románticos con

los personajes del juego.<sup>10</sup> Tal inmersión no halla obstáculo en la carga textual, pero no debe olvidarse otro aspecto fundamental que hace posible dicho grado de inmersión: el tratamiento estético visual. Según las decisiones tomadas, cada ramificación contiene imágenes CG o clips de video (cinemáticas) para que vayan siendo descubiertas poco a poco. Estas imágenes son estéticamente cuidadas y de alta calidad, y dado que se desconoce en qué momento aparecerán, son un aliciente para los jugadores. Éstos las coleccionan como recompensa, a modo de premio o refuerzo positivo, lo que recuerda la dinámica de los videojuegos clásicos (ir ganando monedas doradas, etc.). Estas imágenes suelen aparecer todas juntas una vez completo el juego en una galería como si se tratase de cuadros.<sup>11</sup> Por lo tanto, la novela visual no se limita al texto, sino que concede también una importancia central al elemento visual.<sup>12</sup> Esto incide nuevamente en la hibridez propia del medio.

<sup>10</sup> “Dentro de las comunidades Otaku, el término Waifu refiere a la relación o el título que se le otorga a un personaje de un anime, manga o videojuego, el cual es considerado por un fan como su esposa o esposo. Es la palabra que denomina principalmente al ‘amor anime’. Su contraparte masculina es el término Husbando, aunque el uso del sintagma waifu no siempre es asociado a un personaje estrictamente femenino. [...] encontrando su proliferación a través del consumo de diversos *anime* y videojuegos, en particular las visual novels y los eroge” (Álvarez Gandolfi, Ariel Del Vigo y Ariel Gendler 2018: 445).

<sup>11</sup> “Como si se tratase de “injertos”, las cinemáticas son clips audiovisuales en los que el jugador adopta una actitud exclusivamente contemplativa. [...] ¿Por qué existen momentos no interactivos cuando el objetivo de un videojuego es precisamente jugar? Quizás esta sea una de las mayores paradojas del mundo del videojuego, la del cine como recompensa. [...] Sin embargo, lejos de decepcionar a los usuarios, estos clips se acaban convirtiendo en un incentivo. En primer lugar, porque alcanzar uno de estos espectaculares momentos significa haber concluido una etapa del juego. En segundo lugar, porque el efecto sorpresa, al no saber cuándo se producen estos *clips*, dinamiza y estimula el continuar avanzando en la historia” (Martín Rodríguez 2015: 96-97).

<sup>12</sup> “Al principio los juegos de Aventura Textual eran fuertemente dependientes del lenguaje escrito, pero el desarrollo de tecnologías progresivamente sofisticadas de

### 3. REIVINDICACIONES LITERARIAS DEL CÓMIC: EL DEBATE ABIERTO DE LA NOVELA GRÁFICA

“Los comics constituyen un medio expresivo perteneciente a la familia de medios nacidos de la integración del lenguaje icónico y del lenguaje literario”.  
(Gubern 1979: 105)

Después de haber considerado lo relativo a la hibridez de la novela visual, corresponde hacer lo propio con la novela gráfica, que lejos de ser un sinónimo de la anterior, alude, como ya se mencionó, a un género propio de cómic. Sin embargo, comprobaremos que la diferencia de formato no impide que ambos tipos de “novelas” mantengan interesantes paralelismos y demuestren una tensión compartida que afecta a la polaridad texto-imagen. De partida, la hibridez es innata al lenguaje del cómic. Este suele definirse como el resultado de la fusión del código lingüístico (grafemas) con el código icónico (imágenes), de modo que nace de sumar lo visual y lo textual, articulando recursos narrativos (metáforas visuales y otras convenciones discursivas), espacio-temporales y sonoros (onomatopeyas). Todo esto configura lo que se ha denominado “gramática del cómic”. En consecuencia, la aproximación narrativa es el procedimiento acostumbrado cuando se trata de estudiar el fenómeno del cómic. De ahí que la bibliografía especializada haya incidido sobre todo en el aspecto secuencial de este medio. Por ejemplo, Román Gubern lo define como una “estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética” (1979: 106). Por pictograma (viñeta) entiende la unidad gráfica mínima de información del cómic, esto es, el elemento

creación de CGI brindaron la oportunidad de evolucionar hacia otro tipo, las Aventuras Gráficas” (Cavallaro 2010: 9-10).

básico o célula que compone su estructura narrativa. La viñeta representa, pues, un momento de la acción o “cuadro” en el que se combinan imagen dibujada y texto escrito. Estos elementos constituyen la clave de bóveda de la diagramación del cómic basada en el montaje de viñetas. Bien pensado, esta definición general encaja bastante con la interfaz de las novelas visuales en la que el texto se conjugaba con *sprites* dibujados en una secuencialidad de escenas hiladas espacio-temporalmente. Asimismo, los cuadros de texto que aparecen en la novela visual recuerdan a los globos o bocadillos (didascalias) típicos del cómic. Además, el montaje de los cómics, que tiene mucho de cinematográfico, recuerda al parentesco de la novela visual con el hipervideo y los filmes interactivos.<sup>13</sup>

En una primera instancia, la naturaleza híbrida del cómic parece inclinarse hacia un modelo lingüístico-textual, “gramático”, en la medida en que la secuenciación de su estructura narrativa se analiza tomando como referencia el discurso sintagmático. Las imágenes quedan así sometidas a este patrón interpretativo: las viñetas y su paginación se entienden como sintagmas de una oración gráfica. En este contexto, se han buscado ilustres precedentes para dotar de pedigrí histórico a los cómics remontándose incluso a las pinturas prehistóricas, los jeroglíficos egipcios, los relieves de la columna Trajana, los tapices medievales, etc. Scott McCloud (1994) ha añadido también los rollos de pintura japonesa, obras episódicas como *Las torturas de San Erasmo* (ca. 1460) y los cuadros seriales *A Harlot's progress* de William Hogarth, pensados para ser vistos “*side by side*” in *sequence*

<sup>13</sup> “Es la existencia de esta gramática o de esta serie de convenciones, claramente establecidas, las que permiten que el cómic pueda expresar narrativamente nuestro mundo, mediante la utilización del código lingüístico, del lenguaje cinematográfico y las figuras retóricas” (Cuñarro y Finol 2013: 269).

[“lado a lado” en secuencia]. Si agudizamos la comparativa, podríamos encontrar interesantes ecos de estos ejemplos en ilustraciones paisajísticas de Hokusai, como *A riverside stroll through Edo* (que posee su propia secuencialidad narrativa, o en los *kamishibai*) dibujos acompañados de texto que servían para contar historias moralizantes en episodios a la población analfabeta. Y, finalmente, en la serie de lienzos que integran la exposición “*El Hijo pródigo* de Murillo y el arte de narrar en el Barroco andaluz” comisariada por Javier Portús para el Museo Nacional del Prado. En esta línea, cabría pensar en pinturas como *La caída de Ícaro* de Bruegel el Viejo, altamente narrativa, o *El martirio de San Mauricio* de El Greco que sintetiza en una misma composición varios planos espacio-temporales con pasajes de la vida del santo.<sup>14</sup> En esa medida, *La burla de Cristo* de Fra Angelico y *Piedad con los símbolos de la Pasión* de Masolino da Panicale juegan con códigos de simplificación de la convención icónica semejantes a los que emplea el cómic, al representar partes corporales y objetos decontextualizados que, sin embargo, connotan un sentido narrativo orgánico. Esto recuerda a *La Alegoría de la Prudencia* de Tiziano y al *Triple retrato de Carlos I* de Van Dyck, mucho antes de las invenciones cinematográficas de la pintura futurista que también cita McCloud. Parientes serían, asimismo, los conjuntos pictóricos de escenas sucesivas como *La profanación de la hostia sagrada* de Paolo

<sup>14</sup> “Al examinar el concepto de estructura narrativa a la luz de la historia de la pintura, cabría preguntarse si ciertas obras de pintores tan característicamente ‘narrativos’ como Hieronymus Bosch o Brueghel deben considerarse cómics. La pregunta es pertinente, pero debe responderse negativamente, ya que, a pesar de su dinamicidad, tales obras carecen de estructura secuencial y su lectura, si bien acentuadamente móvil, es altamente arbitraria por la ausencia de referencias señalizadoras sobre su “progresión secuencial”, rasgo este peculiar de la estructura narrativa de los cómics, en donde la lectura viene determinada por una prioridad de la izquierda sobre la derecha y de lo superior sobre lo inferior. No obstante, Hieronymus Bosch y Brueghel merecen (al mismo título que la Columna Trajana o la *Biblia Pauperum*) el calificativo de precursores de los cómics” (Gubern 1979: 107).

Uccello y los frescos de Giotto en la capilla Scrovegni cuyas paredes se convierten en páginas de un majestuoso cómic.<sup>15</sup>

A pesar de estos ilustres “antecedentes”, sirva advertir, como hace Gubern (1979: 13), que el cómic no necesita justificación de otras artes, sino que se vale por sí mismo para reivindicar la especificidad de su propio medio. Por eso es necesario romper con la dependencia narrativa que en predecesores semejantes halló Murray como antesala de la holonovela. Además, limitar la esencia del cómic a lo secuencial implicaría marginar el resto de elementos de este lenguaje, cayendo así en el mismo error que cometeríamos al concebir la novela visual como pura narración. De ahí que el propio Scott McCloud encontrase “un poco restrictiva para su gusto” la definición de cómic como “arte visual secuencial” (1994: 21). Es cierto, no obstante, que la secuencialidad narrativa estaba presente en la novela visual, y ello le hermana fundamentalmente con el cómic;<sup>16</sup> pero como se ha mostrado, no era este el único rasgo definidor de ese tipo de videojuego,

---

<sup>15</sup> “Como ejemplo, vamos a considerar una narración en dibujos, en vez de palabras, en parte para subrayar el carácter general de los componentes de la narración [...]. Las narraciones pictóricas han sido corrientes durante siglos, como atestiguan la tapicería de Bayeux y los cuadros como *La Danza de Salomé y la decapitación de San Juan Bautista*, de Benozzo Gozzoli. En su forma más sencilla, la narración pictórica representa sucesos en una secuencia clara, digamos de izquierda a derecha, por analogía con los alfabetos occidentales. Pero el orden puede variar: en el cuadro de Gozzoli, por ejemplo, Salomé baila para Herodes en el extremo derecho del cuadro, y un suceso posterior, un soldado que sostiene la espada sobre la cabeza de San Juan, ocurre en el extremo izquierdo. Y el suceso final ocurre en el centro: Salomé le da la cabeza a su madre” (Chatman 2013: 35-36).

<sup>16</sup> “No hago esta comparación a la ligera. De hecho, el teórico de los cómics Scott McCloud, consideró este tipo de narración secuencial como uno de los rasgos definitorios de los *comic books/manga*. Teorizó que la clave para entender estos medios era observar cómo se relacionan los paneles entre sí, y qué relaciones (‘transiciones’ [*panel transitions*]), como él las llama) relatan la historia al lector. [...] Como el

como tampoco lo será de la novela gráfica. Por “novela gráfica” se conoce un género de cómic adulto, autonconclusivo en vez de episódico, que se caracteriza por un alto grado de calidad técnica y complejidad argumental. Son generalmente proyectos maduros y ambiciosos, creaciones de autor, como la considerada primera novela gráfica, *Contrato con Dios* (1979) del maestro Will Eisner, o la celebrísima *Maus* (1980-1992) de Art Spiegelman, galardonada con el Premio Pulitzer. No son, por tanto, tiras cómicas de prensa ni *comic books* de superhéroes norteamericanos. Las novelas gráficas reciben este nombre por considerarse una creación de calidad a la altura de la mejor obra literaria; en este sentido, suelen definirse como novelas escritas en imágenes.

En este punto, si la novela visual se debatía entre el texto y la imagen, la novela gráfica experimentará una situación parecida. A este respecto, resulta llamativo que, a pesar de la definición general de cómic basada en el componente gráfico de sus pictogramas secuenciales, los autores de novela gráfica tienden a reivindicar sus obras, no por el elemento visual, sino justamente presentándolas como una forma de literatura. Pesa más el término “novela”, como si el dibujo fuese un elemento anecdótico supeditado a la escritura del guion y la calidad de la historia. Quizá en el intento de otorgar la debida importancia al cómic y desligarlo de la imagen de producto de consumo para público infantil, los propios autores han pervertido la riqueza multidisciplinar de este arte haciendo hincapié en uno de los platillos de la balanza. Sobre esto son significativas las declaraciones de Will Eisner, “padre” de la novela gráfica, quien también da nombre a uno de los más prestigiosos premios de cómic:

---

*manga* y los *comic books*, las novelas visuales también se basan en una combinación de texto e imágenes para transmitir la narrativa” (Taylor 2007).

Escuche, amigo, yo no soy un autor de cómics, sino un escritor... un escritor que escribe con dibujos. La palabra cómic me parece muy desafortunada. La inmensa mayoría de las historietas no son cómicas. Mi obra no es cómica. *Maus* no es cómica. [...] [Los cómics] son una auténtica forma literaria, no una ristra de chistes. [...] [Mi sueño es] Editar un cómic que, en las tiendas de libros, se exponga en el departamento de novela y no en el de entretenimiento y libros infantiles. (citado en Hermoso 2017)

Si, por un lado, el cómic es defendido por los autores de novela gráfica ante todo como un medio literario, por otro, están aquellos que ven en el elemento de la narrativa textual un factor advenedizo, un parásito colonizador, ajeno a la naturaleza del cómic:

Pero tanto en el cine como en los comics, el guionista puede resultar perturbador o enriquecedor. Será perturbador si su texto conduce a esclavizar la imagen, como insípida e inexpressiva ilustración figurativa de un relato novelesco, pero también puede ser altamente estimulante. (Gubern 1979: 61-62)

Finalmente, frente a la postura adoptada por Eisner, destaca el testimonio de Nick Drnaso, autor de *Sabrina* (2018), obra que le llevó a convertirse en el primer autor de novela gráfica candidato al Premio Booker:

Y, bueno, es un honor, claro, pero también me hizo sentir algo incómodo. [...] Y luego me pregunté si los cómics deberían ser llamados literatura. ¿Deberían? ¿Por qué? Son lo suficientemente distintos a la literatura como para tener su propia categoría, así que, ¿por qué no la tienen? (citado en Fernández 2019)

Drnaso parece dar en la clave resolutive del debate: apunta hacia el reconocimiento de la propia categoría de novela gráfica como tal, concretizada en el tándem de su propia identidad, lo que hace de ella una expresión cultural única sin necesidad de amputar ninguna de sus dos facetas. Pero el conflicto no está resuelto todavía, sino que sobrevive metamorfoseado en el dilema surgido hace unos años entre el cómic en papel y el cómic digital. La ontología del cómic ha estado vinculada desde su nacimiento al medio en papel y a su distribución en prensa, y en virtud de ello se formuló la clásica definición de cómic como “relato icónico-gráfico o icónico-literario destinado a la difusión masiva en copias mecánicas idénticas entre sí” (Ramírez 1976: 198). La situación cambia sustancialmente cuando el cómic desemboca en la técnica digital. Si la esencia del cómic estaba ligada a la narratividad y al soporte impreso, ¿es menos cómic si se lee en una pantalla? El *e-comic*, *webcomic*, o historietas digital, plantea así nuevos puntos de unión con la experiencia gráfico-textual de la novela visual. Si se trata de un libro de cómic basta con digitalizarlo, pero realmente un cómic digital está hecho expresamente para edición digital y, por ende, para ser leído en una página web o a través del teléfono móvil, destacando exquisitas creaciones coreanas de Webtoon hasta llegar incluso a los *kamishabai* digitales de estilo *manga*. La técnica digital ha modificado radicalmente la forma de interacción de los lectores con el cómic y ha favorecido un interesante caldo de cultivo con ventajas para creadores y consumidores: facilita la edición y permite descargarlo, enviarlo por correo electrónico y compartirlo por redes sociales, además ocupa poco espacio al poder almacenarse en un disco duro o memoria USB. Gracias a estos recursos, el cómic digital se acompaña a veces de animaciones o archivos sonoros que le confieren la factura de un audiolibro o, ya sí plenamente, de una novela visual.

Puesto que el cómic se ha definido tradicionalmente como un producto “icónico y analógico” (Ortega González 2014), no es de extrañar que reconocidos autores de novela gráfica como Isabel Greenberg y David Sala se hayan manifestado en contra del cómic digital, afirmando que los creadores “deben dar la batalla por el libro de papel” (Vizoso 2019). Greenberg, preocupada porque el videojuego, engulla al cómic, alerta del peligro de que “se convierta solo en un acercamiento visual y que se olviden de la narrativa” (citado en Vizoso 2019). Como puede apreciarse, la dialéctica “narratividad o visualidad” hace de nuevo su aparición, en esta ocasión aprovechando el terreno novedoso del cómic digital. David Sala, por su parte, se muestra algo más optimista: “El cómic puede coexistir con los videos o los videojuegos porque es un medio rico que sigue creciendo y que tiene todas las posibilidades para sobrevivir” (citado en Vizoso 2019). Así pues, la dificultad de imponer límites a la hibridez del cómic se manifiesta como una evidencia conflictiva. Sirva de ejemplo una reveladora apreciación de Isabel Greenberg: “Me interesan las posibilidades de la tecnología para incorporar sonido o movimiento, pero eso ya no es una novela gráfica, es otra cosa” (citado en Vizoso 2019). Y, sin embargo, Scott McCloud, en *Reinventing Comics* [Reinventando los cómics] (2000), replantea el apego del cómic al medio analógico y defiende el potencial del soporte *online*. Tal cosa no supone ningún atentado contra el cómic, por el contrario, lo hace evolucionar, y lleva a su máxima realización su carácter híbrido. Es más, de no contar con la opción digital, muchos proyectos de cómic no habrían visto la luz, como la revista independiente “Samandal” (la primera revista de cómics del mundo árabe creada en 2008 por un grupo de jóvenes artistas de Beirut entre los que se cuenta Lena Merhej) que gracias a la publicación *online* han conseguido sortear la censura y el control político. En 2019 les fue concedido el premio Sharjah-Unesco para la Cultura Árabe.

Otra manifestación de la buena sintonía entre novela gráfica e Internet es el curioso caso de *The Private Eye*, obra de Brian K. Vaughan, Marcos Martín y Muntsa Vicente, que en 2015 ganó el Premio Eisner en la categoría de mejor cómic digital, lo cual es aún más irónico sabiendo que su argumento se desarrolla en un futuro distópico tras el colapso de Internet. La obra fue publicada en 10 volúmenes en su página web. Al hacer la descarga, los lectores podían pagar la cantidad que quisieran, o incluso no pagar nada. La fluidez demarcatoria del cómic que se deriva de estas prácticas se dispersa aún más cuando, pasados unos años tras su edición *online*, *The Private Eye* fue llevada al papel como novela gráfica de formato tradicional. Esta deriva transmedial se aprecia también en propuestas como *Watchmen: The Complete Motion Comic*, el DVD de 12 episodios que lleva a formato pantalla la novela gráfica de culto homónima. La técnica digital usada consistió literalmente en animar, viñeta a viñeta, las páginas del cómic original, como si se leyese un libro ilustrado en movimiento. La referencia a los videojuegos de novela visual es aquí interesante, a falta de la elección interactiva. Y de nuevo, también en este caso, lo más llamativo es el vaivén ontológico del medio, pues al inicio del DVD se insta al espectador a volver al ejemplar de la novela gráfica como obra literaria: “Asegúrese de experimentar WATCHMEN en su forma original de novela gráfica. Este galardonado *best-seller* está disponible en las mejores tiendas de libros y tiendas de cómics de todas partes”.<sup>17</sup>

---

<sup>17</sup> “Be sure to experience WATCHMEN in its original graphic novel form. This award-winning best seller is available at fine book stores and comics shops everywhere”.

#### 4. EL “ENSAYO GRÁFICO” O LA NARRATIVA FILOSÓFICA DEL CÓMIC

“La lectura de una novela gráfica es al mismo tiempo un acto de percepción estética y una persecución intelectual”.  
(Cuñarro y Finol 2013: 267)

Es un rasgo habitual de la bibliografía especializada definir el cómic como un montaje de palabra e imagen y, también, afirmar que este montaje se asemeja al cinematográfico. Ya se vio que la estructura narrativa del cómic está formada por la secuencia progresiva de viñetas que constituyen el espacio de la acción. La yuxtaposición de estas viñetas compone el montaje que determina la narración y da forma a la estructura sintagmática. Entre viñeta y viñeta existe un espacio en blanco conocido como canaleta [*gutter*], y se compartimentan con distintos contornos (perigrama). El orden de disposición va en función del diseño de paginación. De esta manera, la colocación de las viñetas implica un gesto semántico con el poder de articular un sentido u otro según la forma en que se relacionan las viñetas entre sí, cómo se conectan y separan, qué viñeta está al lado de cuál. De ahí, por tanto, la importancia del montaje en la definición tradicional de cómic como arte narrativo en imágenes (pictogramas secuenciales). En esta línea, ya en 1845, Rodolphe Töpffer, considerado el primer “teórico del cómic”, recoge en su *Essai de Physiognomonie* [Ensayo sobre fisonomía] las posibilidades narrativas de lo que llama “literatura en estampas”. Ahora bien, el montaje no tiene por qué ser obligatoriamente narrativo, esto es, no tiene por qué responder a una narratividad lineal ni paralela, como sucede en el cine,<sup>18</sup>

<sup>18</sup> “Una parte considerable de la teoría del montaje cinematográfico es susceptible de ser aplicada a la estética de los comics [...]. En este sentido, las unidades narrativas y dramáticas tanto del cine como de los comics son la ‘secuencia’, definida por su unidad de acción dramática, la ‘escena’, definida por su unidad de tiempo y/o lugar y, en última instancia, el ‘plano’ y la ‘viñeta’, que guardan cierta analogía funcional

sino que puede ser un montaje multilíneal que no participa de un hilo conductor establecido, como en la novela visual. En esta medida, no todos los montajes son necesariamente sintagmáticos. De hecho, el montaje multilíneal respondería al diálogo interconectado de las propias imágenes que relatan sus intercambios y dinamismos. Sería, entonces, el montaje de la *vida de las imágenes*, y no el montaje de un relato impuesto a las imágenes que quedan así limitadas a ilustrarlo legiblemente.

Este tipo de montaje es el que desarrolla Aby Warburg en su famoso *Atlas Mnemosyne*. Un atlas hecho de imágenes, compuesto por varios paneles de tela negra en los que su creador colgaba fotos, postales y otras imágenes que movía a voluntad y cambiaba de ubicación según los intercambios significantes entre ellas. De esta forma, una imagen concreta colocada junto a otra imagen narraba una historia completamente distinta de aquella que se desprendía al situar la imagen inicial al lado de otra, y así sucesivamente. El Atlas se convertía, por tanto, en un dispositivo estético-epistémico que producía continuos relatos polivalentes surgidos de la disposición combinatoria de las imágenes. Algo parecido a lo que David Hockney hizo en *The Great Wall* de 32 metros de largo en vez de en varios paneles numerados como Warburg. Esta técnica de composición permanentemente mutable y variable ha sido estudiada por Georges Didi-Huberman (2011) como un sistema de montaje que se asemeja al cine de atracciones de Eisenstein, célebre por romper el orden lógico na-

---

entre sí. La progresión del relato puede operarse mediante la ‘narración lineal’, caracterizada por la progresión cronológica en unidades de acción, o mediante la ‘narración paralela’, que permite alternar dos o más acciones que ocurren en lugares distintos y se suponen simultáneas [...]. En ambos casos el relato se articula mediante la yuxtaposición de viñetas, que forman una estructura secuencial regida por la línea de indicatividad del comic” (Gubern 1979: 163).

rrativo mediante un montaje filmico que conecta y desconecta fotogramas. Didi-Huberman ha encontrado así en el Atlas warburgiano una suerte de celuloide con sus fotogramas unidos por canaletas negras (lo que recuerda, por otro lado, a los precedentes del cómic según McCloud, entre los que contaba también los protofilmes de Muybridge y Marey). De idéntico modo podríamos ver en los paneles del Atlas las páginas de un cómic de gran tamaño con sus viñetas y *gutters*. Este cómic se leería como un diálogo entre imágenes y no solo como un relato ilustrado. El Atlas de Warburg funciona como una herramienta para impulsar el “pensar-mosaico”, por lo que se torna una pieza de multilinealidad potencial, un ensayo visual por excelencia.

Aunque Román Gubern dijese que el montaje en los cómics solo podía estudiarse desde el ángulo gráfico o desde el ángulo narrativo (1979: 162), lo cierto es que aún faltaba el ángulo filosófico que inicia su andadura con Warburg y alcanza a creadores de novela gráfica como Frédéric Pajak. En la obra de este último, la imagen también se emancipa de la narración gracias a una combinación en igualdad de poderes entre la imagen y el texto los cuales comparten protagonismo en el espacio de la página. Ésta acoge una única viñeta de gran tamaño, subtitulada por un pequeño párrafo que en principio no parece tener nada en común con el dibujo que acompaña. Siguiendo este estilo de montaje, Pajak concibe libros inclasificables como *La inmensa soledad: Con Friedrich Nietzsche y Cesare Pavese, huérfanos bajo el cielo de Turín* (2000) y *Manifiesto incierto: Con Walter Benjamin, soñador abismado en el paisaje* (2016). Ya en el prólogo del *Manifiesto incierto* reconoce su autor la intencionalidad híbrida de la obra: “Sueño con un libro, mezcla de palabras e imágenes” (2016: 7). Y al respecto de *La inmensa soledad*, Pajak definía su forma de trabajar como el montaje de una película. Aunque, como puede deducirse, sus obras tienen poco de cine narrativo y encajan más bien con

la *flânerie* warburgiana y con el montaje cortocircuitado de los cineastas soviéticos. La unidad de sentido en sus libros es la página y no la diagramación secuencial; una diferencia característica en la teoría de los cómics: “Las ‘macrounidades de montaje’ pueden serlo según un criterio gráfico (página de comics) o según un criterio narrativo (secuencia)” (Gubern 1979: 110). Al igual que no todos los montajes son sintagmáticos, tampoco todos responden al diseño secuencial, sino que se adecuan a la “página-viñeta”, como es el caso de Pajak. Este tipo de diseño es cultivado por el artista expresionista Frans Masereel, considerado precedente de la novela gráfica por obras como *Mon livre d’heures* (1919), *Souvenir de mon pays* (1921) y *La ville* (1925). No es casualidad que el propio Eisner dijese que intentaba emular la riqueza expresiva de esos libros (Vañó 2012). El rasgo fundamental de Masereel es que suprime todo atisbo de texto y se centra exclusivamente en el aspecto gráfico (Hermoso 2012).

La ambigüedad ontológica de la novela gráfica, en lo relativo a su formato de montaje, trae consigo ambigüedades también al respecto de su clasificación. Por ejemplo, parece arriesgado referirse a las obras de Frédéric Pajak como “novelas gráficas” ya que saltan incluso las barreras clásicas de este género. Es por eso que la crítica ha introducido la categoría de “ensayo gráfico” para definir los trabajos de Pajak, quien por extensión ha sido tildado de “dibujante-filósofo”. Esta apreciación indica una nueva faceta de la novela gráfica, que pone rumbo hacia un género propiamente literario e incluso de corte filosófico: el ensayo. En cualquier caso, hablamos de un ensayo en formato cómic, y ahí radica no solo lo revolucionario de esta valoración, sino la evidencia del alcance cada vez más difuso entre los medios literarios y gráficos. Según esto, el cómic se ha convertido en una forma de pensamiento. Desde los Estudios Visuales se ha impulsado la corriente de “*visual thinking*” que aboga por pensar visualmente, pensar en imágenes, pensar en viñetas; una metodología que estaba

anunciada en el trabajo de Aby Warburg: “El atlas constituye una *forma visual del saber*, una forma sabia del ver” (Didi-Huberman 2011: 14). En suma, las novelas gráficas no deben verse solo como historias narrativas sino ensayísticas que entrañan ejercicios filosóficos dibujados. Distinguidos autores de novela gráfica como Jiro Taniguchi, conocido por *El almanaque de mi padre* (1994), *El gourmet solitario* (1994-2015) y *Barrio lejano* (1998), así como Yoshiharu Tsuge, autor de *El hombre sin talento* (1985), y Seth, creador de *Ventiladores Clyde* (2000), son sin duda algunos de los primeros “filósofos-ensayistas” del cómic.

Esta convergencia de la novela gráfica con la creación filosófica se manifiesta en casos reveladores. Sirva mencionar el de la prestigiosa revista *Sociétés* que dedicó su número del año 2009 al cómic incluyendo un “apasionado alegato de Serge Tisseron animando a doctores y teóricos a dejar los recursos clásicos literarios para realizar sus análisis y tesis doctorales en forma de historieta” (Pons 2015). Quién sabe si, en respuesta a esta sugerente propuesta, Nick Sousanis recogió el guante lanzado por Tisseron, pues lo cierto es que en 2014 sentó el precedente de doctorarse con una tesis en formato cómic, titulada *Unflattening*, que fue publicada por Harvard University Press. En esta holística obra se exploran ambiciosas relaciones filosóficas entre lo real y sus representaciones a través de la óptica, la biología y la historia del arte. En sus páginas se palpa el deseo del autor de desarrollar un pensamiento en imágenes. De hecho, Sousanis ha impartido durante años la asignatura “Los cómics como una forma de pensamiento” en la Universidad de Calgary. No sorprende, pues, que McCloud describa *Unflattening* como una “meditación compleja, hermosa y delirante” [*complex, beautiful, delirious meditation*], un tratado filosófico en forma de cómic (Carrión 2016). En este panorama, se entiende que el filósofo español Fernando Savater argumente también en favor de la unión entre pensamiento filosófico

y cómic, dos elementos que hasta ahora eran inimaginables como un todo coherente. En este sentido Savater se pronuncia en la Introducción a *Logicómix* (2008), la novela gráfica de Apostolos Doxiadis, Christos Papadimitriou, Alecos Papadatos y Annie di Donna:

Un género intelectual que estuvo casi siempre ausente del cómic, al menos en su forma más directa: la filosofía. Los que tememos más lo plúmbeo que lo frívolo nunca la habíamos echado aquí de menos. ¿Que no hay tebeos filosóficos? Pues mejor así. Y sin embargo, nos esperaba una sorpresa: *Logicómix*. Gracias a esta larga historieta genial hemos aprendido que también la filosofía cabe en el cómic y que puede ser tratada con perfecto rigor sin dejar de ser a la vez sumamente intrigante y divertida. [...] *Logicómix* es el relato gráfico de una gran aventura, quizá la más emocionante y decisivamente humana de todas: la búsqueda de la verdad. Se centra en una etapa de esa persecución tan larga en el tiempo como la existencia del hombre sobre la tierra: el siglo XX. [...] Pocas veces como aquí se ha dado una adecuación tan lograda entre el rigor del argumento y la alegría del dibujo. (Savater 2014: 11)

Aclarado entonces que la novela gráfica existe evolucionada como ensayo gráfico, la combinación de montaje de imágenes y texto se conjuga finalmente como una pieza de cómic filosófico capaz de compartir objetivos con la filosofía en la arcana búsqueda de la verdad. El montaje secuencial se queda corto en esta misión, y con frecuencia se recurre a la “página-viñeta”, lo que sucede tanto en *Unflattening* como en *Logicómix*. Se llega así a la conclusión apuntada ya en el apartado sobre la novela visual acerca de la urgencia de llevar la novela gráfica más allá de lo narrativo y no esposar la viñeta a la secuencialidad, sino impulsar el montaje ensayístico, lo cual demanda

una revisión más ajustada de la definición de cómic.<sup>19</sup> En este terreno híbrido cada vez más complejo, entre los vaivenes de la literatura y el cómic o videojuego, de la narratividad y la interactividad y, en definitiva, del texto y la imagen, se extrae la imposibilidad de acotar límites fronterizos y la certeza de la labilidad ontológica entre medios narrativos bífidos. En el infructuoso intento de ofrecer una respuesta final que aglutine tales oscilaciones en una única receta, la resolución debe quedar en punto muerto, como apunta lúcidamente Frédéric Pajak, quien da en la clave del intrincado asunto al sacar a la luz la oposición natural entre los dos elementos de su trabajo –escritura y dibujo–, si bien se requieren mutuamente dando forma a una singular convivencia:

No tengo ninguna relación con el cómic o la novela gráfica. Utilizo los dos lenguajes que me pertenecen –la escritura y el dibujo– oponiéndolos. A veces parecen reconciliarse: es una ilusión. Lo que no puedo expresar con la escritura, lo muestro con el dibujo, y viceversa. Mis dibujos no ilustran el texto, y el texto no destaca los dibujos. Están enfrentados. (citado en Aguirre Martínez 2020: 36)

---

<sup>19</sup> “Por esta razón, nos parece más riguroso definir la página de comics como una ‘estructura de montaje peculiar de ciertos comics, que se caracteriza por estar concebida y realizada para ser reproducida sobre la integridad de la superficie de una página, para lograr una unidad gráfica con coherencia plástica global’. Definición que al no hacer la tradicional referencia a las viñetas, ofrece la ventaja de abarcar también aquellos casos en que coinciden página y viñeta. Y la exclusión de otro término tópico -el término ‘narrativo’- posibilita incluir ciertas páginas [...] que son de carácter ‘descriptivo’ (es decir, de análisis espacial), pero en modo alguno narrativas” (Gubern 1979: 37).

## 5. NOTAS CONCLUSIVAS

A lo largo de estas páginas se ha pretendido exponer y problematizar aquellas regiones de solapamiento entre los límites definitorios de la novela visual y la novela gráfica, en tanto que manifestaciones particularmente propensas al cuestionamiento de la hibridez intermedial. Sobre la primera se ha destacado su apego al elemento textual, no obstante, sometido a replanteamiento en virtud de determinantes aspectos visuales y una especial jugabilidad. Y en relación a la segunda, se ha interrogado su adscripción a una etiqueta literaria que poco a poco ha ido asistiendo a la autonomía de la imagen como una forma de pensamiento gráfico-ensayístico. Esta común borradura de distinciones que presentan ambas tipologías nos ha llevado a reenfocar, asimismo, las competencias de lo literario y lo cinematográfico respecto a los referidos géneros de videojuego y cómic. Dicha confusión reclama, en definitiva, conclusiones que subrayen su compartida incerteza ontológica. Así pues, de este análisis de la novela visual y novela gráfica se ha obtenido que supuestas oposiciones, como “narración/interactividad”, “narratividad/ludología”, “representación/simulación” y “texto/imagen”, no constituyen parcelamientos teóricos excluyentes. Al contrario, no hacen sino evidenciar que la actividad creativa se localiza en el espacio abierto entre las polaridades de cada binomio. Si además se tiene en cuenta que la representación artística posee, de suyo, un elemento esencial de simulación, notorio en la interacción del sujeto espectador, las demarcaciones a nivel ontológico se hacen aún más débiles. Considérese que un acto de *lectura*, en la conocida expresión de Umberto Eco, implica la intervención del individuo en la construcción de la trama de estímulos significativos que recibe y de la cual, por ende, participa. Así, todo público activo –o sea, todo “lector”, en este caso, de estas dos clases de “novelas”– deviene un “usuario” que se sumerge en la obra mediante una suerte de

lúdica interacción, como la definió Gadamer. En esta medida, el desencuentro entre lo narrativo y lo jugable, entre lo literario e icónico, pierde consistencia para convertirse en un *simulacro* que fusiona uno y otro. Tomando como préstamo el término caro a Jean Baudrillard, el alcance de la representación narrativa frente a la jugabilidad interactiva se diluye en una práctica simulada que en el videojuego se denominó ergódica, y performativa o cibertexto en la literatura.

Finalmente, se concluye que la confusión inherente a las obras mixtas aquí estudiadas no es tanto una cuestión de distintos tipos ontológicos, como más bien un asunto, dicho a la manera spinozista, de grados: el grado de narratividad o jugabilidad que presenta una novela visual; el grado de textualidad o iconicidad que presenta una novela gráfica. Este planteamiento da cuenta de ontologías no solo híbridas sino relativas que cabría aplicar, aún más, a los grados de realidad que permite la interacción lúdico-narrativa entre el mundo del videojuego y el mundo externo. De lo cual se extrae que la realidad del juego pertenecería a un estrato virtual, no por ello opuesto a lo real, sino solamente, como diría Deleuze siguiendo a Bergson, a lo actual. Así, por ejemplo Coppock, al teorizar el grado de realidad de los videojuegos, se preguntaba por qué si generalmente aceptamos que jugar a videojuegos supone una actividad real con efectos potenciales en la vida de los jugadores negaríamos, entonces, que los mundos ficcionales generados por tales artefactos son también reales. El interrogante de Coppock, en resumidas cuentas, pone sobre la pista la preocupación por el grado de virtualidad o actualidad de la realidad interactiva. En esta línea, el carácter virtual de lo artístico en general, siendo ficticio, no significa su irrealdad ni tampoco su falsedad. En consecuencia, todo ello articula una aproximación a la comprensión de las ontologías transmedia, como las que anuncian la singular formalización de la novela visual y las problemáticas del debate vigente sobre las categorías de la novela gráfica. Así pues, por medio de este

análisis se ha intentado vehicular una mirada que arroje nueva luz sobre la constitución de estas creaciones de cultura visual contemporánea, situándolas en un terreno a medio camino que disputa su definición esencialista.

## REFERENCIAS

- AARSETH, Espen J. (1997), *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature* (Baltimore, London: The Johns Hopkins University Press).
- AGUIRRE MARTÍNEZ, Guillermo (2020), “Imaginario caleidoscópico de Frédéric Pajak”, *Escritura e Imagen*, 16: 27-41.
- ÁLVAREZ GANDOLFI, Federico, ARIEL DEL VIGO, Gerardo y ARIEL GENDLER, Martín (2018), “Ciencia Ficción, Tecnologías Digitales, Poder, Otakismo y Waifuismo”, en Daza Orozco, Míguez Santa Cruz, y Meo (2018: 420-457).
- ARSENAULT, Dominic y PERRON, Bernard (2009), “In the Frame of the Magic Cycle: The Circle(s) of Gameplay”, en Wolf y Perron (2009: 109-132).
- BIGELOW, Alan (2014), “Ten Reasons Why I Read Digital Literature”, en Cornis-Pope (2014: 315-323).
- CALLEJA, Gordon (2012), “Erasing the Magic Circle”, en Sageng, Fossheim y Larsen (2009: 77-91).
- CARRASCO, Silviano y TOSCA, Susana (2016), “Meta-Literacy in Game-worlds”, *Anàlisi*, 55: 31-47.
- CARRIÓN, Jorge (2016), “Pensar con viñetas”, *El País*, 17 de abril: 9.
- CAVALLARO, Dani (2010), *Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games* (Jefferson North Carolina, London: McFarland & Company).
- CHATMAN, Seymour B. (2013), *Historia y discurso: la estructura narrativa en la novela y en el cine*, trad. de María Jesús Fernández Prieto (Barcelona: RBA).

- COPPOCK, Patrick (2012), “Are Computer Games Real?”, en Sageng, Hallvard y Larsen (2012: 259-277).
- CORNIS-POPE, Marcel (ed.) (2014), *New Literary Hybrids in the Age of Multimedia Expression: Crossing Borders, Crossing Genres* (Amsterdam, Philadelphia: John Benjamins Publishing Company).
- CUADRADO ALVARADO, Alfonso (2020), “La tragedia como motor narrativo de los videojuegos cinematográficos”, *Miguel Hernández Communication Journal*, 11, 2: 239-257.
- CUADRADO ALVARADO, Alfonso y Planells, Antonio José (2020), *Ficción y videojuegos: Teoría y práctica de la ludonarración* (Barcelona: UOC Press).
- CUÑARRO, Liber y FINOL, José Enrique (2013), “Semiótica del cómic: códigos y convenciones”, *Revista Signa*, 22: 267-290.
- DARLEY, Andrew (2002), *Cultura visual digital: el espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación* (Barcelona: Paidós Ibérica).
- DAZA OROZCO, Carlos E., MÍGUEZ SANTA CRUZ, Antonio y MEO, Analia L. (eds.) (2018), *Narrativas visuales: Perspectivas y análisis desde Iberoamérica* (Bogotá: Fundación Universitaria San Mateo).
- DIDI-HUBERMAN, Georges (2011), *Atlas. Cómo llevar el mundo a cuestras* (Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía).
- DOXIADIS, Apostolos, PAPANIMITRIOU, Christos H., PAPANATOS, Alecos y DI DONNA, Annie (2014), *Logicomix. Una búsqueda épica de la verdad*, introducción de Fernando Savater, trad. de Julia Osuna Aguilar (Barcelona: Salamandra).
- EGENFELDT-NIELSEN, Simon, SMITH, Jonas Heide y PAJARES TOSCA, Susana (2012), *Understanding Video Games: The Essential Introduction* (New York: Routledge).
- FERNÁNDEZ, Laura (2019), “La gran novela americana es un cómic”, *El País*, Babelia, 2 de febrero: 2-3.
- FRASCA, Gonzalo (1999), “Ludology meets Narratology. Similitude and Differences between (Video)games and Narrative”, *Parnasso*, 3: 365-371.
- \_\_\_\_ (2003a), “Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology”, en Wolf y Perron (2003: 221-235).
- \_\_\_\_ (2003b), “Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place”, *Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*, 2: 92-97.
- GALBRAITH, Patrick W. (2011), “Bishōjo Games: ‘Techno-Intimacy’ and the Virtually Human in Japan”, *Game studies. The International Journal of Computer Game Research*, 11, 2 [disponible en <http://gamestudies.org/1102/articles/galbraith>].
- GARDNER, Jared (2014), “Film + Comics. A Multimodal Romance in the Age of Transmedial Convergence”, en Ryan y Thon (2014: 193-210).
- GUBERN, Román (1979), *El lenguaje de los comics* (Barcelona: Ediciones Península).
- HERMOSO, Borja (2012), “Frans Masereel: sin palabras. El dibujante de la literatura sin texto”, *El País*, 1º abril: 34-35.
- \_\_\_\_ (2017), “Will Eisner: del superhéroe al cómic literario”, *El País*, 5 de marzo: 32.
- HERRERO HERRERO, Miguel (2016), “Cine interactivo”, *Miguel Hernández Communication Journal*, 7: 361-371.
- JENKINS, Henry (2004), “Game Design as Narrative Architecture”, en Wardrip-Fruin, Harrigan y Crumpton (2004: 118-130).
- LEHDONVIRTA, Vili (2010), “Virtual Worlds Don’t Exist: Questioning the Dichotomous Approach in MMO Studies”, *Game studies. The International Journal of Computer Game Research*, 10, 1 [disponible en <http://gamestudies.org/1001/articles/lehdonvirta>].
- LÉVY, Pierre (1999), *¿Qué es lo virtual?*, trad. de Diego Levis (Barcelona: Paidós).
- LÓPEZ CANICIO, Gemma (2019), “Cuando los videojuegos cuentan historias: Un estudio sobre la influencia de la interactividad en la narración”, *Actio nova*, 3: 556-592.
- MARTÍN PRADA, Juan (2015), *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales* (Madrid: Akal).

- MARTÍN RODRÍGUEZ, Iván (2015), *Análisis narrativo del guion de videojuego* (Madrid: Editorial Universidad de Granada, Editorial Síntesis).
- MCCLOUD, Scott (1994), *Understanding Comics. The Invisible Art* (New York: Harper Collins).
- \_\_\_\_ (2000), *Reinventing Comics* (New York: Perennial).
- MURRAY, Janet H. (1999), *Hamlet en la holocubierto. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*, trad. de Susana Pajares (Barcelona: Paidós).
- ORTEGA GONZÁLEZ, Silvia (2014), “Estética del cómic”, *Factótum. Revista de filosofía*, 11: 1-30.
- PAJAK, Frédéric (2000), *La inmensa soledad: Con Friedrich Nietzsche y Cesare Pavese, huérfanos bajo el cielo de Turín*, trad. de Javier del Prado Biezma (Madrid: Síntesis).
- \_\_\_\_ (2016), Manifiesto incierto: *Con Walter Benjamin, soñador abismado en el paisaje*, trad. de Regina Muñoz (Madrid: Errata Naturae).
- PAJARES TOSCA, Susana (1997), “Las posibilidades de la narrativa hipertextual”, *Espéculo. Revista Digital de Estudios Literarios*, julio-octubre, 6 [disponible en [https://webs.ucm.es/info/especulo/numero6/s\\_pajares.htm](https://webs.ucm.es/info/especulo/numero6/s_pajares.htm)].
- PÉREZ LATORRE, Óliver (2011), *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego* (Barcelona: Laertes).
- PONS, Álvaro (2015), “Pictogramas secuenciales”, *El País, Babelia*, 2 de mayo: 4.
- PRATAMA, Dendi, GUNARTI, Winny y AKBAR, Taufiq (2017), “Understanding Visual Novel as Artwork of Visual Communication Design”, *Mudra*, 32, 3: 292-298.
- RAMÍREZ, Juan Antonio (1976), *Medios de masas e historia del arte* (Madrid: Cátedra).
- RUIZ COLLANTES, Xavier (2013), “Juegos y videojuegos. Formas de vivencias narrativas”, en Scolari (2013: 20-49)
- RYAN, Marie-Laure (2004), *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*, trad. de María Fernández Soto (Barcelona: Paidós).
- RYAN, Marie-Laure y THON, Jan-Noël (eds.) (2014), *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology* (Lincoln, London: University of Nebraska Press).
- SAGENG, John Richard, FOSSHEIM, Hallvard y LARSEN, Tarjei Mandt (eds.) (2012), *The Philosophy of Computer Games* (Dordrecht, Heidelberg, New York, London: Springer).
- SAVATER, Fernando (2014), “Introducción” en Doxiadis, Papadimitriou, Papadatos y di Donna (2014: 11).
- SCOLARI, Carlos A. (ed.) (2013), *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification* (Barcelona Universitat de Barcelona).
- SIABRA FRAILE, Joaquín Antonio (2012), *Bosquejo de una metafísica del videojuego* (Editorial Círculo Rojo).
- TAVINOR, Grant (2009), *The Art of Videogames* (Oxford: Wiley-Blackwell).
- TAYLOR, Emily (2007), “Dating-Simulation Games: Leisure and Gaming of Japanese Youth Culture”, *Southeast Review of Asian Studies*, 29: 192-208.
- VAÑÓ, Valentín (2012), “Madera fundacional de la novela gráfica”, *El País, Babelia*, 15 de mayo: 15.
- VIZOSO, Sonia (2019), “Los autores de cómic debemos dar la batalla por el libro de papel”, *El País*, 8 de agosto: 27.
- WARDRIP-FRUIIN, Noah, HARRIGAN, Pat, CRUMPTON, Michael (eds.) (2004), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (Cambridge: The MIT Press).
- WOLF, Mark J. P. (2003), “Abstraction in the Video Game”, en Wolf y Perron (2003: 47-65).
- WOLF, Mark. J. P. y PERRON, Bernard (eds.) (2003), *The Video Game Theory Reader* (London, New York: Routledge).
- \_\_\_\_ (2009), *The Video Game Theory Reader 2* (London, New York: Routledge).