

Investigar la narrativa digital: identificación de sus filiaciones narrativas, sistema de análisis comparativo y aplicación del sistema a casos de estudio

Citación: Raquel Herrera Ferrer. "Investigar la narrativa digital: identificación de sus filiaciones narrativas, sistema de análisis comparativo y aplicación del sistema a casos de estudio". Hipertext.net [Online], 2015. Núm. 13.

<http://raco.cat/index.php/Hipertext/article/view/293493/389443>

DOI: 10.2436/20.8050.01.25



Raquel Herrera Ferrer

<https://upf.academia.edu/RaquelHerrera>

https://www.researchgate.net/profile/Raquel_Herrera3

https://www.linkedin.com/profile/view?id=48789810&trk=nav_responsive_tab_profil

<http://www.directorioexit.info/ficha2495>

Palabras clave: Narrativa, arte, digital, filiaciones, literatura, vídeo, cine, postmedia.

Resumen: Este artículo reúne las principales aportaciones realizadas por la tesis de su autora en relación a investigar la narrativa digital. Partiendo de la noción de “narrativa digital”, se han articulado tres objetivos centrados en identificar, describir y contrastar este tipo de narrativa con sus filiaciones en diversos lenguajes creativos. Asimismo, se han descrito los marcos teóricos artístico y comunicativo que han contextualizado el objeto de estudio, y la metodología cualitativa para estudiarlo. El artículo concluye con las observaciones y reflexiones que la aplicación metodológica genealógica ha suscitado.

1. Objeto de estudio y objetivos de investigación

El objeto de estudio de mi investigación doctoral ha sido la narrativa digital, entendida como conjunto de obras con elementos narrativos y digitales vinculadas a los lenguajes artísticos más narrativos como son la literatura, el cine, el vídeo y su confluencia, denominada postmediática en base a la noción *postmedia* acuñada por Felix Guattari en 1990 (2012). Previamente a la tesis, se presentó una definición de narrativa digital que sirviera para sentar las bases de la investigación doctoral. La definición provenía del análisis exhaustivo de la producción científica en los ámbitos disciplinarios de Comunicación y Arte, más específicamente, de Comunicación Digital, y de Arte Digital (Herrera, 2009: 63-64), y según ella, entenderíamos por narrativa digital:

- Obras, y no (solamente) objetos comunicativos;
- Narrativas, es decir, que poseyeran estructura narrativa o secuencial (narratividad) y relato (narración);
- Multimedia, es decir, que combinaran imagen estática y/o en movimiento (fotografía, infografía, vídeo), texto en pantalla y/o sonido;
- Accesibles en línea, es decir, que pudieran consultarse a través de Internet (partiendo de la premisa de que la banda ancha u otro tipo de conexión constante entre ordenadores se han generalizado en nuestro contexto sociocultural).

En base a la caracterización previa, se consideró narrativa digital el conjunto de obras “que participan mayoritariamente de los rasgos constitutivos del medio digital en línea, a saber: simulación, aleatoriedad, no linealidad, fragmentación e interactividad” (Herrera, 2009: 63), abogando asimismo por incluir aquellas obras subsumidas bajo las etiquetas “literatura digital, vídeo y cine digital (que no digitalizados), o juegos con elementos narrativos” (Herrera, *ibid*).

Así, teniendo en cuenta los rasgos a detectar en la narrativa digital (simulación, aleatoriedad, no linealidad, fragmentación e interactividad), así como los posibles “géneros” bajo los cuales podía presentarse (literatura digital, cine y vídeo digital, juegos con elementos narrativos), además de someter la definición de 2009 a un análisis taxonómico (Herrera, 2011), para la investigación doctoral la definición de narrativa digital se ha actualizado en los siguientes aspectos específicos:

- Sustitución de la noción de “multimedia” por la de “digital”, aludiendo de forma secundaria al contexto de confluencia de lenguajes artísticos, o “postmediático”. Se ha suprimido asimismo la referencia al “medio informático”: su uso podría considerarse pleonástico si ya se utiliza el adjetivo “digital”.
- Supresión de la referencia “accesibles en línea” para las obras narrativas digitales. La tesis doctoral defiende que la accesibilidad en línea corresponde a todos aquellos elementos participantes en el modelo actual de sociedad red (Castells, 2003, 2009), en contraposición a las distinciones entre analógico y digital más palpables en los

modelos previos de sociedad postindustrial (Bell, 1976; Touraine, 1971) o de la información (Machlup, 1972; Porat, 1977).

- Disminución en la frecuencia de uso de etiquetas como literatura, cine o vídeo digital, o juegos con elementos narrativos, para poder abarcar todas las manifestaciones necesarias que caractericen de la manera más completa posible la narrativa digital.

La generalización de los ordenadores conectados no solo ha facilitado la creación de obras en y para Internet (el arte digital), sino también la difusión de materiales sobre tales obras, y, por lo tanto, el acceso total o parcial a obras creadas digitalmente.

Por estas razones, se ha utilizado el adjetivo “digital” no solo para referirse a todo aquello que se ha creado digitalmente, sino también a toda aquella creación que se distribuye a través de redes digitales y por ende se encuentra “accesible en línea”.

Por lo tanto, y simplificando la definición previa de 2009, desde la investigación presentada en 2014 (y adaptada a formato libro en Herrera, 2015), “narrativa digital” lo son obras y no solamente objetos narrativos que poseen estructura narrativa o secuencial y relato, y que, en la medida en que son digitales, presentan (simultáneamente o no) simulación, aleatoriedad, no linealidad, fragmentación e interactividad.

Una vez sistematizado el objeto de estudio de la narrativa digital, se han fijado los siguientes objetivos de investigación para examinarlo:

1. Identificar las filiaciones de las obras narrativas digitales, es decir, identificar los principales antecedentes (literarios, cinematográficos, videográficos y postmediáticos) de tales obras.
2. Diseñar un sistema de análisis genealógico de obras narrativas digitales, basado en casos de estudios extraídos de un corpus de 100 obras narrativas digitales.
3. Aplicar el sistema de análisis a los casos de estudio escogidos, con el fin de validar la idoneidad de las filiaciones narrativas que previamente se han identificado y descrito.

El desarrollo de estos tres objetivos de investigación respecto al objeto de estudio de estudio de la narrativa digital se ha fundamentado en una premisa general, y es que la narrativa digital se construye a través de creaciones literarias y audiovisuales en la medida en que quiebran la convención aristotélica.

Ya en el siglo IV a.C; el filósofo griego Aristóteles teorizó sobre las características de la dramaturgia o relato teatral (1974). Estableció que todo relato tiene unidad de tiempo y espacio, estructura tripartita para desarrollar la narración (planteamiento, nudo y desenlace), puntos de giro y personajes caracterizados a fondo para que la historia evolucione.

Los lenguajes artísticos más narrativos, esto es, la literatura, el cine y el vídeo, han tendido, al menos en apariencia, a reproducir el esquema aristotélico. ¿Pero qué ocurre con la creación por ordenador?

La premisa general de quiebre aristotélico que ha planteado la investigación doctoral se ha concretado tratando de responder a las siguientes preguntas genéricas (Herrera, 2009):

- ¿Existe un conjunto cualitativo y cuantitativo de obras literarias y audiovisuales caracterizadas por ofrecer una alternativa de peso al modelo narrativo lineal aristotélico?
- ¿Podemos situar la narrativa digital actual como manifestación última del conjunto de obras alternativas al modelo narrativo lineal aristotélico?
- ¿Podemos desarrollar un modelo de análisis de la narrativa que contemple simultáneamente el conjunto de disciplinas partícipes en la investigación (literaria, audiovisual, multimedia), que trascienda la consideración de “objetos comunicativos” para hablar de “obras de creación”, que actualice los enfoques analíticos de fondo y forma de una obra (qué dice y como lo dice) en el ámbito de la comunicación digital?
- ¿Supone la narrativa digital una consagración de la narrativa literaria y audiovisual no convencional susceptible de ser una norma, y no una excepción, en las expresiones narrativas futuras?

Asimismo, la premisa general de la tesis ha procurado responder a las siguientes preguntas específicas (Herrera, *ibid*):

- En relación a Identificar las filiaciones narrativas de las obras digitales:

¿Qué nivel de detalle debe alcanzar una investigación solvente para identificar las principales filiaciones literarias y audiovisuales de las narrativas digitales?

¿Qué autores y obras deben considerarse y cuáles resultan menores o redundantes?

¿Cómo discriminar entre filiaciones literarias y audiovisuales considerando el contexto postmediático actual?

- En relación a Diseñar un sistema de análisis genealógico de obras narrativas digitales:

¿Qué criterios cabe considerar adecuados para la selección de obras digitales?

¿Cómo se articula el análisis para poner de manifiesto posibles vínculos temáticos y estructurales entre las obras narrativas digitales escogidas y las filiaciones literarias y audiovisuales estudiadas?

- En relación al conjunto de la investigación:

¿Qué conclusiones pueden extraerse de la descripción de las principales filiaciones narrativas en relación a cuáles son los antecedentes clave de las obras narrativas digitales?

¿Qué conclusiones pueden extraerse del sistema de análisis basado en la selección de obras narrativas digitales en contraste con sus posibles filiaciones narrativas literarias y audiovisuales como modo de conectar el pasado y el presente de la narración no aristotélica?

¿Se pueden extrapolar las filiaciones narrativas descritas en esta tesis a objetos comunicativos que, a diferencia de las obras seleccionadas, no sean artísticos?

¿Se puede extrapolar el sistema de análisis de obras narrativas digitales a objetos comunicativos que, a diferencia de las obras seleccionadas, no sean de creación o artísticas?

¿Así, se puede suponer, a partir de las propuestas de extrapolación de las dos últimas preguntas, que la narrativa digital constituye una consagración de la narrativa literaria y audiovisual no aristotélica que constituirá la norma y no la excepción en las expresiones narrativas futuras?

2. Marco teórico

El marco teórico que sitúa el objeto de estudio de la narrativa digital se ha basado en la combinación de dos marcos disciplinares, el de Teorías de la Comunicación y el de Teorías del Arte, en relación a las perspectivas histórica (de historia de los medios de comunicación de masas y de historia del arte), estética (de estética de los medios de comunicación y estética artística) y narrativa (de los medios de comunicación y del arte).

Cronológicamente, las perspectivas histórica, estética y narrativa se han concretado en dos marcos teóricos:

- 1) El de la Sociedad Industrial (siglo xx), donde se desarrollaron el arte contemporáneo y los medios de comunicación de masas, así como las derivaciones teórico-prácticas, en Humanidades y Ciencias Sociales, de la genealogía de base filosófica acuñada por Friedrich Nietzsche (1972) y desarrollada de forma destacada por Michel Foucault (1979, 1988, 2006).
- 2) El de la Sociedad Red (finales siglo xx-principios del xxi), donde se están desarrollando el Arte y la Comunicación Digital en los que se sitúa específicamente la narrativa digital.

Respecto a los tres objetivos de investigación planteados previamente, en identificar las filiaciones en obras narrativas digitales se han utilizado los marcos artísticos de Arte Contemporáneo y Arte Digital, y a los comunicativos de Masas y Digital, en los siguientes términos:

- En relación al Arte Contemporáneo, se ha recurrido al estudio de las propiedades estéticas y narrativas de la experimentación literaria (Molas et al; 2003; Gache, 2004), cinematográfica (Youngblood, 1970; Wollen, 1972; Carroll, 1982; Burch, 1985 y 2002; Romaguera et al; 1989; Bonet, 1994 y 2005; Monterde, 1996; Le Grice, 2001; Vogel, 2005; Tomás, 2005; Cameron, 2008; Buckland, 2009; Young, 2009) y videográfica (Schneider, 1976; Baigorri, 2007; Frampton, 2007; Rush, 2007; Bellour, 2009; Bonet, 2010); así como al marco conceptual de la Teoría Institucional del Arte y su noción de “mundo del arte” (Danto, 1964; Davies; 1991; George Dickie, 1997; Becker, 2008).
- En relación al Arte Digital, se ha recurrido al estudio de las propiedades estéticas y narrativas de la experimentación artística digital, también llamada postmediática de acuerdo con la definición de Guattari (Bookchin et al; 1999; Brea, 2002, 2007 y 2010; Druckery et al; 2002; Green, 2003; Paul, 2003;; Aitken, 2006; Baigorri et al; 2006; Gere, 2006 y 2008; Grau, 2007; Manovich, 2005; Tribe y Jana, 2006; Shanken, 2009; Quaranta, 2010; Lieser, 2010; Prada, 2012; Navas, 2013), así como a la adaptación del concepto de “mundo del arte” al contexto digital, o “mundo del arte digital”.
- En relación a la Comunicación de Masas, se ha realizado una exploración de las historias del cine y el vídeo en su vertiente técnica (Chion, 2007), en la de producción industrial (Gunning, 1991; Sánchez Noriega, 2002), y en relación a las teorías narrativas formalistas y realistas (Aumont, 1985; Eisenstein, 1997 y 1998; Doane, 2002; Metz, 2002; Cubitt, 2005), entre las que destaca la narratología de base literaria (Bettetini, 1984; Chatman, 1990; Gaudreault y Jost, 1995; Bordwell, 1996).
- En relación a la Comunicación Digital, se ha basado en los fundamentos de la Teoría Hipertextual (Nelson, 1965; Aarseth, 1997; Landow, 1995, 1997 y 2006; Bolter et al; 2000; Cramer, 2005), la exploración de la Sociedad Red previamente mencionada, y la noción de cibernarratología (Laurel, 1993; Murray, 1999; Ryan, 2004), considerando asimismo sus postimetrías en la vertiente de los juegos digitales (Wardrip-Fruin et al; 2004, 2007 y 2009; Juul, 2005; Jenkins, 2008 y 2009; Harrigan, 2009).
- Todos ellos impregnados del fundamento genealógico, esto es, del planteamiento de *La genealogía de la moral* según Friedrich Nietzsche, su adopción en la obra *Arqueología del saber* de Michael Foucault y posteriores, y lo que es más importante, de la recepción e interpretación de estos autores en Humanidades y Ciencias Sociales, lo que por lo tanto

incluye los enfoques de Arte y Comunicación.

En relación a Diseñar un sistema de análisis genealógico de obras narrativas digitales, se ha concentrado específicamente a los marcos artísticos de Arte Contemporáneo y Arte Digital, en la translación de la noción de “mundo del arte” a su versión de “mundo del arte digital”.

Como veremos en el apartado metodológico, la noción de “mundo del arte digital” ha servido para rastrear y establecer un corpus de obras narrativas digitales para analizar. Este rastreo a través de recursos especializados ha resultado posible consultando bibliografía especializada referida a Arquitectura de la Información, lo cual entraría dentro del ámbito comunicativo.

Asimismo, para Aplicar el sistema de análisis a casos de estudio, se han conjugado los marcos teóricos previos: Arte Contemporáneo y Digital (con énfasis en el “mundo del arte” y el “mundo del arte digital”, Comunicación de Masas y Digital, Genealogía (aplicada a Comunicación y Arte), al tiempo que se ha realizado una exploración bibliográfica heurística de esos mismos marcos para abordar la especificidad de cada estudio de caso escogido.

3. Metodología

Tras ponderar las distintas aproximaciones de investigación que pueden presentarse en la intersección entre Comunicación y otras disciplinas (en este caso Arte), se ha optado por adoptar un enfoque metodológico de análisis interpretativo-crítico y por lo tanto cualitativo (Rodrigo, 2001), recurriendo a las descripciones (primer y segundo objetivo de investigación) y a los análisis del discurso y de contenido (tercer objetivo de investigación).

En relación concreta a cada objetivo de investigación para la narrativa digital, la Identificación de las filiaciones de las obras narrativas digitales ha requerido, en primer lugar, proporcionar una definición de “filiación”. Esta definición ha vuelto a basarse en una investigación anterior, donde se presentaba como sigue:

Orígenes que se atribuyen a una determinada manifestación narrativa. Para el caso que nos ocupa [la narrativa digital], las filiaciones narrativas se articulan en dos fases: la primera, las manifestaciones no convencionales de narrativa literaria y audiovisual, y la segunda, la adaptación de la narrativa a los condicionamientos expresivos del medio informático, que tiene consecuencias tanto en la representación como en la interpretación del discurso (Herrera, 2009: 66).

Contrastada con el marco teórico genealógico y asimilada a las nociones de “genealogía” y “herencia” en sus diversas acepciones aceptadas en el idioma español (DRAE), la noción de “filiación” se ha resumido en dos tipos de ascendentes

para aplicar a las obras narrativas digitales:

1. Directos, particularmente perceptibles cuando se ha citado, homenajeado o incluso copiado una obra narrativa analógica en otra digital.
2. Indirectos, es decir, vinculaciones basadas en afinidades y no en derivaciones directas, sobre todo en los casos de teorías e ideas de Arte y Comunicación que han influido en la creación de obras narrativas digitales.

Así, y acompañada de una introducción (*Consideraciones en torno a la narrativa*) que abarca de Aristóteles hasta las nociones contemporáneas de *storytelling* y *narrative* procedentes del contexto anglosajón, la Identificación de las filiaciones de las obras narrativas digitales se ha desglosado en cuatro vertientes o lenguajes artísticos a los que se atribuye rasgos más narrativos, a través de sus principales autores (creadores y teóricos), obras e ideas:

- Filiaciones literarias, que van desde manipulaciones genéricas, argumentales, sintácticas, semánticas e incluso silábicas hasta la tensión histórica entre texto e imagen.
- Filiaciones cinematográficas, que comprenden los cambios formales y discursivos del cine tanto a través de su historia tanto comercial como experimental.
- Filiaciones videográficas, que más allá de reproducir rasgos cinematográficos también destacan en el videoarte, la televisión, la proliferación de videojuegos y otras especificidades.
- Y filiaciones postmediáticas como consolidación de discursos y obras digitales.

En relación a Diseñar un sistema de análisis genealógico de obras narrativas digitales, la translación de la noción de “mundo del arte” (contemporáneo) a la de “mundo del arte digital” ha dado paso a una investigación exhaustiva para elaborar un corpus de obras narrativas digitales, fundamentado en tres tipos de recursos del mundo del arte digital: muestras (galerías y exposiciones virtuales), repositorios (archivos y bases de datos con obras digitales), y publicaciones (revistas y libros sobre arte digital).

Para extraer obras narrativas digitales significativas (y no de *cualquier obra digital*) de estos tres tipos de recursos, se han tenido en cuenta fundamentos de Arquitectura de la Información relativos a esquemas y estructuras de organización, sistemas de etiquetado y lenguajes documentales desarrollados por autores como Pérez-Montoro (2010). Este proceso se ha acabado concretando en un corpus de 100 obras clave de narrativa digital que abarca desde los inicios del movimiento

artístico conocido como net art (1994) hasta el momento en que empezó a redactarse la investigación doctoral (2011).

Asimismo, del corpus de 100 obras narrativas digitales, y tras haber superado un doble proceso de legitimación (interna, o identificación de los distintos lenguajes artísticos narrativas o filiaciones narrativas en el caso de estudio; y externa, o vinculación específica del caso de estudio con el mundo del arte digital), se han extraído tres obras para ejercer de casos de estudio:

1. *The intruder* (Natalie Bookchin, EE UU, 1999)
2. *Lluvia sobre el mar* (Young-Hae Chan Heavy Industries, Corea del Sur/ EE UU, 2002)
3. *Waiting* (Gregory Chatonsky, Francia, 2007).

En relación a Aplicar el sistema de análisis a los casos de estudio escogidos, el análisis de contenido y del discurso para cada caso de estudio se ha concentrado en dos estructuras: ficha técnica y apartados centrados en las filiaciones detectadas. Se ha incorporado una ficha técnica para cada obra, donde se ha indicado título, autor o autores, nacionalidad, fecha de realización, tecnologías y URL de acceso.

Y se ha realizado un análisis desglosado atendiendo al contexto de producción de la obra, cómo se accede a ella, cuáles han sido sus antecedentes de exhibición y difusión, y muy especialmente cuáles son sus filiaciones detectadas respecto al conjunto de filiaciones narrativas descritas anteriormente, que para este apartado de la investigación se han dividido en explícitas e implícitas. Un resumen de las filiaciones detectadas ha puesto fin a cada estudio de caso.

4. Resultados

Los resultados de Identificar las filiaciones de las obras narrativas digitales, Diseñar un sistema de análisis genealógico para tales obras, y aplicarlo, se han concentrado en los siguientes elementos clave: la (obra) narrativa digital, las filiaciones narrativas, y, en combinación, el análisis de filiaciones en obras narrativas digitales.

En relación a la obra narrativa digital, la definición planteada al comienzo de este artículo como objeto de estudio artístico con estructura narrativa y relato ha revelado, en contraste con el corpus de 100 obras narrativas digitales clave en general y los tres casos de estudio en particular, que la narrativa digital es un objeto de estudio polimorfo.

Los rasgos de “simulación, aleatoriedad, no linealidad, fragmentación e interactividad” pueden o no combinarse y darse simultáneamente, pero el carácter digital (informático y conectado a Internet) singulariza a este objeto artístico y comunicativo respecto a la creación narrativa analógica: una obra narrativa digital no es una novela, una película o un vídeo, pese a que beba de todos ellos.

En relación a las filiaciones narrativas, la distinción entre distintos lenguajes artísticos narrativos ha resultado útil para ver su evolución desde la Sociedad Industrial (contexto del Arte Contemporáneo y la Comunicación de Masas) a la Sociedad Red (contexto del Arte y la Comunicación Digital).

Respecto a las preguntas específicas planteadas al indicar los objetivos de investigación, la descripción combinada de filiaciones comerciales y experimentales (y no solo de las menos convencionales, como al principio se había insinuado) se ha revelado fructífera para ofrecer un panorama global de los antecedentes directos e indirectos de la narrativa digital.

Lo mismo puede afirmarse del doble marco teórico que abarca dos etapas cronológicas: las perspectivas histórica, estética y narrativa en relación a autores (artistas e investigadores), obras e ideas para entender las filiaciones narrativas del arte digital se han cubierto extensivamente mediante este doble enfoque disciplinar.

Dicho en otras palabras: la investigación mediante ejemplos contemporáneos ha permitido afirmar que la obra narrativa digital va más allá de lo aristotélico (“es un objeto de estudio polimorfo”), con filiaciones mixtas, que pueden ser aristotélicas y no aristotélicas.

En relación al análisis de las filiaciones en obras narrativas digitales, el sistema basado en cribar recursos del mundo del arte digital para extraer un corpus de 100 obras narrativas, escoger tres casos de estudio y aplicarles un análisis genealógico también ha suscitado una reflexión sobre los recursos de arte digital y respecto a la metodología empleada para analizarlos.

Respecto a los recursos, la investigación ha revelado una dispersión de recursos analógicos y digitales para fijar los distintos tipos de arte digital existente. Es decir, que no parece existir una bibliografía consolidada que permita establecer genealogías del Arte Digital en general y de la narrativa digital en particular.

Pero así se han revelado diversos campos posibles de investigación, tanto en relación a la historia del arte (obras artísticas), la biblioteconomía (sistemas de catalogación de recursos) e incluso al diseño de interacción (sistemas de interacción con recursos que es posible que también sean interactivos), lo cual se ha traducido en diversas preguntas para examinar en futuras investigaciones:

- ¿Cómo se vinculan las distintas galerías o exposiciones en línea?
- ¿Con qué etiquetas se clasifican y qué tipos de obras aparecen al recuperar la información proporcionada por tales etiquetas?
- ¿Qué tecnologías o herramientas digitales prevalecen o quedan obsoletas en estos archivos?

En términos metodológicos, se ha mostrado la utilidad de la aproximación cualitativa, interpretativa y crítica, centrada en identificar y describir las filiaciones narrativas para luego contrastarlas con los casos de estudio a través de un análisis de contenido y discurso de filiaciones detectadas.

En primer lugar, el sistema de análisis ha servido para describir un panorama global de la narrativa digital; y en segundo lugar, para aplicar a estudios de caso lo aprendido, lo cual podría extrapolarse a otros objetos de estudio que no sean necesariamente obras narrativas digitales.

Es decir, si consideramos que el análisis de objetos culturales con elementos narrativos antecede a la tesis doctoral presentada en este artículo (como ha demostrado la utilización de la semiótica o la hermenéutica en los estudios de Comunicación para examinar novelas, películas, etc.), el esquema analítico de la narrativa digital bien podría adaptarse a objetos comunicativos cuya orientación no es necesariamente artística.

Concretamente, el análisis de contenido y discurso propuesto podría adaptarse a la a la narrativa de no ficción que encarnan los cibermedios, y a la de ficción que representan las producciones transmedia.

En cualquier caso, la variedad y cantidad de filiaciones narrativas, los desafíos que plantea la clasificación y divulgación de recursos del mundo del arte digital, y el examen tanto del corpus de obras narrativas digitales como de los tres casos de estudio, parecen indicar que la narrativa digital, en principio circunscrita al contexto artístico entendido como minoritario y no convencional, podría estar calando en las estructuras y discursos que articulan las expresiones narrativas contemporáneas.

Teniendo en cuenta campos teóricos-prácticos emergentes como las Humanidades Digitales y las distintas formas de Comunicación Digital (interactiva o no), esta investigación ha supuesto un primer paso para situar un objeto de estudio desconocido hasta la fecha como tal.

Asimismo, y a la espera que se sistematicen las diversas historias del arte digital, esta investigación ha aportado un contexto necesariamente genealógico y no solo histórico a la narrativa digital. En definitiva, se ha sugerido una perspectiva analítica cultural no solo circunscrita a las obras artísticas, sino que abarca los principales cambios epistemológicos que la narrativa actual ha conllevado y puede conllevar.

Referencias

Aarseth, E. (1997). *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press

Aitken, D. (2006). *Broken image: expanding the image, breaking the narrative*. Londres: DAP

- Aristóteles (1974). *Poética*. Madrid: Gredos
- Aumont, J. (1985). *Estética del cine: espacio filmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós
- Baigorri, L. (2007). *Vídeo: primera etapa: el vídeo en el contexto social y artístico de los años 60-70*. Madrid: Brumaria
- Baigorri, I; et al. (2006). *Net.at: prácticas estéticas y políticas en la red*. Madrid: Brumaria
- Becker, H. (2008). *Los mundos del Arte: sociología del trabajo artístico*. Bernal: Universidad Nacional de Quilmes
- Bell, D. (1976). *El advenimiento de la sociedad post-industrial: un intento de prognosis social*. Madrid: Alianza
- Bellour, R. (2009). *Entre imágenes: foto, cine, video*. Buenos Aires: Colihue
- Bettetini, G. (1984). *Tiempo de la expresión cinematográfica: la lógica temporal de los textos audiovisuales*. México: Fondo de Cultura Económica
- Bolter, J. et alt. (2000). *Remediation: understanding new media*. Cambridge/ Londres: The MIT Press, 2000
- Bonet, E. et al. (2010). *En torno al vídeo*. Bilbao: Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco, 2010
- Bonet, E. et al. (2005). *Próximamente en esta pantalla: el cine letrista, entre la discrepancia y la sublevación*. Barcelona: Museu d'Art Contemporani de Barcelona
- Bookchin, N. (1999). *The intruder*. <http://www.bookchin.net/projects/intruder.html>
- Bookchin, N. et al. (1999). *Introducción al net.art*. <http://aleph-arts.org/pens/intro-net-art.html>
- Bonet, E. (1994). *Cinema experimental*. <http://www.iaa.upf.edu/cinexp/cinexp.html>
- Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós, 1996
- Brea, J. L. (2010). *Las tres eras de la imagen: imagen-materia, film, e-image*. Madrid: Akal
- Brea, J. L. (2007). *Cultura RAM: mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*. Barcelona: Gedisa

- Brea, J. L. (2002). *La era postmedia: acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Salamanca: Centro de Arte de Salamanca
- Buckland, W. (2009). *Puzzle films: complex storytelling in contemporary cinema*. Chichester/Malden: Wiley-Blackwell
- Burch, N. (2008). *El tragaluz del infinito. Contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico*. Madrid: Cátedra
- Burch, N. (1985). *Praxis del cine*. Madrid: Fundamentos
- Cameron, A. (2008). *Modular narratives in contemporary cinema*. Basingstoke/ Nueva York: Palgrave Macmillan
- Carroll, N. (1982). "The future of allusion: Hollywood in the seventies (and beyond)". *October*, 20, 51-81
- Castells. M. (2009). *Comunicacion y poder*. Madrid: Alianza
- Castells, M. (2003). *L'era de la informació: economia, societat i cultura*. Barcelona: Editorial UOC
- Chatman, S. (1990). *Historia y discurso: la estructura narrativa en la novela y en el cine*. Madrid: Taurus
- Chatonsky, G. (2007). *Waiting*. <http://www.chatonsky.net/project/waiting->
- Chion, M. (2007). *La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós
- Cramer, F. (2005). *Words made flesh: code, culture, imagination*. <http://www.netzliteratur.net/cramer/wordsmadefleshpdf.pdf>
- Cubitt, S. (2005). *The cinema effect*. Massachusetts: The MIT Press
- Danto, A. (1964). "The artworld". *The Journal of Philosophy*, 61:19, 571-584
- Davies, S. (1991). *Definitions of art*. Londres: Cornell University Press
- Dickie, G. (1997). *Introduction to aesthetics: an analytic approach*. Nueva York/Oxford: Oxford University Press
- Doane, M. A. (2002). *The emergence of cinematic time: modernity, contingency, the archive*. Cambridge: Harvard University Press
- Druckery et al. (2002). *The new screen media: cinema, art, narrative*. Londres: British Film Institute

- Eco, U. (1999). *Lector in fabula: la cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Barcelona: Lumen, 1999.
- Eco, U. (1997). *Seis paseos por los bosques narrativos*. Barcelona: Lumen
- Eco, U. (1990). *Obra abierta*. Barcelona: Ariel
- Eisenstein, S. (1998). *La forma del cine*. Madrid: Siglo XXI
- Eisenstein, S. (1997). *El sentido del cine*. Madrid: Siglo XXI
- Foucault, M. (2006). *Las palabras y las cosas: una arqueología de las ciencias humanas*. Madrid: Siglo XXI
- Foucault, M. (1988). *La genealogía, la historia*. Valencia: Pre-Textos
- Foucault, M. (1979). *La arqueología del saber*. México: Siglo XXI
- Frampton, H. (2007). *Especulaciones: escritos sobre cine y fotografía*. Barcelona: Museu d'Art Contemporani de Barcelona
- Gache, B. (2004). *Escrituras nómades. Del libro perdido al hipertexto*. Buenos Aires: Centro Cultural de España en Buenos Aires/Limbo Ediciones
- Gaudreault, A; et al. (1995). *El relato cinematográfico: cine y narratología*. Barcelona: Paidós
- Gere, C. (2008). *Digital culture*. Londres: Reaktion Books
- Gere, C. (2006). *Art, time, and technology*. Nueva York: Berg
- Grau, O. (2007). *MediaArtHistories*. Massachusetts: The MIT Press
- Greene, R. (2004). *Internet art*. Nueva York: Thames & Hudson
- Guattari, F. (2012). *Towards a postmedia era*. <http://www.metamute.org/editorial/lab/towards-post-media-era>
- Gunning, T. (1991). *D.W. Griffith and the origins of American narrative film*. Urbana: University of Illinois Press
- Harrigan, P. et al. (2009). *Third Person: authoring and exploring vast narratives*. Cambridge: The MIT Press
- Herrera R. (2015). *Érase unas veces: filiaciones narrativas en el arte digital*.

Barcelona. Editorial UOC

Herrera, R. (2011). "Propuesta de estrategias para desarrollar una taxonomía en narrativa digital". *Hipertext*, 9. <http://www.upf.edu/hipertextnet/numero-9/taxonomia-narrativa-digital.html>

Herrera, R. (2009). *Narrativa multimedia, narrativa intransitiva: investigación interdisciplinar sobre la narrativa digital como narrativa audiovisual no convencional*. <http://www.slideshare.net/tfugit/tesina-narrativa-multimedia>

Jenkins, H. (2009). *Fans, blogueros y videojuegos: la cultura de la colaboración*. Barcelona: Paidós

Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós

Juul, J. (2005). *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge: The MIT Press

Landow, G. (2006). *Hypertext 3.0: Critical Theory and new media in an era of globalization*. Baltimore/Londres: Johns Hopkins University Press

Landow, G. (1997). *Hypertext 2.0: the convergence of contemporary Critical Theory and technology*. Baltimore/Londres: The Johns Hopkins University Press

Landow, G. (1995). *Hipertexto: la convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Barcelona: Paidós

Laurel, B. (1993). *Computers as theatre*. Reading: Addison-Wesley

Le Grice, M. (2001). *Experimental cinema in the digital age*. Londres: British Film Institute

Lieser, W. et al. (2010). *Arte Digital: nuevos caminos en el arte*. Potsdam: H.F. Ullman

Machlup, F. (1972). *The production and distribution of knowledge in the United States*. Princeton: Princeton University Press

Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós

Metz, C. et al. (2002). *Ensayos sobre la significación en el cine*. Barcelona: Paidós

Molas, J. et al. (2003). *La crisi de la paraula. Antologia de la poesia visual*. Barcelona: Edicions 62

- Monterde, J. et al. (1996). *Historia general del cine. Europa y Asia (1945- 1959)*. Madrid: Cátedra
- Murray, J. (1999). *Hamlet en la holocubierta: el futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós
- Navas, E. (2013). *Remix theory. The aesthetics of sampling*. Nueva York: Springer,
- Nelson. T. (1965). "A file structure for the complex, the changing and the indeterminate". En Wardrip et al. (2003). *The new media reader*. Cambridge: The MIT Press
- Nietzsche. F. (1972). *La genealogía de la moral: un escrito polémico*. Madrid: Alianza
- Paul, C. (2003). *Digital art*. Londres: Thames & Hudson
- Pérez-Montoro, M. (2010). *Arquitectura de la información en entornos web*. Gijón: Trea
- Porat, M. (1977). *The information economy: definition and measurement*. Washington, D.C: United States Department of Commerce
- Prada, J. M. (2012). *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal
- Quaranta, D. (2010). *Media, new media, postmedia*. Milán: Postmedia
- Rodrigo. M. (2001). *Teorías de la comunicación: ámbitos, métodos y perspectivas*. Bellaterra: Universitat Autònoma de Barcelona
- Romaguera et al. (1989). *Textos y manifiestos de cine*. Madrid: Cátedra
- Rush, M. (2007). *Video art*. Londres: Thames & Hudson
- Ryan, M. L. (2004). *La narración como realidad virtual: la inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Barcelona: Paidós
- Sánchez Noriega, J. L. (2002). *Historia del cine: teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Madrid: Alianza
- Schneider, I. et al. (1976). *Video art: an anthology*. Nueva York/ Londres: Harcourt Brace Jovanovich
- Tomás, F. (2005). *Escrito, pintado: dialéctica entre escritura e imágenes en la conformación del pensamiento europeo*. Madrid: Antonio Machado Libros
- Touraine, A. (1973). *La sociedad post-industrial*. Esplugues de Llobregat: Ariel

Tribe, M. et al. (2006). *Arte y nuevas tecnologías*. Colonia: Taschen

Vogel, A. (2005). *Film as a subversive art*. Londres: DAP

Wardrip-Fruin, N. et al. (2007). *Second person: role-playing and story in games and playable media*. Cambridge: The MIT Press

Wardrip-Fruin, N. et al. (2004). *First person: new media as story, performance, and game*. Cambridge: The MIT Press

Wardrip-Fruin, N. et al. (2003). *The new media reader*. Cambridge/Londres: The MIT Press

Wollen, P. (1972). «Godard and counter-cinema: vent d'est». *Afterimage. The journal of media arts and cultural criticism*, 7, 6. Visual Studies Workshop, 6-17

Young, P. (2009). *Cine artístico*. Colonia: Taschen

Youngblood, G. (1970). *Expanded cinema*. Dutton: Nueva York
http://www.vasulka.org/Kitchen/PDF_ExpandedCinema/ExpandedCinema.html

Young-Hae Chan Heavy Industries (2002). *Lluvia sobre el mar*.
http://www.yhchang.com/LLUVIA_SOBRE_EL_MAR.html