


# La transgresión de la cuarta pared desde un enfoque metafísico: el ámbito de la comunicación en la narrativa digital

Transgressing the Fourth Wall from a Metaphysical Approach: The Realm of Communication in Digital Storytelling  
Transgredir a quarta parede a partir de uma abordagem metafísica: o domínio da comunicação na narração de histórias digitais

Maribel Maldonado Alcocer<sup>1</sup>

Universidad Autónoma de Nuevo León, México

maribel.maldonadoa@uanl.edu.mx

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

José Luis Cisneros Arellano<sup>2</sup>

Universidad Autónoma de Nuevo León, México

jose.cisnerosarl@uanl.edu.mx

 <https://orcid.org/0000-0002-0296-5215>



Acceso abierto diamante

## Resumen

En el presente artículo de investigación se realiza un análisis interpretativo de una selección de ejemplos de la narrativa mediática digital –redes sociales y videojuegos en línea–, desde un enfoque metafísico, con el propósito de explicar el conjunto de relaciones que definen el fenómeno de la ruptura de la cuarta pared de comunicación en la era digital. Dicha perspectiva teórica exigió que el objeto de estudio fuera considerado como un ente ideal propio de la interfase entre la dimensión ontológica de la virtualidad y los imaginarios culturales contemporáneos de las interacciones sociales. En esta línea, se procede primero a exponer una breve introducción para reflexionar sobre uno de los principales contextos culturales y sociales en que se originó el fenómeno de la narrativa digital disruptiva: el impacto de la tecnología en la vida humana. Después se efectúa la interpretación del corpus seleccionado a través de la hermenéutica filosófica como método de observación, estudio y comprensión de los ejemplos elegidos. Finalmente, se presentan las conclusiones que muestran que el ente ideal, en la era digital, permite la existencia de la narrativa mediática digital disruptiva, gracias al conjunto de relaciones que lo hacen posible como tal, manifestando circularidad e interdependencia analíticas.

**Palabras clave:** ruptura, muro, narración, metafísica, plataforma digital.

## Abstract

In this paper, an interpretative analysis of a selection of examples of digital media narratives –social networks and online video games– was carried out, from a metaphysical approach, with the purpose of explaining the set of relationships that define the phenomenon of the rupture of the fourth wall of communication in the digital era. This theoretical perspective required that the object of study be considered as an ideal entity of the interface between the ontological dimension of virtuality and the contemporary cultural imaginaries of social interactions. With that in mind, first, a brief introduction was given to reflect on one of the main cultural and social contexts in which the phenomenon of the disruptive digital narrative originated: the impact of technology on human life. Then, the interpretation of the selected corpus was carried out through philosophical hermeneutics as a

---

## Notas de autor

<sup>1</sup> Maestra en Literatura Hispanoamericana por la Universidad de Sonora, México.

<sup>2</sup> Doctor en Filosofía con acentuación en Estudios de la Cultura por la Universidad Autónoma de Nuevo León, México.

method of observation, study and understanding of the chosen examples. Finally, conclusions are presented showing that the ideal entity in the digital era allows the existence of the disruptive digital media narratives, thanks to the set of relationships that make it possible as such, manifesting analytical circularity and interdependence.

**Keywords:** rupture, wall, narration, metaphysics, digital platform.

## Resumo

Neste artigo de investigação, procedeu-se à análise interpretativa de uma seleção de exemplos de narrativas dos media digitais –redes sociais e jogos de vídeo online– a partir de uma abordagem metafísica com o objetivo de explicar o conjunto de relações que definem o fenómeno da rutura da quarta comunicação na era digital. Esta perspetiva teórica exigiu que o objeto de estudo fosse considerado como uma entidade ideal na interface entre a dimensão ontológica da virtualidade e os imaginários culturais contemporâneos das interações sociais. Em primeiro lugar, foi feita uma breve introdução para refletir sobre um dos principais contextos culturais e sociais em que o fenómeno da narrativa digital disruptiva teve origem: o impacto da tecnologia na vida humana. Seguidamente, procede-se à interpretação do corpus selecionado, utilizando a hermenêutica filosófica como método de observação, estudo e compreensão dos exemplos escolhidos. Por fim, são apresentadas as conclusões, mostrando que a entidade ideal na era digital permite a existência da narrativa disruptiva dos media digitais, graças ao conjunto de relações que a tornam possível enquanto tal, manifestação da circularidade analítica e da interdependência.

**Palavras-chave:** rutura, parede, narração, metafísica, plataforma digital.

## 1. Introducción

La presente investigación es una interpretación de la narrativa digital disruptiva como un fenómeno de expresión cultural y social, el cual conlleva una conformación metafísica que le confiere sentido en sí mismo y que explica su existencia y comportamiento como tal. Dicha exégesis se realizó utilizando el método hermenéutico filosófico para comprender y explicar el corpus seleccionado como ejemplos del fenómeno narrativo digital transgresor del cuarto muro desde un enfoque metafísico. El corpus analizado está integrado por dos tipos de memes publicados en Facebook, por una “Tuitnovela” de X y por un videojuego en línea, los cuales se identifican como narrativas digitales disruptivas<sup>3</sup> (en el significado y sentido original de la palabra: relatos que rompen con el consenso que establece la separación entre las personas lectoras y jugadores o jugadoras con los narradores y el mundo diegético de cada narración) porque en ellas se manifiesta el fenómeno de la desintegración de la cuarta pared digital. Esto quiere decir que estos relatos transgreden la barrera imaginaria que separa a las emisoras y los emisores de los receptores y receptoras, pero desde las particularidades del espacio digital, lo cual modifica estructuralmente el modelo de comunicación narratológico cuando las usuarias o usuarios participan creativamente en la conformación de las historias al asumir el papel de narratarios; lo anterior se explica en el análisis. En este sentido radica su doble disrupción: por el estricto rompimiento de un acuerdo implícito y como alteración, cambio, transformación, así como innovación.

Ahora bien, ¿en qué consiste el ente llamado ruptura de la cuarta pared en el ámbito de la virtualidad? Esta pregunta permite inferir, en primer lugar, tomando en consideración que la ruptura de la cuarta pared en el teatro y el cine fue un mecanismo de comunicación con los espectadores, tanto hombres como mujeres, más allá del guion, que se trata de un tipo de comunicación que depende de los elementos que la componen y, en segundo lugar, que dicha comunicación ejerce un nivel de impacto en las personas que la reciben. Entonces, este fenómeno consiste en la disrupción y superación de la pared metafórica que se considera que existe para separar el mundo ficcional de los relatos de la realidad física, como parte del pacto de ficción y de la suspensión voluntaria de la incredulidad (Coleridge, 2014), sin importar la naturaleza discursiva y narratológica de ellos. Esto los conforma ontológicamente como tal, en términos metafísicos, y muestra la relación entre los diversos factores comunicativos que hacen posible la existencia de dicho ente y su estructura narratológica particular, la cual se constituye por la participación creativa de las receptoras o receptores dentro del propio mundo diegético y espacio enunciativo del emisor o emisora original.

Por lo tanto, empecemos planteando que desde hace algún tiempo existe un debate, interesante para la reflexión actual, respecto a la influencia que los avances tecnológicos tienen sobre la comunicación como condición suficiente de la modificación de la conducta humana, las cosmovisiones, las formas de relacionarse y socializar, así como la naturaleza epistemológica del pensamiento individual y colectivo. Muestra de ello son los libros *La Galaxia de Gutenberg. Génesis del "Homo Typographicus"*, de Marshall McLuhan (1962), y *Prefacio a Platón y La musa aprende a escribir*, de Eric A. Havelock (1963, 1996), en los cuales se abordan las transformaciones y evoluciones experimentadas por las sociedades y culturas al cambiar su forma de comunicación de la oralidad exclusiva a la combinación de escritura y oralidad. Además, se explican las posibilidades que la conciencia humana pudo alcanzar al pasar de un soporte de comunicación y expresión de naturaleza oral a uno de esencia escritural, donde predomina el sentido de la vista sobre el oído, y en el cual las palabras pueden permanecer a través del tiempo sin necesidad de memorizarlas para preservarlas. Aunado a ello, se agrega que su emisión se lleva a cabo desde la representación abstracta del sonido. Esto también influyó en la concepción de la historia de la humanidad como una secuencia lineal y en el desarrollo del tipo de pensamiento congruente con dicho cambio y que predomina en Occidente:

La característica del “público” creado por la palabra impresa fue una intensa conciencia de sí mismo, de orientación visual, tanto en el individuo como en el grupo. Este libro patentiza las consecuencias de esta intensa acentuación de lo visual, del creciente aislamiento de la facultad visual con respecto a los otros sentidos. Su tema es la extensión de las modalidades visuales de continuidad, uniformidad y relación a la organización tanto del tiempo como del espacio. (McLuhan, 1962, p. 2)

Si bien puede verse como reduccionista y, probablemente, erróneo e injusto creer y asegurar que las transformaciones y el desarrollo de las culturas y sociedades son cuestiones evolutivas que dependen por completo de los avances tecnológicos, tampoco se puede subestimar la influencia que la tecnología ejerce y que esta es diversa, al grado que existen distintos niveles en el impacto y su consiguiente transformación de la realidad de cada sociedad (sobre todo en las occidentales por el acceso y el dominio que tienen de esta). Ello puede notarse en la convivencia cotidiana, en las maneras de comunicarse y socializar, y en las formas en que experimentamos, conocemos y comprendemos el mundo que nos rodea.

Sin embargo, aunque la incidencia de la tecnología en quienes la crean, la utilizan y la transforman es evidente, contundente e irreversible, es el ser humano quien precisamente creó, desarrolló o modificó los diferentes avances tecnológicos como respuesta a sus diversas necesidades, inquietudes, sueños, formas de pensar, esperanzas y aspiraciones, tanto básicas como secundarias. Por lo tanto, también les transmite estas peculiaridades, anhelos y necesidades humanas y, por esa razón, las características intrínsecas de cada tecnología reciente van a estar conectadas con los cambios culturales y sociales de cada civilización, puesto que se logra la materialización de los deseos de la humanidad en el potencial tecnológico, así como también se establece una relación recíproca y cíclica de influencia entre el ser humano y la tecnología. En el libro *Sobre la evolución de los medios: emergencia, adaptación y supervivencia*, Scolari (2024) proporciona una explicación muy similar:

McLuhan insistió en que los medios son entornos o un medio en el cual viven las personas de la misma manera que los peces viven en el agua. Ese entorno es el lugar donde los humanos crean y desarrollan tecnologías (desde la escritura hasta la televisión, desde las ruedas hasta los aviones, desde el papiro hasta los libros) que luego modelan sus sistemas perceptuales y cognitivos. (pp. 69-70)

Así también, cada nueva tecnología ha influido, en mayor o menor grado, en el cambio o evolución epistemológica del pensamiento humano (individual y social) moderno y contemporáneo. Tienen mucho sentido y veracidad, entonces, las teorías y estudios que consideran que los avances tecnológicos más innovadores e influyentes, sobre todo los de la época contemporánea, son, o funcionan como, una extensión del cuerpo humano o bien como un ecosistema (Scolari, 2024). Todo lo anterior va de acuerdo con las investigaciones de Marshall McLuhan y Carlos A. Scolari (entre muchas otras y otros investigadores y teóricos o teóricas de los medios de comunicación y la tecnología), respectivamente, en las cuales se utilizan las metáforas ecológica y biológica<sup>4</sup> evolutiva en la comprensión de los fenómenos tecnológicos mediáticos y su evolución, así como también en su relación con la sociedad. También se suman reflexiones y enfoques originados de los trabajos de académicos y académicas como Eric Havelock (1963, 1996), Walter Ong (1982), Lewis Mumford (2020 [1934]), Jacques Ellul (2003 [1964]), Jack Goody (1968), Ian Watt (1968), Harold Innis (2007, 2008), Suzanne Langer (1942, 1953), entre otros, quienes son los predecesores del paradigma de estudio la Ecología de los Medios (Scolari, 2024). En el libro *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*, McLuhan (1996) afirma:

En las edades mecánicas extendimos nuestro cuerpo en el espacio. Hoy, tras más de un siglo de tecnología eléctrica, hemos extendido nuestro sistema nervioso central hasta abarcar todo el globo, aboliendo tiempo y espacio, al menos en cuanto a este planeta se refiere. Nos estamos acercando rápidamente a la fase final de las extensiones del hombre: la simulación tecnológica de la conciencia, por la cual los procesos creativos del conocimiento se extenderán, colectiva y corporativamente, al conjunto de la sociedad humana, de un modo muy parecido a como ya hemos extendido nuestros sentidos y nervios con los diversos medios de comunicación. Que la extensión de la conciencia, que tanto buscaron los anunciantes de determinados productos, sea «algo bueno» es una cuestión que no admite sino una amplia respuesta.

Difícilmente podrían tratarse las cuestiones sobre las extensiones del hombre sin considerarlas todas a la vez. Cualquier extensión, sea de la piel, de la mano o del pie, afecta a todo el complejo psíquico y social. (pp. 25-26)

Por ejemplo, el autor relaciona el funcionamiento del cerebro humano con el sistema de las computadoras (McLuhan, 1996) de forma alegórica. Bajo esta lógica, se podría decir que el internet es una extensión de la imaginación y creatividad humana. Por su parte, en *Prefacio a Platón*, Havelock (1963) explica:

Entre Homero y Platón empezó a cambiar el método de almacenamiento, porque la información se fue alfabetizando y, paralelamente, el ojo fue sustituyendo al oído en el papel de órgano principal utilizado a tal propósito. Los resultados de la alfabetización no se manifestaron plenamente en Grecia hasta el advenimiento del periodo helenístico, cuando —por así decirlo— adquirió fluidez el pensamiento conceptual y su vocabulario alcanzó cierto grado de normalización. Platón, que vivió en pleno centro de esta revolución, fue su heraldo y se trocó en su profeta. (p. 11)

Como se puede observar, el autor menciona que la «tecnología de la alfabetización» permitió no solo un gran cambio en la forma de adquirir y preservar información, sino que también implicó una transformación en la manera de pensar el conocimiento, en términos epistemológicos, gracias a la posibilidad de abstracción que implican los mecanismos de la escritura y su impacto en la *psique* humana:

El estilo formulario característico de la composición oral no implicaba solamente ciertos hábitos métricos y verbales, sino también un determinado encauzamiento de las ideas, una condición mental. Los presocráticos eran, en lo esencial, pensadores orales, profetas de lo concreto vinculados por muy viejos hábitos al pasado y a formas de expresión que también eran formas de experiencia; pero estaban empeñados en elaborar un vocabulario y una sintaxis que valieran para un nuevo futuro, para el momento en que las Ideas tuvieran que expresarse en categorías organizadas según una sintaxis adecuada al pensamiento abstracto. Esta fue su tarea fundamental, en la cual invirtieron la mayor parte de sus energías. De modo que, lejos de inventar sistemas al modo de los filósofos posteriores, lo que hicieron fue consagrarse a la tarea primaria de inventar un lenguaje que hiciera posible los sistemas futuros. (Havelock, 1963, pp. 12-13)

En la cita anterior, el filólogo inglés alude al hecho de que, aunque los antiguos filósofos y pensadores griegos previos a Sócrates, e incluso el propio Sócrates, se comunicaran exclusivamente a través de la oralidad, pues eran analfabetos, hicieron un aporte significativo a la creación de un sistema de comunicación en el cual se pudiera concretar la capacidad de abstracción del pensamiento, que permitiría el acceso a otros niveles de observación, reflexión y análisis de naturaleza filosófica, necesidad que ya se había hecho presente desde la realidad de la cultura ágrafa y, por lo tanto, motivó y detonó, en cierto grado, la creación y difusión de la escritura como una forma de responder a estas necesidades ontológicas y epistemológicas de la humanidad, sobre todo en el ámbito del pensamiento filosófico<sup>5</sup> griego y occidental.

Como se puede observar, dichos acontecimientos y reflexiones permiten vislumbrar, hasta cierto punto, los cambios de naturaleza epistemológica, cultural y social que, gradualmente, fueron experimentando y desarrollando las civilizaciones primordialmente orales hasta adoptar por completo la cultura escrita y todo lo que ella implica en lo referente a las formas de observar, concebir, interpretar y conocer el mundo y la realidad, y convivir en ellos, a pesar de que la creación, implementación y desarrollo de la escritura y del pensamiento, que esta fue permitiendo desarrollar, son cuestiones que respondieron a necesidades, deseos e inquietudes que surgieron en las culturas exclusivamente ágrafas, como lo explica Havelock (1963) en la cita anterior. Cabe aclarar que estas observaciones y puntualizaciones sobre el impacto que la escritura representó, en términos culturales, sociales y en la vida en general de esas épocas, sin caer en el determinismo tecnológico<sup>6</sup>, permiten contextualizar y comprender, hasta cierto punto, el significado de la evolución tecnológica y su relación dinámica con la humanidad, en el panorama del Internet, las redes sociales, los videojuegos en línea y de la cultura digital<sup>7</sup> en general, además de las posibilidades creativas y disruptivas que estos facilitan y potencializan.

Por su parte, obras como *Remediation. Understanding New Media*, de Jay David Bolter y Richard Grusin (1999); *De Gutenberg a Internet. Una historia social de los medios de comunicación*, de Asa Briggs y Peter Burke

(2002); *Alineación y aceleración. Hacia una teoría crítica de la temporalidad en la modernidad tardía*, de Hartmut Rosa (2016), así como también el libro de Scolari (2024), citado anteriormente, también abordan y analizan la evolución y la transformación de las tecnologías de la comunicación a partir de la revolución de la imprenta y de la revolución electrónica y digital, por ejemplo:

*The World Wide Web is not merely a software protocol and text and data files. It is also the sum of the uses to which this protocol is now being put: for marketing and advertising, scholarship, personal expression, and so on. These uses are as much a part of the technology as the software itself. For this reason, we can say that media technologies are agents in our culture without falling into the trap of technological determinism. New digital media are not external agents that come to disrupt an unsuspecting culture. They emerge from within cultural contexts, and they refashion other media, which are embedded in the same or similar contexts*<sup>8</sup> [La World Wide Web no es solo un protocolo de *software* y archivos de texto y datos. También es la suma de los usos que se le están dando a este protocolo: *marketing* y publicidad, estudios, expresión personal, etc. Estos usos forman parte de la tecnología tanto como el propio *software*. Por esta razón, podemos decir que las tecnologías mediáticas son agentes de nuestra cultura sin caer en la trampa del determinismo tecnológico. Los nuevos medios digitales no son agentes externos que vienen a perturbar una cultura desprevenida. Surgen del interior de los contextos culturales y remodelan otros medios, que están integrados en los mismos contextos o en contextos similares]. (Bolter y Grusin, 2000, p. 19)

La cita anterior permite visualizar y comprender, hasta cierto punto, que las características de las recientes tecnologías (y de las antiguas tecnologías, en general) trastocan y contribuyen en los cambios y transformaciones paradigmáticos y epistemológicos de las sociedades y las culturas, en ámbitos muy amplios y diversos (comunicación, información, conocimiento, entretenimiento, cultura, economía, política, formas de organización social, entre otros), por las posibilidades que ofrecen y lo que permiten volver parte de la realidad y objetivar. Sin embargo, dichas peculiaridades y elementos, que las conforman como tal, responden a necesidades e inquietudes sociales y culturales preliminares que buscaban ser resueltas y subsanadas por los nuevos recursos tecnológicos. Además, estas innovaciones se dan dentro de contextos sociales y culturales complejos y específicos que las constituyen y enriquecen sustancialmente.

Esto ayuda a comprender mejor cómo funcionan las metáforas del ecosistema y la evolución para explicar los fenómenos tecnológicos y sus comportamientos, sobre todo en lo que respecta a la comunicación, a la narrativa, al almacenamiento y difusión de la información y el conocimiento, porque facilita entender que estas transformaciones innovadoras dependen y se nutren de una multiplicidad de factores, características, condiciones y contextos de todo tipo de naturaleza para modificar y revolucionar las cosmovisiones, el pensamiento y la vida humana en general, a pesar de que dicha evolución no es lineal ni homogénea, ni mucho menos determinista en el comportamiento humano:

En un periodo de aceleración de la tecnología de las comunicaciones, internet desafiaba la predicción y traía muchas sorpresas. «Más bien fenómeno que hecho», se dijo. Y también se dijo que era «la frontera del oeste salvaje» de las comunicaciones. Dejando rápidamente atrás la física, desplegó su psicología característica, como lo había hecho la frontera, y lo que dio en llamarse su «ecología», nuevo término de los estudios sobre comunicaciones. (Briggs y Burke, 2002, p. 344)

En lo que respecta a la tecnología digital actual, esta representa un fenómeno y revolución comunicativa, informativa, cultural, social, económica y política que es considerada, por los académicos y especialistas en el tema, similar en magnitud y transformación epistemológica a lo sucedido con la escritura, la imprenta y la electrónica en su momento, como los investigadores e investigadoras citados en este trabajo y varios más que por cuestiones de temática, espacio y tiempo no fueron directamente abordados:

Logan considera al “habla, la escritura, las matemáticas, la ciencia, la informática e Internet como seis modos de diferentes [*sic*] de lenguaje que forman una cadena evolutiva de desarrollo” (Logan, 2014: 63). Cada uno de estos lenguajes comparte una forma de comunicación e información diferente y proporciona un marco único para ver el mundo ... El análisis de la cadena evolutiva de los lenguajes sugirió a Logan un modelo para el desarrollo de los sistemas de comunicación y

procesamiento de información basado en la premisa de que todas las innovaciones tienen un componente cognitivo, social y tecnológico. (Scolari, 2024, pp. 98-99)

Independientemente de las distintas perspectivas y enfoques en que puede ser considerada, estudiada y analizada la tecnología digital y de su funcionamiento general como lenguaje, esta hace posible tener espacios de almacenamiento de información, de comunicación y, algunas veces, de conocimiento ilimitado e infinito (la mayoría de libre acceso), entre otras muchas cosas. Así mismo, ofrece niveles de interacción sin precedentes que buscan, por un lado, asemejarse lo más posible a la situación que se da en la interacción cara a cara, pero, por otro lado, también permiten la continuidad y trascendencia de la comunicación, la vida social y la realidad contemporánea, más allá de los límites del espacio físico compartido:

Los efectos de la aceleración tecnológica sobre la realidad social son... tremendos ... transformaron completamente el “régimen espacio-temporal” de la sociedad; por ejemplo, la percepción y la organización del espacio y del tiempo en la vida social. De esta forma, la prioridad “natural” (antropológica) del espacio sobre el tiempo en la percepción humana –que se encuentra enraizada en nuestros órganos de los sentidos y en los efectos de la gravedad... En la edad de la globalización y la “u-topicalidad” de la red, cada vez se concibe el tiempo como capaz de comprimir, o aun aniquilar, el espacio... El espacio, según parece, se “contrae” virtualmente por efecto de la velocidad del transporte y la comunicación. (Rosa, 2016, pp. 22-23)

Como se puede observar, esta breve introducción al debate y estudio del impacto de los fenómenos tecnológicos en la *psique* humana, y de la influencia de lo humano en la constitución de las innovaciones, facilita tener un panorama y un contexto para abordar, entender y englobar el objeto de estudio de esta investigación, dentro de la tecnología y el entorno donde tiene cabida, y también le aporta ciertas características esenciales para ser y para complementarse a través de otros. Todo ello sucede en y dentro de la era digital, de las redes sociales y de los videojuegos narrativos en línea y su desarrollo, la mayoría de los cuales fueron una realidad gracias a las posibilidades y potencialidades que facilitó la web al evolucionar desde la *Web 1.0* hasta las *Web 2.0*, *Web 3.0* y *Web 4.0*, pero, principalmente, en las dos de en medio.

Debemos tratar de pensar y circunscribir el auge de las redes sociales dentro del marco del fenómeno de la *Web 2.0*. El concepto “2.0” aparece para dar cuenta de este nuevo funcionamiento por el que se caracterizan hoy en día los espacios en la web, en donde ya no hablamos de un sistema unidireccional, sino de un sistema bidireccional, caracterizado por la forma en que este funciona, es decir, por la forma en que ahora los usuarios interactúan alimentándose de lo que añaden otros usuarios y, a la misma vez, añadiendo a la web, cosas que ellos también aportan. (Elizondo y Picot, 2011, pp. 158-159).

Al convertirse la interacción en tiempo real en un hecho dentro de la red, también se hicieron posibles nuevas formas de esta y se refuncionalizaron y remediaron<sup>9</sup> otras prácticas. Una de las técnicas artísticas y comunicativas que ha permitido y complejizado la interacción, según el modelo de comunicación de Roman Jakobson (1975), entre el emisor o emisora y el receptor o receptora, así como también entre el mensaje y el receptor, hombre o mujer, es la ruptura de la cuarta pared<sup>10</sup>. La invención de dicha barrera imaginaria es atribuida al escritor y filósofo francés Denis Diderot (1713-1784), propuesta en su obra *Discurso sobre la poesía dramática*: “Imaginad justo al borde del teatro un gran muro que os separa del escenario: interpretad como si la tela no se levantara” (Diderot, 1758, como se cita en Valero, 2018, p.4). Fue reafirmada por el escritor francés Stendhal (1783-1842) en su obra *Racine et Shakespeare*: “La acción ocurre en una sala en la que uno de los muros ha sido levantado por la varita mágica de Melpómene y ha sido sustituido por un hueco. Los personajes no saben que hay ahí un público” (Stendhal, 1823, como se cita en Valero, 2018, p. 4). Sin embargo, el establecimiento formal y profesional de dicho consenso “parediano” (Heredia, 2018) que reafirma y refuerza el pacto de ficción dentro del teatro es obra del director de escena, actor y crítico de teatro francés André Léonard Antoine<sup>11</sup>, entre finales del siglo XIX y principios del siglo XX, durante las corrientes literarias del realismo y el naturalismo. Este lo propuso como una forma de inmiscuir significativa y claramente a las actrices

y los actores en su propia interpretación y representación de sus papeles y del ambiente y el espacio ficcional de las puestas en escena, con la intención de que esa pared imaginaria les permitiera actuar con naturalidad y, a la vez, con profesionalismo, como si nadie los estuviera observando y así su actuación fuera más verosímil: “Aunque la idea de una escena cerrada en sí misma puede rastrearse en Diderot y en Stendhal, la noción de cuarta pared es adjudicada a André Antoine” (Mauro, 2017, p. 529):

Antoine enuncia la “teoría de la cuarta pared”, es decir del plano ocupado por el telón antes de la representación: al abrirse, el telón debe descubrir el decorado de un lugar y las actuaciones de sus habitantes como si acabaran de suprimir una de las paredes de una habitación. (Vilvandre, 2000, p. 247)

Por lo tanto, la cuarta pared es la distancia establecida entre la realidad y la ficción, entre el mundo cotidiano (material, físico) y el mundo diegético de una obra artística o de otra índole. Curiosamente este consenso o noción de separación ficticia entre los actores y el público, que se instituyó en el género dramático, también se extendió a casi todos los distintos tipos de artes, de medios y de expresiones humanas como un muro que aparta a los emisores de los receptores, hombres o mujeres, por ejemplo, en el cine, en la literatura no teatral, en la radio, la televisión, los videojuegos y, ahora, en las redes y plataformas digitales. Por lo tanto, la ruptura de la cuarta pared sucede cuando se transgrede dicha barrera imaginaria y se presentan los siguientes dos pasos:

1. Ruptura ... implica disrupción. Señala la aparición de un elemento incoherente en el mundo de ficción autónomo de cada obra; algo ha de «molestar» en la textualidad, en la sintaxis particular del filme.
2. ... de la cuarta pared supone reflexividad. Se refiere a una llamada de atención al espectador acerca del carácter artificioso de la obra cinematográfica y, por ende, una advertencia de la existencia de un pacto pragmático y convencional que todo receptor acepta de modo tácito al ver una obra de ficción. En definitiva, propone una reflexión sobre la ficción y la no-ficción, tomando como base su propia ficcionalidad. (Del Río Castañeda, 2019, p. 404)

Aunque la definición del autor alude directamente a la narrativa cinematográfica y televisiva, es muy esclarecedora en torno a las condiciones que se deben cumplir para que se logre la desintegración de la cuarta pared dentro de cualquier tipo de obra, pues, a pesar de que los medios de expresión y sus características son muy distintos entre sí, en todos se identifica el muro divisor entre la o el emisor y la o el receptor, y el acuerdo implícito entre ellos o ellas para que funcione la comunicación dentro de cada contexto artístico específico. La cuarta pared se rompe o transgrede cuando uno o varios actores, personajes, narradores, avatares o emisores, entre otros, ya sean hombres o mujeres, de algún texto artístico, e incluso expresivo, sin importar la naturaleza de este, se comunican e interactúan de forma directa con el público, los lectores y lectoras, con las jugadoras y los jugadores, los usuarios y las usuarias, y con las receptoras y los receptores en general. También ocurre cuando uno de estos personajes mencionados arriba toma consciencia de su naturaleza ficticia dentro de la obra. De esta manera, se forma una grieta que destruye la pared imaginaria que separaba estratégicamente a los emisores de los receptores.

No se sabe con certeza cuál fue la primera obra de teatro que desintegró el muro imaginario o si este fue destruido primero por el cine, pues, al realizar las respectivas indagaciones, las referencias que aparecen sobre cuáles fueron las primeras obras artísticas donde se utilizó la ruptura de la cuarta pared son de películas en blanco y negro o de cine mudo, y series cinematográficas: la película *Asalto y robo de un tren* (1903), de Edwin S. Porter; películas de “El Gordo y el Flaco” (distintos filmes a partir de 1916) y la serie cinematográfica: *Our Gang [La pandilla o Los pequeños traviesos]* (1922-1944). Por su parte, en lo que respecta a las obras de teatro, la primera a la que se le asigna el uso de la desintegración de la barrera metafórica es a la obra de teatro *Peter Pan, o el niño que no quería crecer* (1904), de J. M. Barrie. Lo anterior no se puede asegurar con certeza; sin embargo, por la fecha del estreno de la obra, es indudable que fue una de las primeras en utilizar recursos disruptivos en la propuesta estética del texto artístico. Se podría decir entonces que, aunque el concepto y la noción de la cuarta pared se originó en el teatro, probablemente la ruptura de esta sucedió primero en el cine o,

por lo menos, su uso se hizo mucho más popular y rastreable que en las representaciones teatrales de principios del siglo XX. Por otro lado, obras como *Seis personajes en busca de autor* (1921), de Luigi Pirandello; *La ópera de tres centavos* (1928), de Bertolt Brecht<sup>12</sup>, y otras de sus obras, pueden identificarse como unas de las primeras expresiones artísticas teatrales en desintegrar la barrera metafórica con diversas intenciones de reflexividad y autorreferencialidad:

Brecht, [sic] utilizó el recurso de romper la cuarta pared como una manera de subvertir el orden tradicional de representación y obligar al público a tomar una distancia crítica de la acción. En las obras de Brecht los actores a menudo interpelaban directamente al público sin estar interpretando su personaje, rompían la cuarta pared, e interpretaban múltiples papeles. Para Brecht era importante que las opciones de los personajes fueran evidentes e intentó desarrollar un estilo de actuación en el cual los personajes elegían una opción en lugar de otra. (Crespo, 2021, párr. 6)

La gran mayoría de las temáticas de las obras artísticas de Bertolt Brecht muestran una aguda crítica social y el autor busca despertar, reflexionar y concientizar al público sobre diversos tipos de problemáticas, injusticias, desigualdad y opresión para que pueda formar su propio juicio y opinión al observar y comprender las propuestas ético-estéticas de las representaciones. Además, el dramaturgo alemán también realizó una determinante distinción entre el teatro que recrea la ilusión de verosimilitud y realidad, y el teatro que cuestiona dicha perspectiva de representación ficcional y se distancia de la visión realista (en términos literarios) y conservadora del pacto de ficción tradicional, para proponer nuevas formas de representar (teatro dialéctico), de comunicarse con el público y de hacerlo parte activa de las obras: “El teatro tiene que comprometerse con la realidad a fin de extraer representaciones realmente eficaces de ella” (Brecht, 1975, p. 4). Asimismo, “el teatro que ya encontramos hecho muestra la estructura de la sociedad (representada en la escena) como no influenciada por la sociedad (la que se sienta en las butacas del teatro)” (Brecht, 1975, p. 6). Finalmente:

Necesitamos un teatro que no sólo procure sensaciones, ideas e impulsos, facilitado por el correspondiente campo histórico de las relaciones humanas que tienen lugar en la acción, sino que aplique y produzca aquellos pensamientos y sentimientos que juegan un gran papel en la transformación del mismo campo histórico. (Brecht, 1975, p. 6)

Las reflexiones y formas de hacer teatro de Brecht significaron un parteaguas para el género dramático y el arte en general de esa época porque cuestionaron el paradigma del espectador pasivo y la concepción de la obra de teatro previamente consumada. Por su lado, Oliveros García (2016) explica lo siguiente sobre la transgresión del cuarto muro:

Ejemplos de ruptura de la cuarta pared existen desde hace décadas, especialmente en historias infantiles (Little Nemo en 1972) o en tiras de humor gráfico (Krazy Kat en 1939, por ejemplo). Parece algo inherente a la propia evolución de la cultura actual. El gusto por lo «meta», por lo que provoque una reacción al público en la que se sienta parte de la obra de ficción lleva existiendo desde siglos atrás ... cualquiera podría observar el creciente uso popular de esta técnica. La transgresión, la ruptura del mundo de ficción para incluir al receptor como parte activa de la obra tiene una funcionalidad dual y complementaria. De esta manera, por un lado, se pretende que el receptor reflexione<sup>13</sup> acerca de los conceptos de veracidad, realidad y ficción de su propia persona. Pone al límite al receptor. Por otro lado, se intenta acercar a más público a la obra, mediante alusiones directas (que podríamos incluir dentro del campo de la cortesía positiva) a la lectora. (p. 2)

El análisis de Oliveros García (2016) expone dos cuestiones sumamente importantes para comprender las posibilidades expresivas y las intenciones que subyacen en el uso y aplicación de esta técnica artística de comunicación: la reflexión de la persona lectora sobre cuestiones de realidad, verdad y ficción en torno a su propia vida y a la realidad en general, y la atracción de una mayor cantidad de espectadores, lectores, usuarios y jugadores, tanto hombres como mujeres, a este tipo de narrativas. El autor considera que el aumento en el uso de la ruptura de la cuarta pared en la narrativa contemporánea es una prueba de la reciente creación de un canon narrativo donde la barrera entre el autor o la autora y la o el lector ya no es parte del pacto de ficción;

incluso, hay un cuestionamiento y un replanteamiento total de este último. En este caso, Oliveros García (2016) utiliza el concepto de canon como una forma de explicar la conformación de una tradición narrativa en torno a retomar la técnica artística de la ruptura de la cuarta pared, ya que, aunque el origen de dicha transgresión no es reciente, como se mencionó anteriormente, las nuevas formas y opciones de ruptura sí son innovadoras porque los medios y la tecnología donde tienen cabida son renovadoras y posibilitan que los receptores tengan la facultad de romper la barrera imaginaria desde su iniciativa y posición, participar creativamente en la diégesis, y cambiar y ampliar la estructura enunciativa y narratológica de los relatos. Por consiguiente, esta acción es disruptiva en sus dos sentidos: como ruptura del consenso que separa a los emisores de los receptores o receptoras, y como un hecho revolucionario por cómo se hace y lo que implica.

Otros ejemplos destacados de la ruptura de la cuarta pared que se han presentado en distintos medios artísticos y de comunicación, durante los siglos XX y XXI, son los siguientes: las películas *Los olvidados* (1950) de Luis Buñuel; *Psicosis* (1960) de Alfred Hitchcock; *Annie Hall* (1977) de Woody Allen; *Goodfellas* (1990) de Martin Scorsese; *El club de la pelea* (1999) de David Fincher; *Scary Movie* (2000) de Keenen Ivory Wayans; y *Deadpool* (2016) de Tim Miller (Rodríguez, 2019; Crespo, 2021). Asimismo, cabe destacar la adaptación radiofónica realizada en 1938 por Orson Welles de la novela *The War of the Worlds* (1898), de H. G. Wells; también programas y series de televisión como *Los Simpson* (1989), *El Príncipe del rap en Bel-Air* (1990), *Animaniacs* (1993), *Buffy, la cazavampiros* (1997), *Malcolm in the Middle* (2000), *The Office* (2005), *Modern Family* (2009), entre otros; los cómics como *She-Hulk* (1980), *Deadpool* (1997), *Loki* (1997), *Fantastic Four* (1961, 1963, 1998), *Squirrel Girl* (1990) y *Rick Jones* (2002), todos ellos de *Marvel Cómics*. Un ejemplo reciente de este tipo de relatos proviene de la plataforma de streaming *Netflix*: la famosa serie *House of Cards* (2013), en la cual se presenta la ruptura de dos paredes: la de la plataforma donde se transmite el programa y la de la red social de X (antes *Twitter*), pues el protagonista se dirige al público y también publica e interactúa como una persona real dentro de la red social (Ortega y Padilla, 2020).

En lo que respecta a la literatura no teatral, también hay varios ejemplos de novelas y cuentos donde se utiliza la desintegración del cuarto muro, pero, por las características intrínsecas del medio de expresión donde tienen cabida, se ha catalogado a estas obras artísticas como metaficción<sup>14</sup> o metanarrativa, principalmente, para establecer ciertas diferencias sustanciales entre la disrupción y la autorreferencialidad de las propuestas estéticas cinematográficas y televisivas, pues las narrativas escritas no dependen de la representación de los actores y las actrices para relatar las historias. Por lo tanto, la pared entre el emisor o emisora y la receptora y el receptor no es tan evidente, consensuada o rígida como en el teatro, el cine y la televisión; además, el concepto y el uso de la metaficción<sup>15</sup> es mucho más antiguo que la técnica de la ruptura “parediana”. A pesar de estas discrepancias nominales y estructurales, se considera que en los siguientes textos literarios se da el rompimiento de la cuarta pared porque se traspasa la barrera imaginaria entre el emisor y el receptor, ya sea mujer u hombre, estableciendo comunicación e interacción entre ellos o ellas y sus mundos, desde variadas formas y con diversas intenciones, por ejemplo: *Don Quijote de la Mancha* (1605) de Miguel de Cervantes Saavedra; *Jacques le fataliste* (1796) de Denis Diderot; *Tristram Shandy* (1759-1767) de Laurence Sterne; *Niebla* (1914) de Miguel de Unamuno; *Cómo se salvó Wang-Fo* (1936) de Marguerite Yourcenar; *El Sur* (1953) y *El otro* (1972) de Jorge Luis Borges; *Continuidad de los parques* (1956) y *Las babas del diablo* (1959) de Julio Cortázar; *Si una noche de invierno un viajero* (1979) de Italo Calvino; *Afternoon* (1990) de Michael Joyce; *A la manera de O. Henry* (2008) de Vicente Leñero, entre muchos otros.

## 2. Desarrollo

En esta sección, se presenta la parte central del trabajo, donde se explica el enfoque metodológico de la investigación y se desarrolla el análisis del objeto de estudio tomando en cuenta los antecedentes y el contexto histórico-social-tecnológico abordado en la sección introductoria. En primer lugar, la narrativa es todo texto,

obra o conjunto de obras que expresan y describen uno o más hechos. En esta línea, cabe destacar que se entiende por hecho todo acontecer objetivo o subjetivo, exterior o interior a un personaje, de origen ficcional o real, con diversas intenciones y a través de diferentes expresiones y medios de comunicación, por lo cual, aunque su presencia se da primordialmente en la literatura, también se manifiesta u origina en cualquier expresión humana de naturaleza informativa y explicativa. Lo mismo sucede con el fenómeno de la desintegración de la cuarta pared, que, como ya se mostró, puede presentarse en cualquier medio artístico y de comunicación.

Por lo tanto, existen narrativas en redes sociales y videojuegos en línea que rompen la cuarta pared del monitor de la computadora y de la pantalla del celular al dirigirse directamente hacia las personas lectoras, los usuarios y los jugadores, no solo para obtener su atención, sino también para que ellos y ellas participen en la creación de la historia y en la dirección de la trama<sup>16</sup>, construyendo, de esta forma, una narrativa polifónica y multifacética al permitir la ampliación y problematización del concepto de narración y de todo el fenómeno comunicativo, cultural, social y artístico que le da sentido a su existencia. Además, la desintegración de la cuarta pared dentro de las narraciones mediáticas digitales también se presenta desde la perspectiva del lector-usuario y jugador, ya sea hombre o mujer, hacia el relato y hacia la persona autora, es decir, que se invierten los papeles en los que comúnmente se crea el fenómeno del rompimiento de la cuarta pared.

Es fructífero abordar este fenómeno desde una cosmovisión filosófica más amplia y, hasta cierto punto, profunda, en virtud del esclarecimiento en la comprensión de la narrativa mediática digital disruptiva. El acercamiento inicia con la siguiente postura ontológica: toda narración o relato –también la narrativa del videojuego– se despliega en un mundo ontológico específico según reglas y una estructura específica; en él, cualquier ruptura de su pared o límite ontológico representa la emergencia o acontecimiento más allá de su sentido. Para el caso que aquí se presenta, la llamada ruptura de la cuarta pared, como noción teórica de la narrativa teatral o filmica, da sentido conceptual al establecimiento de la metacomunicación entre el espectador y el narrador, o el personaje, sean masculinos o femeninos, y permite, al análisis crítico de esta, plantear un juicio filosófico que, en opinión de José Luis Cisneros Arellano, consiste, en esencia, en una explicación metafísica que da sentido de un todo, o al menos de un mundo ontológico en concreto (Cisneros Arellano, 2017). Por lo tanto, dicha perspectiva metafísica, aplicada a la interpretación y comprensión del fenómeno narrativo digital disruptivo, proporciona una explicación holística y reveladora de lo que tradicionalmente en Filosofía se conoce como esencia, pero que Cisneros Arellano entiende como el sentido y la posibilidad del ser de este ente (Seminario Permanente de Filosofía UNISON, 2023)<sup>17</sup>. Como apoyo a esto, en la *Metafísica* de Aristóteles (1994) se señala lo siguiente:

Es obvio, pues, que necesitamos conseguir la ciencia de las causas primeras (desde luego, decimos saber cada cosa cuando creemos conocer la causa primera). Pero de «causas» se habla en cuatro sentidos: [sic] de ellas, una causa decimos que es la entidad, es decir, la esencia (pues el porqué se reduce, en último término, a la definición, y el porqué primero es causa y principio); la segunda, la materia, es decir, el sujeto; la tercera, de *donde proviene el inicio del movimiento*; y la cuarta, la causa opuesta a esta última, *aquello para lo cual*, es decir, el bien (éste [sic] es, desde luego, el fin a que tienden la generación y el movimiento). (pp. 79-80)

Por lo tanto, tomando en cuenta la perspectiva metafísica del estagirita y adecuándola a la naturaleza ontológica de esta investigación, se parte de la idea de que la narrativa es un mundo ontológico completo que tiene sus propias reglas y condiciones de funcionamiento, el cual constituye la base o el punto de partida de la narrativa digital en términos analógicos. Por esta razón, la desintegración o ruptura de la cuarta pared expone la aparición de un nuevo universo ontológico autónomo y complejo que requiere su propia identificación, definición y comprensión. Además, la técnica disruptiva parece responder al cuestionamiento y a la reflexión en torno al mundo ontológico que representan, respectivamente, la narrativa analógica y la narrativa digital y su relación, entre sí mismas y entre ellas, en tanto entes. Esto adquiere mayor profundidad cuando se enfatiza en la relación como concepto metafísico en el sentido que Cisneros Arellano (2022) le da, como se puede

observar en su artículo “El método filosófico y la relación en cuanto relación como noción metafísica absoluta”:

La relación como concepto ontológico complejo se refiere a las aperturas y los cierres en sí mismos de la realidad. Esta complejidad de aperturas y cierres pueden ser identificadas en grado aproximado, lo que permite que la relación en cuanto a relación pueda mostrarse como una función que dé unidad y permita establecer, por medio de analogías, las identidades y las diferencias que definen a un ente cualquiera. Es decir, cualquier relación de relaciones produce al ente y este puede ser material o ideal ... Esto significa que para estudiar un ente es indispensable asumir ontológicamente una multiplicidad múltiple que lo compone. (pp. 60-61)

Se puede interpretar, entonces, que la desintegración de la cuarta pared funciona como una relación o conjunto de relaciones que proporcionan unidad y sentido ontológico a este tipo de expresiones narrativas interactivas y también permiten identificar y comprender la composición relacional que configura al ser del ente, en este caso, al ser de la condición de disrupción dentro de la narrativa mediática digital, desde una perspectiva metafísica, pues este está conformado por una multiplicidad de relaciones que lo producen. Por ejemplo, pueden mencionarse las relaciones que producen la ruptura de la cuarta pared en el soporte analógico, las relaciones que hacen posible identificarla como desintegración, las relaciones de naturaleza análoga que establecen conexiones entre las relaciones de la ruptura tradicional y las de la disrupción en el soporte digital, el conjunto de relaciones que definen la ruptura en la narrativa mediática digital, entre otras.

Entonces, para poder comprender, acceder a su esencia y definir el mundo ontológico de la narrativa digital, que rompe la cuarta pared, es indispensable identificar y entender las relaciones en tanto relación que la configuran como un ente, en términos metafísicos, como explicación que da sentido y no su acepción tradicional de investigación sobre entidades hipostasiadas:

La relación en cuanto a relación permite, como concepto metafísico, aportar las razones pertinentes para identificar los objetos de observación, las condiciones para la observación, y las proporciones entre las escalas de “medida” ontológica que permiten delimitar epistemológicamente un concepto respecto a otro. (Cisneros Arellano, 2021, p. 492)

Desde este tipo específico de perspectiva metafísica, entonces, se infiere el nuevo tipo de realidad narrativa que se encuentra expresada en diferentes manifestaciones y relatos digitales dentro de la red, y que es un conjunto de entidades virtuales que se formó y se sigue configurando a partir de relaciones digitales y no típicas o tradicionales, como sucede en la mayoría de las narraciones dentro del soporte analógico, las cuales, a su vez, incluyen a otras relaciones de naturaleza narratológica, literaria, comunicativa y humana. Por lo tanto, se considera que en las sociedades virtuales, que tienen cabida dentro de la red, están apareciendo nuevos entes a partir de un sinfín de multiplicidades *múltiples* que no se alcanzan a vislumbrar todavía y que se están configurando, aportando el sostenimiento de relaciones que hacen posible ver nuevos entes, en este caso, entes narrativos que disrumen su propia conformación ontológica y, a partir de esa ruptura, crean una nueva forma de expresión narrativa digital.

Como ya se aludió en la parte introductoria de este trabajo, es muy interesante la forma en que la transgresión de la cuarta pared puede ser interpretada como un recurso y técnica artística que, al desintegrar la barrera o muro simbólico, cuestiona y subvierte el pacto de ficción tradicional, garantizado por el consenso de la cuarta pared, así como también reflexiona y rebate sobre la noción y concepción de la realidad. Al mismo tiempo, propone un nuevo acuerdo en el cual la confusión o mezcla entre ficción y realidad es vital para conformar ontológicamente la narrativa digital disruptiva, de forma orgánica y holística; en una atmósfera sociocultural y tecnológica completa y compleja, alegóricamente similar a lo que sucedió en la época posmoderna con la crítica y el replanteamiento a la modernidad y a sus grandes metarrelatos, esto se continúa prolongando debido al avance y evolución de la tecnología, a las posibilidades y transformaciones que esta facilita, y a las reflexiones epistemológicas y metafísicas que suscita.

Entonces, esta estrategia disruptiva, autorreferencial y autorreflexiva, que complejiza y cuestiona el acto artístico comunicativo y la representación ficcional, proyecta mucho sobre los cambios de paradigmas experimentados por la sociedad moderna y posmoderna en lo referente a la concepción de la realidad, de la historia, de las artes, de la ciencia, de la ficción y de la verdad en torno al colapso de los grandes metarrelatos que constituyeron las bases de la cultura y la sociedad ilustradas y pioneras del pensamiento moderno, y de las raíces de la noción de veracidad:

[La] condición «postmoderna» ... designa el estado de la cultura después de las transformaciones que han afectado a las reglas de juego de la ciencia, de la literatura y de las artes a partir del siglo XIX ... se tiene por «postmoderna» la incredulidad con respecto a los metarrelatos. Ésta es, sin duda, un efecto del progreso de las ciencias; pero ese progreso, a su vez, la presupone. Al desuso del dispositivo metanarrativo de legitimación corresponde especialmente la crisis de la filosofía metafísica, y la de la institución universitaria que dependía de ella. La función narrativa pierde sus funciones, el gran héroe, los grandes peligros, los grandes periplos y el gran propósito. (Lyotard, 1987, p. 4)

Si las grandes concepciones, paradigmas y modelos que hicieron posible la modernidad y su proyecto de progreso científico y tecnológico han perdido legitimidad y facultad para explicar y dar sentido integral a la realidad contemporánea, los múltiples cambios y replanteamientos que ocasionaron y siguen suscitando esta crisis se manifiestan en todos los espacios y expresiones artísticas, así como también en todos los aspectos, rasgos, discursos y elementos de las actividades humanas, como una búsqueda, inquietud o experimentación de nuevas formas o concepciones para sentir, vivir, asir y comprender el fenómeno artístico y la complejidad de la realidad a través de este. Poder romper y traspasar esa pared metafórica y la convención que implica es un acto de autorreflexión y autoconsciencia sobre las diversas formas en que la humanidad construye símbolos, significados, sentidos y acuerdos para objetivar y legitimar la realidad.

Dicho esto, analizamos algunos ejemplos de la narrativa digital disruptiva, los cuales han sido ordenados de acuerdo con la identificación de cuatro diferentes niveles de ruptura según las posibilidades de interacción que se logran entre los relatos y los receptores. Por lo tanto, se tienen identificados los siguientes niveles, en orden de menor a mayor interacción y ruptura: nivel 1= R(p)1; nivel 2= R(p)2; nivel 3= R(p)3; y nivel 4= R(p)4. Los criterios de selección del corpus se basaron en la tipificación de los distintos grados de desintegración de la cuarta pared y de las posibilidades que los receptores, masculinos y femeninos, adquieren al interactuar con la narración, observando un aumento gradual en la participación creativa y enunciativa de ellas o ellos, pues, al asumir y activar el papel del narratorio, los lectores y jugadores, hombres y mujeres, son capaces de modificar y complejizar la estructura narratológica original, y de extenderla creativamente con sus acciones dentro de cada relato analizado, con lo cual la conforman como tal, en tanto narrativa digital disruptiva.

## 2.1. Nivel 1: R(p)1

En el primer nivel de desintegración del cuarto muro imaginario se presenta el siguiente ejemplo (véase **Figura 1**). Como se puede observar, lo que se expresa en este, tanto en la fotografía como en el título de la publicación, corresponden a un meme<sup>18</sup> a través del cual se pretende hacer un chiste y causar humor por medio de la identificación de la referencia de la imagen en directa relación con la descripción que la titula. Se trata de dos de los actores y la actriz que protagonizan la serie coreana de *streaming* llamada *El juego del calamar*, de 2021, donde los personajes se enfrentan a diferentes retos y juegos para sobrevivir y ganar una enorme cantidad de dinero.

También se crea ese efecto gracioso por el hecho de que los personajes de la imagen dirigen sus miradas hacia el frente como si realmente estuvieran observando a la persona que se encuentra detrás de la pantalla del monitor o celular. Así, provisionalmente, que este modo de construcción narrativa breve permite inferir una ruptura de pared al sentido original porque, al dirigirse e interpelar al usuario, masculino o femenino, y establecer la interacción, se destruye la barrera metafórica entre la realidad ficcional que se manifiesta dentro

del mundo diegético del meme y la realidad empírica, cotidiana, donde se encuentran las personas. La interacción en este caso se establece al momento de que el usuario-observador, hombre o mujer, suplente a la cuarta persona a la que se alude en el título de la publicación, pues esta no se encuentra dentro de la fotografía de los intérpretes de la serie coreana.



**Figura 1.**

4 personas endeudadas mirándose fijamente

Meme compartido en un grupo público de la red social Facebook, llamado “Memes de la Cuarentena” (2021).

El chiste hace referencia a otro plano de la realidad, en este caso ficcional (la historia que se relata en la serie), que es trasladado hacia la realidad digital que se manifiesta dentro del espacio y el ambiente comunicativo e interactivo de las redes sociales. Este último también podría verse como otra dimensión ficcional por los tipos de publicaciones que se comunican, por las actitudes, personalidades y los papeles que asumen los usuarios y usuarias dentro de este espacio, los cuales muchas veces no corresponden con la forma de ser de ellas y ellos en la realidad de afuera del soporte digital, y por las formas particulares de interacción y convivencia que se establecen entre los nativos e inmigrantes digitales, tanto masculinos como femeninos.

Entonces, al momento de que los usuarios y las usuarias que ven el meme identifican la referencia a la que hace alusión y también se reconocen como la cuarta persona que menciona el texto, se desintegra la cuarta pared virtual gracias al enfoque de la mirada de los dos actores y la actriz coreanos en la fotografía y a lo expresado en la frase de la publicación. El momento en que la persona usuaria se identifica como el cuarto deudor supone el incremento de la realidad digital del meme y del medio en que este se expresa, extendiendo su existencia y zona de acción hacia la realidad del receptor o la receptora, al momento que él o ella se integra dentro del relato, mostrando cierta similitud con el concepto y comportamiento de la realidad aumentada:

Acuñado en 1994 por Paul Milgram y Fumio Kishino, el concepto de realidad aumentada es comúnmente contrapuesto al de realidad virtual. En el caso de la realidad virtual, el usuario opera un simulacro virtual digital; en el caso de la realidad aumentada, lo hace interfiriendo en objetos actuales del entorno físico sobre los cuales se adhiere información digital percibida a través de dispositivos electrónicos ... la realidad aumentada es una evolución de la realidad virtual surgida a raíz de la ruptura de la cuarta pared. Esta taxonomía de la realidad que articula el Entorno Aumentado, donde los conceptos espacio, campo e información aparecen entrelazados por la tecnología, se percibe y subjetiviza, sin remedio, desde la realidad biológica de nuestra especie. (Roig y Mestre, 2021, pp. 507-508)

Esto ayuda a comprender cómo la realidad digital se va ampliando significativamente hasta incorporar y complementar a la realidad física, además de alcanzar la objetivación en la vida cotidiana, gracias a que las personas aprovechan las características y posibilidades de los avances tecnológicos virtuales de comunicación y sociabilización al utilizar su creatividad e imaginación para exteriorizar, concretar y materializar sus deseos e inquietudes a través de estos, sin que las invenciones tecnológicas sean las principales precursoras o los ejes determinantes de dichos cambios trascendentales en la vida social y cultural de las civilizaciones contemporáneas. En el caso específico de este corpus, se observa cómo la creatividad de los usuarios y la interacción que permite la red social se integran para ampliar la estructura narratológica del relato y proporcionarle cohesión ontológica y metafísica esencial.

Por supuesto, debe mencionarse que la identificación que los consumidores y consumidoras de dicho contenido puedan o quieran instaurar entre la imagen y el mensaje del meme consigo mismos o mismas es donde radica su éxito y popularidad, el establecimiento y éxito de la interacción entre el mensaje y el receptor o receptora, y el triunfo de la desintegración de la cuarta pared y sus consecuencias. Como se puede notar, la ruptura que se establece en este tipo de memes conjunta tres niveles o tipos de realidad en una sola, como si se tratara de una refuncionalización o potencialización de la metalepsis narratológica, que surgió en las narrativas literarias pertenecientes al soporte analógico:

La metalepsis narrativa se define como el traspaso de la frontera entre el nivel diegético del narrador y la diégesis, es decir el mundo narrado por el narrador. Siguiendo la primera definición del término, propuesta en 1972 por el teórico literario francés Gérard Genette, los narratólogos han destacado varios tipos de metalepsis narrativas. El más chocante de estos tipos es la metalepsis ontológica, es decir cuando un personaje novelesco o cuando el narrador autorial parecen superar literalmente la frontera entre el mundo real y el mundo diegético. (Lutas, 2009, p. 39)

Precisamente gracias a este efecto tipo metalepsis, que conecta tres planos distintos de la realidad, o tres realidades distintas en una sola, es donde se da la ruptura del muro imaginario virtual y este corresponde al primer nivel de desintegración de la cuarta pared (Rp1) porque la interacción que se logra entre el mensaje del meme y el receptor, ya sea hombre o mujer, se limita o trasciende solamente a que el usuario o usuaria logre ver, leer, percibir e identificar la disrupción, y su respuesta ante esta puede reducirse a reaccionar en la publicación, ya sea de manera positiva (con un “me gusta”, “me encanta”, “me divierte” o “me importa”) o negativa (con un “me entristece” o “me enoja”). También puede ser que decida compartir el meme en su propio muro o en los muros de sus amigos y amigas.

En este caso, la participación del receptor o receptora se limita a asumir el papel del narratorio digital, que es la entidad ficticia a quien se dirige la enunciación del narrador o narradora dentro de la diégesis que se expresa en un relato (Genette, 1989). Es el receptor, masculino o femenina, implícito en la ficción, y funciona como un puente relacional para poder establecer la analogía entre esta categoría narratológica ficticia y el receptor-usuario empírico, quien puede ser hombre o mujer. Esto permite que no solo se establezcan las dos condiciones básicas para que se dé la desintegración del cuarto muro (disrupción y reflexión sobre esta), sino que también posibilita la participación de los nativos e inmigrantes digitales dentro de la diégesis de este tipo de relatos mediáticos digitales.

Por otra parte, se considera que, a partir de la identificación de cada uno de los cuatro niveles de desintegración del muro digital, también se puede reconocer grados de disrupción, desde los cuales se categoriza y señala qué tan amplia o limitada es la ruptura y las posibilidades que ofrece al receptor y a la receptora de participar en la narrativa. Por ejemplo, en este caso, como el nivel de desintegración corresponde al número 1, entonces el grado de disrupción es básico porque se limita a las posibilidades de la identificación como el narratorio de la diégesis expresada en la imagen y la oración del meme, sin ir más allá de sentirse apelado, identificado y parte de la historia de la narración, ya sea que se trate de un hombre o una mujer. En el mismo nivel de ruptura, también se puede identificar el grado de libertad que puede adquirir el usuario o

usuaria, el de persuasión de la narrativa para atraer y el grado de finitud que puede alcanzar la historia gracias a dicho nivel de ruptura.

Por consiguiente, se tiene que el grado de libertad corresponde al mínimo porque la participación del receptor o la receptora se limita a reconocerse como el narratario digital, mientras que en el grado de persuasión<sup>19</sup> se da el de la atracción elemental que debe existir para que la persona usuaria se sienta interesada en el relato. Finalmente, en lo referente al grado de finitud que alcanza la historia en este primer nivel de ruptura, gracias a la interacción, es finito porque el nivel de desintegración y las posibilidades de la participación creativa del receptor o la receptora no ofrecen suficiente libertad y facultad para que él o ella continúe, complemente o amplíe el argumento y los hechos que relata la narración. Como se puede observar, que los lectores-receptores, masculinos y femeninos, se identifiquen (de manera consciente o inconsciente) y asuman el papel de narratarios vuelve posible la unión y comunicación entre los tres planos de la realidad que se manifiestan en la propuesta narrativa del meme disruptivo y, precisamente, gracias a que existe dicha ruptura, se establece la transgresión, la apertura de la pared e, irónicamente, la dependencia narrativa entre las tres dimensiones de la realidad: la serie, el meme y la cotidianidad empírica como productos de un entramado de relaciones entre sus condiciones.

## 2.2. Nivel 2: R(p)2

Otro ejemplo pertinente para el hilo de esta exposición es la tuitnovela llamada *Los mil trinos y un trino*, del escritor colombiano Héctor Abad Faciolince (2012-2014), que aquí se cataloga en el nivel 2 (Rp2) de desintegración del cuarto muro virtual (véase **Figura 2**). Faciolince escribió esta obra inconclusa entre julio de 2012 y marzo de 2014 en la red social X (en esa época llamada *Twitter*). Lleva ese nombre porque el autor anunció que escribiría una novela en mil y un tuits, uno por día durante mil y un días, como en *Las mil y una noches* (La República, 2013, párr. 6). La historia trata de un personaje llamado Martín Múnera, quien ha sido creado por medio del uso del azar, la suerte y otros recursos visuales y auditivos, no propiamente literarios, por un escritor que también es un ente ficcional dentro de la novela, el cual se llama Ramón Múnera.

La novela plantea una serie de juegos metaficcionales en los que intervienen un famoso escritor y su propia creación, el protagonista de su novela, Martín Múnera ... La novela fue pensada por el autor como un proyecto temporal que consistía en la publicación de un tuit diario hasta alcanzar los 1001 tuits, pero el objetivo inicial no se cumplió y la obra contiene, hasta octubre de 2023, sólo 268 tuits. (Verdín, 2023, p. 16)

Sin embargo, a pesar de ser una novela no terminada, conforme avanza la trama, la configuración del personaje de Martín, así como la narración de su vida, van cobrando sentido y relevancia, a tal grado que el escritor ficcional desea convertirse en su propio personaje y tener la vida de él: después de reflexionar sobre cuestiones éticas en torno a su poder sobre el destino del protagonista dentro de la historia, decide tomar una drástica decisión que libere por completo a Martín y le permita regir su propia vida dentro de la novela.

A partir de ese momento, las cosas se comienzan a complicar para el protagonista y la narración va adquiriendo ciertos grados de complejidad (características existencialistas) relacionados con la libertad de la cual ahora “realmente” goza el personaje principal, a quien también le gusta escribir. La novela es una paradoja de la vida, el azar y el destino, construida a partir de la creatividad espontánea y lúdica de su autor, también del respeto a la naturaleza estructural de X, ya que en ese tiempo solo permitía publicar tuits de 140 caracteres como máximo, y de las ventajas que ofrece la convergencia de diferentes tipos de recursos comunicativos dentro de una misma red social para crear una propuesta narrativa más dinámica e interactiva que rompe la cuarta pared:



Figura 2.

*Los mil trinos y un trino*

Captura de pantalla de la Tuitnovela del escritor Héctor Abad Faciolince, la cual fue creada y publicada en la red social de X. Tomadas de H.A. Faciolince, @AbadFaciolince, 2012-2014.

El estudio formal del fenómeno se ha ido extendiendo, de lo que da buena cuenta el artículo de Carla Raguseo en el que se dan algunas claves sobre sus características (Raguseo, 2010) y que podemos resumir en los siguientes puntos:

1. Naturaleza comprimida: "Twitter fiction refers to an original, self-contained work of fiction in each tweet".
2. Ausencia de título (aunque no siempre ocurre así).
3. Orden inverso de lectura, ya que hay que comenzar a leer por los tuits más antiguos, situados al final de la página.
4. Marca temporal, dada al final del tuit con fecha y hora, lo que nos da sensación de inmediatez.
5. Posibilidad de interacción con el autor y de marcar la entrada como favorito. Además de estos rasgos propios, Raguseo señala algunas características que la ficción en Twitter comparte con la microficción, como la brevedad, el significado múltiple, la intertextualidad y la fragmentación. (Torres, 2015, p. 210)

Como se puede observar, dentro de las características de este tipo de propuestas narrativas en X, se posibilita la interacción entre el autor o autora y las personas lectoras, lo cual facilita y denota la transgresión de la cuarta pared digital y permite la participación creativa de los usuarios<sup>20</sup>, tanto hombres como mujeres, en la continuación y conformación de la narración propuesta por la o el autor y el o la narradora principales. En este

caso, la desintegración de la cuarta pared se da cuando las personas lectoras envían sus propios tuits al autor histórico (real) y él los acepta e integra (repostea, antes fue retuitea) como parte del relato dentro de la tuitnovela, además de dar el crédito correspondiente a la usuaria y los usuarios, ya que, explícitamente, estas intervenciones completan y continúan la historia de Martín Múnera, por lo cual se conforma una obra colectiva, pero mediada por el autor principal, quien se encarga de seleccionar y repostear los mensajes de los receptores, como se puede observar en la **Figura 2**.

En otras palabras, mediante la utilización del recurso de escribir un tuit al día para crear una novela de manera pública (realizando el borrador, las correcciones y los replanteamientos dentro del mismo espacio ficcional) a través de esta red social, la narración y su autor rompen la cuarta pared al interactuar con sus seguidores-lectores y permitirles participar directamente en la creación de la historia. Así también, las personas lectoras tienen un papel de testigos activos del proceso de escritura de la narración, por lo cual se presenta una posibilidad más que permite este nivel de desintegración de la cuarta pared: acceder al espacio tras bambalinas, al proceso creativo del desarrollo de la obra de forma inmediata.

El escritor colombiano y el narrador utilizado por él hacen explícito el proceso de selección, edición y creación de la historia, y lo vuelven parte integral de la obra, con lo cual se pueden identificar cuatro planos distintos de la realidad que se comunican en un mismo espacio digital: (a) el primero es el del lector o usuario histórico, de carne y hueso, femenino o masculino, quien accede a la cuenta de X del escritor colombiano para leer la novela; (b) el segundo es, en la misma línea de tiempo y espacio que el primero, el del autor histórico (Faciolince) que crea una cuenta en esta red social para escribir una novela por tuits; (c) el tercero es el mundo del narrador (ficcional), quien crea y cuenta la historia del personaje protagonista; y, finalmente, (d) el cuarto es el mundo diegético en el cual vive y se desarrolla el protagonista de la historia. Al desdibujarse y desintegrarse las paredes o muros que separaban, simbólicamente, cada una de estas realidades y establecer la interacción entre ellas, debido a la ruptura, el involucramiento del usuario o la usuaria y sus acciones influyen y pasan a formar parte del ámbito creativo de la narración dentro del modelo de comunicación que implica el acto de narrar, pues los receptores y las receptoras también asumen un papel específico, activo y creativo dentro de dicho esquema de comunicación.

A pesar de la mediación, del control del autor original sobre la obra y del hecho de que la transgresión del cuarto muro se lleva a cabo desde la perspectiva del escritor y narrador principal, los receptores adquieren el papel de narrarios emisores virtuales que participan de manera creativa en la conformación y construcción de la tuitnovela con sus tuits, los cuales expresan su libertad creativa, su interpretación personal sobre la obra, su percepción sobre el protagonista de la novela y el desarrollo y futuro de la historia. Si bien es cierto que los receptores y receptoras, al identificarse como los narrarios de dicha obra y ejercer un papel de narrarios emisores virtuales, respetan el planteamiento y la propuesta original del autor en lo referente a la temática, al personaje principal y al camino que ha ido tomando la historia, sus aportaciones son ideas y propuestas de concepción y elaboración propias y en estas no intervienen de manera creativa el narrador primario ni el autor original, ya que este último solamente se encarga de compartir dichas aportaciones dentro de la narración al repostearlas:

Los materiales narrativos son una especie de indicadores que contribuyen a otorgar significados, para que el lector los asuma y proponga su visión sintiente. Es decir, el lector es también productor del texto, cuando entiende que narrar es crear mundos de vida haciendo uso de la memoria, alimentadora de su capacidad discursiva. Es necesario cuestionar la validez de las formas clásicas de recepción, reconociendo a la experiencia comunicativa como el complemento necesario del proceso creativo y, consecuentemente, apuntar hacia la percepción fragmentada de la narrativa, convirtiéndola en motivo de exploración con miras a representar sin restricciones, aquello que se desea expresar. (Londoño, 2010, p. 64)

Según lo anterior, el papel de las personas lectoras dentro del soporte digital les posibilita otras oportunidades y otro tipo de relación con el texto, por lo cual su acercamiento a este tipo de relatos virtuales va más allá de su tarea como intérpretes del mensaje expresado por la narrativa y se convierten en los narrarios

directos de dichos relatos; por lo tanto, se sienten aludidos, referidos, motivados y alentados a involucrarse de manera inmediata y activa en el modelo de comunicación que plantean las narraciones y en la posibilidad latente de emitir, de responder dentro del mismo relato a la interacción que se ha establecido. Gracias al uso de la técnica artística de la desintegración de la cuarta pared dentro del medio digital, en este nivel, se vuelve posible la participación creativa de los usuarios y las usuarias en la propuesta narrativa de dicha obra.

En lo referente al grado de interrupción que se observa en este ejemplo, corresponde al intuitivo porque la acción de los usuarios dentro de la narración está motivada y guiada por dicha capacidad o sentido, desde el cual se despierta su imaginación y creatividad para poder aportar y continuar la narración de acuerdo con lo que intuyeron de la propuesta del narrador principal. Por su parte, el grado de libertad al que acceden los receptores y las receptoras corresponde al de participación porque su aportación es tangible dentro del lenguaje de comunicación utilizado y se integra en la narración para formar parte de ella. En lo que concierne al grado de persuasión que se desprende de esta tuitnovela disruptiva, se puede identificar que se trata del inmersivo, porque el nivel de ruptura permite que los usuarios se sumerjan lo suficiente en la narración y la historia para despertar el deseo de participar en la creación y conformación de la narrativa<sup>21</sup>. En esta línea, se considera que dicho grado de inmersión<sup>22</sup> es mayor al que se presenta en un acto de lectura de la narrativa dentro del soporte analógico porque los motiva a continuar la interacción que se estableció a partir de la ruptura:

La inmersión ... es una experiencia corpórea ... es imprescindible la proyección de un cuerpo virtual, o mejor aún, la participación de uno real, para que nos sintamos integrados en un mundo artístico ... si consideramos la interactividad como la implicación del usuario en un juego de significados que tiene lugar más en el plano de los signos y las palabras que en el de los objetos y los mundos, este compromiso estrictamente cerebral con el texto minimizaría las emociones, la curiosidad por lo que va a ocurrir, y la resonancia de los recuerdos personales que podamos encontrar en el texto. Sobre la luminosa superficie de los signos (el significante) no hay sitio para los cuerpos, ni reales ni virtuales. Y sin embargo, el receptor del arte total (si nos atrevemos a soñar con algo así) debería ser ni más ni menos que el sujeto que san Ignacio de Loyola definió como un «compuesto indisoluble» de mente y cuerpo. Lo que está en juego en la síntesis de la inmersión y la interactividad es nada menos que la participación del individuo en su integridad en la experiencia artística. (Ryan, 2004, p. 39)

En la cita anterior, la autora explica lo que implica la inmersión y también la interacción en un texto con la intención de aclarar que, aunque estas dos condiciones parecen oponerse entre sí de acuerdo con su significado, en el medio electrónico y digital se puede lograr la convergencia de ambas sin que se excluyan entre ellas, y sin que la inmersión involucre la pasividad de la usuaria o el usuario, sino todo lo contrario; ni tampoco que la interacción suponga la falta de sumersión y abstracción dentro del mundo diegético por parte de los lectores, ya sean hombres o mujeres. Para Ryan (2004), esto es posible al considerar que el usuario o la usuaria puede participar de manera integral (corporeidad y consciencia)<sup>23</sup> en todo lo que implica el fenómeno artístico o experiencia porque la narración dentro de los medios electrónicos funciona como realidad virtual en la que se puede lograr la síntesis de dichas condiciones y se amplía significativamente el alcance y la participación de los lectores y lectoras de manera completa desde su experiencia de lectura.

Por otro lado, en lo que respecta al grado de finitud que puede alcanzar la historia narrada en la tuitnovela de Faciolince, gracias a este nivel de desintegración que permite continuarla, se considera que se llega a la posibilidad de ilimitación porque la facultad que adquieren los receptores y receptoras de participar en la continuación de dicho relato ofrece la oportunidad de que este se siga desarrollando hasta donde los participantes de su creación lo decidan, a pesar de los límites que pueden representar la guía y la mediación del autor y narrador originales.

### 2.3. Nivel 3: R(p)3

Se analiza el siguiente meme como ejemplo del nivel 3 de ruptura de la cuarta pared (Rp3) (véase la **Figura 3**). Como se puede observar, en esta narración disruptiva, la ruptura del cuarto muro digital es realizada desde la postura de los receptores, lo que se puede notar claramente en la **Figura 3**, pues son ellos y ellas quienes ejercen su facultad y la llevan más allá de la limitación que podría otorgarles el autor o la autora y el narrador o narradora originales para desintegrar la barrera metafórica desde dentro del propio mundo diegético propuesto por la historia principal, y así formar parte de este al aportar y complementar la narración con sus propias ideas y su creatividad espontánea.

Dicha posibilidad de que sean los receptores y receptoras quienes rompan el muro digital al introducirse en la narración, y desde ahí editar y complementar la historia con sus ideas particulares, es una oportunidad que permiten las características intrínsecas del tipo de soporte en el cual se expresa esta narrativa contemporánea, es decir, el medio digital. Esto se debe a que este representa un espacio donde se da la interacción casi de forma inmediata y esta facilita y potencializa la participación de los receptores en la parte creativa de las obras y no únicamente en su compromiso con la experiencia de la recepción y la interpretación, donde su acción siempre ha sido indispensable y primordial para que se establezca la comunicación y funcione el modelo o esquema básico de esta. Lo anterior es una cuestión que hubiera sido muy difícil de lograr (sino que imposible) en la misma medida de inmersión e interactividad dentro del soporte analógico por sus limitaciones estructurales y enunciativas. Sin embargo, en las propuestas narrativas dentro del soporte analógico ya se expresaban inquietudes y experimentaciones que condensan el deseo de que se establezca una interacción mayor y más prolongada con los lectores y las lectoras, y que su participación en la creación también sea un hecho y se incremente dentro del fenómeno de comunicación.

El argumento inicial de la narrativa planteada por el meme consiste en la simulación de un diálogo de alguien consigo mismo y se acompaña estas frases por una imagen ilustrativa que pueda asociarse con la temática que se está abordando para causar e incrementar el efecto deseado: que sea gracioso. Sin embargo, la historia propuesta por dicho argumento es complementada por la intromisión de uno de los receptores, quien, dentro del espacio de enunciación del diálogo e imagen, complementa la historia con su aportación creativa, basándose en la temática de hablar consigo mismo: con un tono irónico y paródico trata de argumentar una posible razón que justifique dicho comportamiento inusual, a pesar de que esta persona repite la misma forma de actuar, lo cual incrementa el efecto cómico del meme.

Incluso, esta aportación es lo que hace que esta imagen sea considerada e interpretada como un meme, en términos ontológicos y metafísicos, ya que le aportan sentido al ser del ente de este tipo de relatos digitales disruptivos: “el ‘ser en cuanto ser’ es la relación del modo de estar dispuesto de un ente o un conjunto de entes, y a esto, entendido globalmente, se le conceptualiza como *existencia*” (Cisneros Arellano, 2017, p. 12). Por su parte, la aportación de la segunda receptora, aunque tiene lugar en la sección de los comentarios de la publicación original, también disrumpe la separación entre el mundo ficcional del meme y la realidad cotidiana; pasa a formar parte de la temática de la historia y continúa la misma línea argumental de la propuesta inicial.

Para poder llevar a cabo la transgresión de la cuarta pared, el receptor asume el papel de narratario coautor, cocreador y disruptivo porque es él quien rompe la barrera metafórica desde su postura y altera la narrativa con su comentario, ya que ahora este toma el turno de enunciar, continuar y complementar el relato comenzado por otro. Incluso, la segunda receptora también entra a participar en la misma dinámica disruptiva y altera, a su vez, la narración complementaria del primer usuario activo, además de seguir la línea argumental propuesta por el relato original, con lo cual se crea el efecto de una narración tipo muñeca *matrioska*, porque simula la posibilidad de infinitud de la historia al abrir la oportunidad de que más lectores y lectoras puedan participar, disrumper y conformar la parte creativa de la narrativa.

Por lo tanto, también se identifica que el grado de interrupción en este ejemplo es creativo, debido a que los nativos e inmigrantes digitales, hombres y mujeres, utilizan su imaginación e ingenio para llevar a cabo la ruptura, lo que les permite ejercer un grado de libertad complementario y extensivo, pues con su participación

prolongan e incrementan la historia. En lo que respecta al grado de persuasión, en este nivel de desintegración, los usuarios y usuarias alcanzan un estado de libre albedrío, puesto que tienen la suficiente libertad de participar en la construcción, edición y conformación de la obra gracias a su propia iniciativa y desde su postura como narratarios activos.



Figura 3.

Meme sobre hablar consigo mismo

Meme compartido en el perfil de Bety Incógnita en Facebook. Tomado de B. Incógnita, 2021

#### 2.4. Nivel 4: R(p)4

A continuación, se analiza un ejemplo del cuarto y último nivel de ruptura del muro digital (Rp4) (obsérvese la **Figura 4**). *The Stanley Parable* es un videojuego de rol, de exploración y un mod<sup>24</sup> de aventura conversacional en línea para computadora, diseñado por Davey Wreden y William Pugh, desarrollado por *Galactic Cafe* y disponible para su venta en la plataforma *Steam* desde su lanzamiento en el 2013 (su versión original es del 2011 como un *mod* de aventura para *Half-Life 2*) (Hamilton, 2011). El argumento general de la historia del juego es sobre un trabajador de oficina, llamado Stanley, el cual realiza la misma labor rutinaria y enajenante de teclear un patrón repetitivo en la computadora de su trabajo, por solicitud del sistema, ya que en eso consiste su jornada laboral. Todo esto cambia un día que el ordenador deja de funcionar y se apaga, por lo cual el personaje tiene que elegir entre seguir fielmente las instrucciones que ahora le da el narrador del juego o tomar sus propias decisiones con respecto a la situación en la que se encuentra, pues también está completamente solo dentro del edificio de su trabajo y debe averiguar qué está ocurriendo, como lo ilustra la **Figura 4**.

La historia del juego representa una alegoría de la automatización y la enajenación del individuo como consecuencia del ritmo de la vida moderna en la cual se encuentra inmerso, y que poco a poco le ha arrebatado su facultad de pensar, de discernir y de tomar decisiones por sí mismo. Es también una aguda crítica al sistema socioeconómico y político, que tiene el poder de controlar o manipular el libre albedrío de sus gobernados sin que ellos se den cuenta, así como una paradoja donde se simula la obtención de la libertad absoluta del personaje protagonista y, por lo tanto, del jugador o jugadora que maneja el avatar dentro de la diégesis del videojuego. Por lo tanto, la dinámica de funcionamiento del juego es multiopción y también plantea la inexistencia de un desenlace congruente, ya que parece no tener una consumación explícita y contundente con respecto a otros videojuegos porque en su mecánica propone seis posibles finales distintos. En la reseña del videojuego que se encuentra en la plataforma *Steam* dice lo siguiente:

*The Stanley Parable is a first-person exploration game. You will play as Stanley, and you will not play as Stanley. You will follow a story, you will not follow a story. You will have a choice, you will have no choice. The game will end, the game will never end. Contradiction follows contradiction, the rules of how games should work are broken, then broken again. This world was not made for you to understand.*

*But as you explore, slowly, meaning begins to arise, the paradoxes might start to make sense, perhaps you are powerful after all. The game is not here to fight you; it is inviting you to dance.*

[*The Stanley Parable* es un juego de exploración en primera persona. Jugarás como Stanley y no jugarás como Stanley. Seguirás una historia, no seguirás una historia. Tendrás elección, no tendrás elección. El juego terminará, el juego nunca terminará. Las contradicciones se suceden, las reglas del juego se rompen y se vuelven a romper. Este mundo no está hecho para que lo entiendas.

Pero a medida que exploras, poco a poco, empieza a surgir un significado, las paradojas pueden empezar a tener sentido, quizá seas poderoso después de todo. El juego no está aquí para luchar contra ti, sino para invitarte a bailar] (*Galactic Cafe*, 2013b, párr. 1-2)

# THE STANLEY PARABLE



**Figura 4.**

*The Stanley Parable*

Capturas de pantalla de fragmentos del videojuego *The Stanley Parable*, de Galactic Cafe, en la plataforma *Steam*. Tomadas del videojuego *The Stanley Parable*, Galactic Cafe, (2013a).

En el comienzo del juego, la transgresión de la cuarta pared digital la realiza su narrador al dirigirse directamente al jugador o jugadora, personificado como Stanley, para darle instrucciones e indicarle qué debe hacer o hacia donde debe de ir; sin embargo, la dinámica del videojuego aparenta que el jugador es quien realmente tiene la última palabra sobre el destino del protagonista porque tiene la libertad de obedecer o no las indicaciones del narrador, sin importar las reacciones de este y las consecuencias de su elección dentro de la historia. La simulación de libertad que se genera, gracias a las opciones de acción y a la ficcionalización del libre albedrío, permite que el jugador o la jugadora asuma el papel de narratorio creador y dueño de la forma en que decide relatar la historia del juego a través de sus distintas acciones, comportamiento y de su manera de jugarlo. Esto significa que se apropia de la narración del juego al momento de participar en la diégesis del relato porque es él o ella quien decide si sigue o no las instrucciones del narrador y, por lo tanto, también elige el destino de Stanley, aunque el videojuego ya tenga una programación determinada<sup>25</sup>.

En consecuencia, el videojuego es sumamente provocador al permitir no solo la participación interactiva de la jugadora o el jugador, sino también la apropiación absoluta de la historia del juego, al aparentar que los usuarios y usuarias pueden ejercer libertad total de acción dentro de la diégesis, al controlar los movimientos y decisiones del protagonista por el hecho de que pueden contradecir las indicaciones del narrador, a pesar de las limitaciones de programación y diseño elaboradas por sus creadores. El fenómeno de simulación del libre albedrío es utilizado en muchos otros tipos de videojuegos de rol; sin embargo, en este caso particular, destaca la forma tan subversiva, compleja y original de representar y recrear esta propuesta narrativa en la cual el

jugador, ya sea hombre o mujer, ostenta un mayor grado de libertad, aunque esta sea aparente. El hecho de que se trate de un *mod* le aporta características intrínsecas que posibilitan la apropiación de la narración y de la historia por parte de los jugadores y jugadoras, al ofrecer una mayor flexibilidad y apertura que parece adaptarse a las decisiones de cada usuario y usuaria:

Ya desde el principio, la jugadora recibe indicativos de asociación directa con el personaje: Igual que Stanley, nosotros mismos nos encontramos frente a una pantalla en nuestro escritorio, esperando el pistoletazo de salida para que dé comienzo el juego. La modalidad de juego también es indicativa: un jugador. Es razonable, por tanto, pensar que, en esta corriente de pensamiento, si solo hay una jugadora, nadie se haya acercado en todo este tiempo. Stanley, y la jugadora, son, como en muchas otras experiencias narrativas interactivas, avatar (apropiado del hinduismo) y deidad. Estos primeros indicios de asociación directa entre jugadora y avatar serán clave para continuar con la ruptura de la cuarta pared. Sin embargo, el experimento no está completo todavía. Tras este texto, la jugadora adquiere el control de Stanley. Y del narrador, ya que este moldea la historia mediante las decisiones de la jugadora. Por ejemplo, en vez de seguir las indicaciones y subir al piso de arriba, la jugadora puede decidir que Stanley baje las escaleras, o por el contrario obedecer las órdenes del narrador. En este giro, es interesante ver cómo la figura del narrador omnisciente se desvanece poco a poco, dejando a la jugadora como única dueña del destino de Stanley en sus aspectos internos. Son interesantes, también, algunos giros narratológicos que toma la historia, cuando, por ejemplo, el narrador concede a la jugadora que esta es «Su» historia. De ahí se pueden concluir, principalmente dos cosas. La primera, y quizá más obvia, que el narrador está abandonando su puesto omnisciente y con focalización cero, característicamente heterodieético, pasa por un proceso homodieético y concluye autodieético, en términos de Genette (1992). (Oliveros, 2016, p. 7)

Como lo explica Oliveros (2016), en el juego sucede un cambio de narrador al momento de que el jugador o la jugadora toma el control del avatar y juega el videolúdico, convirtiéndose no solo en el o la protagonista, sino también en el narrador o narradora de la historia que va relatando con sus propias acciones y elecciones dentro del mundo diegético. Esta situación ilustra cómo se da el cambio de la instancia narrativa y, por lo tanto, también de la perspectiva narrativa, pues el primer narrador que comienza el relato no forma parte integral de la diégesis y no participa en esta porque no es el protagonista ni tampoco algún personaje de la historia, y su posición con respecto al mundo ficcional es omnisciente, es decir, está afuera de la historia observando y sabiendo todo lo que sucede en esta. Mientras tanto, el usuario o usuaria, al convertirse en el narrador-protagonista, se posiciona dentro de la diégesis y desde ahí lleva a cabo la narración de los hechos que le suceden a sí mismo, a través de su recorrido y modo particular de jugar y completar el videojuego, dentro de su historia.

En *The Stanley Parable*, el nivel de sumersión en la historia y la diégesis es mayor y más profundo, ya que su temática, su dinámica de funcionamiento, su mecánica y el tipo de interacción traslativa y complementaria son lo suficientemente atractivas para que los jugadores y jugadoras se sientan inmersos en la propuesta narrativa del texto lúdico y abstraídos por el interés de jugar y descubrir qué puede suceder a lo largo del desarrollo del videojuego, sin que su participación activa y directa en la narración afecte su condición de inmersión dentro de la diégesis. Esto es como si estuvieran leyendo la historia que ellos o ellas mismas protagonizan durante el proceso de jugarla (vivir la experiencia artística que produce el texto narrativo, gracias al proceso de lectura, pero dentro de un texto lúdico a través de la acción de jugar):

La cibercultura y la teoría posmoderna han popularizado la opinión de que no poseemos solamente un cuerpo físico, que nos ha sido dado, mortal, sujeto a cambios irreversibles y anclado en la «realidad real», sino que también tenemos cuerpos virtuales, o imágenes corporales, que visten, expanden, interpretan, esconden o reemplazan al cuerpo físico y que creamos, proyectamos, animamos y presentamos a los demás constantemente. Si para que exista una reconciliación artística entre inmersión e interactividad es necesario que el cuerpo participe en el mundo del arte (de la ficción), no hay ninguna razón por la que los cuerpos en cuestión no puedan ser de tipo virtual ... En un sentido abstracto todos, si no la mayoría de los juegos crean un «mundo del juego», o espacio de juegos independiente, y la pasión que pone el jugador en el juego puede considerarse como inmersión ... Debido a la atención creciente que se presta a la representación sensorial del mundo de los juegos, el placer de los juegos modernos es más una cuestión de «estar allí» que de «hacer cosas». Desde un punto de vista estratégico, los juegos más recientes (Doom, Myst o Quake) no son superiores a los antiguos (Comecocos o Tetris), pero

son infinitamente más inmersivos. Esta insistencia en la implicación imaginativa plantea la cuestión del estatus estético de los juegos de ordenador. (Ryan, 2004, pp. 365-369)

Las reflexiones y análisis de la autora parecen suponer que entre mayor y más elaborada y consistente sea la propuesta estética-narrativa de los videojuegos, estos serán más inmersivos porque mostrarán estructuras narrativas más atrayentes y propositivas para quienes los juegan, en términos artísticos, lo que también aumenta su condición de jugabilidad al momento de tener que vivir la experiencia de ser jugador o jugadora para poder conocer y participar en la historia y la diégesis del videolúdico:

En un videojuego, la historia misma depende de un factor externo al relato, la acción del jugador. Además, distintas partidas de un mismo videojuego darán como resultado distintos relatos, distintas tramas, distintos argumentos, por decirlo así. Esta es una fundamental constatación con respecto a las narraciones en los videojuegos en comparación con otras formas narrativas, como las novelas o los films donde, salvo excepciones experimentales, el relato no depende del lector o del espectador ... La acción del jugador, por tanto, afecta o incluso crea la narración en una forma concreta. Esta diferencia fundamental con respecto a los relatos de la literatura o el cine plantea que los videojuegos cinemáticos y narrativos deben ser pensados en su peculiaridad. (Anyó, 2016, pp. 12-13)

Asimismo, cabe destacar que la simulación de libertad se genera gracias a: las opciones de acción, el comportamiento y transformación del narrador original y sus limitaciones como instancia narrativa; a la ruptura de la cuarta pared, la cual permite la integración inmediata del jugador o jugadora dentro del mundo diegético del juego no solo para ser protagonista, sino también para ser consciente de la disrupción que plantea el narrador al dirigirse a él o ella, y reflexionar sobre la naturaleza ficcional de la obra lúdica y sobre su propia existencia; a la apropiación de la enunciación por parte de la usuaria o usuario, ya que el narrador original supedita su narración a las decisiones y acciones de aquel o aquella, y de la narrativa del videojuego, al ir relatándola y conformándola a través de su trayectoria de juego. Todas estas particularidades y condiciones ocasionan la ficcionalización del libre albedrío al lograr que el jugador o jugadora ostente un mayor dominio sobre las acciones del protagonista, sobre el acomodo de la trama y sobre la historia, a pesar de que el videolúdico ya tiene una mecánica determinada.

Por otra parte, esta construcción narrativa ficcional también se puede interpretar como una alegoría de la libertad y de las formas en que se puede guiar o erigir la vida humana con base en los diferentes tipos de decisiones que se tomen y que, gracias al nivel de desintegración de la cuarta pared, la parábola propuesta por la reseña de la historia cobra sentido y significación porque el propio jugador o la jugadora va construyendo o seleccionando la trama y la narrativa de acuerdo con su criterio, para conformar su versión de la historia del videolúdico. Inclusive, durante el juego, la voz del narrador actúa o se puede interpretar como la ficcionalización de la voz de la conciencia humana que, aunque no es un elemento determinante en el proceso de la toma de decisiones, sí influye en menor o mayor grado y genera angustia existencial ante la posibilidad de libertad absoluta o limitada. La voz del narrador, quien de forma insistente se dirige al usuario y reacciona ante la desobediencia o la subordinación de él o ella, es un elemento fundamental y determinante para lograr que los jugadores y jugadoras se sumerjan en la propuesta lúdico-narrativa del videojuego, decidan interactuar dentro de la diégesis de este y se apropien, de manera más directa e intensa, de la narración y la historia del videolúdico, como lo deja entrever Ryan (2001) en la siguiente cita:

Interactividad interno-ontológica [:] Aquí, el usuario se presenta como un personaje que determina su propio destino actuando dentro del tiempo y el espacio de un mundo ficticio. En este tipo de sistema la interactividad debe ser intensa, ya que vivimos nuestras vidas interactuando constantemente con el mundo que nos rodea. La interacción entre el usuario y el mundo ficticio produce una nueva vida y, en consecuencia, una nueva historia de vida con cada ejecución del sistema. Este destino se crea dramáticamente, al ser representado, más que diegéticamente, al ser narrado. El jugador de un juego suele estar demasiado absorto en la búsqueda de un objetivo como para reflexionar sobre la trama que escribe a través de sus acciones, pero cuando las personas describen sus sesiones con juegos de computadora, sus informes suelen tomar la forma de una historia. (párr. 25)

Este tipo de forma estratégica de interactividad que señala Ryan (2001) se manifiesta con una mayor profundidad en la experiencia interactiva y apropiativa que el videojuego revela, lo cual se puede constatar al momento de vivir la experiencia de jugarlo. Por lo tanto, su grado de transgresión corresponde a la apropiación porque los jugadores y jugadoras adquieren la facultad de adjudicarse la narración, la trama y la historia del relato, al adentrarse ontológicamente en el mundo narrativo y, desde ahí, darle sentido y significación propios por medio de sus decisiones. El grado de disrupción que se logra en este cuarto nivel corresponde al autónomo, ya que la dinámica y mecánica del juego y la desintegración realizada por el o la usuaria permiten simular que ellos son libres de realizar cualquier acción fuera de la programación del videojuego, aspecto que en este juego aún no es posible, a pesar de la apertura y libertad que este ofrece.

Por su parte, el grado de libertad alcanzado por aquella y aquel es el absoluto porque la simulación está tan bien estructurada y es tan realista que quienes juegan pueden llegar a creer que su poder sobre la narratividad del videolúdico es total e indiscutible, a pesar de la planeación programática del videolúdico. En lo que respecta al nivel de persuasión que se desprende de la propuesta narrativa y lúdica del videojuego, este concierne al dominio del jugador o jugadora porque la inmersión y la interacción alcanzadas posibilitan que él o ella tenga una mayor intervención, complicidad y control de las acciones del avatar protagonista dentro del juego, en contraste con otro tipo de videojuegos más habituales. El grado de finitud alcanzado por la historia del videolúdico es la infinitud porque la propuesta narrativa del juego en sí mismo y la acción de la usuaria y el usuario posibilitan la extensión potencialmente indefinida de la historia, pues crean un efecto parábola o circular que permite simular la infinidad narrativa de esta al momento de jugar y recorrer la trama del juego porque parece que la historia nunca tendrá fin.

Como se puede observar, el fenómeno de activación narrativa del narratario, por parte de los nativos e inmigrantes digitales, mujeres y hombres, quienes fungen como personas lectoras y jugadoras, expresa la base metafísica de los relatos en tanto narraciones disruptivas y de colaboración que no podrían existir como tal sin la intervención evidente de los receptores y las receptoras dentro del mundo diegético y de la historia de las narrativas:

Cuando ya están definidas dos multiplicidades que pueden ser catalogadas como entes, éstas poseerán a su vez la capacidad de relacionarse con otras en virtud de cualesquiera propiedades que sus características les otorguen. De ello se infiere que una multiplicidad constituida como ente se puede relacionar con otro ente de tal forma que se haga posible la aparición de un tercer ente y, por lo tanto, sea posible entonces identificar la relación lógica del condicional ( $\rightarrow$ ). (Cisneros Arellano, 2020, p. 119)

Al realizar la analogía correspondiente con la explicación anterior, se tiene que la narrativa, en términos generales, es una multiplicidad constituida como ente que, al relacionarse con lo digital (un segundo ente), produce la narrativa digital (el tercer ente), la cual a su vez se relaciona con la transgresión de la cuarta pared (un cuarto ente) y conforma la narrativa mediática digital disruptiva (como un quinto ente), donde el principal elemento condicionante o acontecimiento que vuelve posible el surgimiento de su existencia como tal es la participación creativa de los receptores y receptoras (sexto ente), gracias a las posibilidades que la ruptura del cuarto muro virtual facilita.

### 3. Conclusiones

A lo largo de esta investigación, se llevó a cabo un análisis interpretativo de la estructura narratológica de la narrativa mediática digital que desintegra la cuarta pared, por medio de la exégesis de ejemplos específicos que ilustran cómo tiene cabida este fenómeno dentro del soporte digital. Dicho estudio se ha hecho tomando en cuenta la influencia que ejerce la naturaleza intrínseca del medio sobre el condicionante de la ruptura del cuarto muro. Este fenómeno artístico adquiere una nueva dimensión de acción comunicativa que le permite problematizar, modificar y complejizar el modelo de comunicación que se conforma en la narrativa digital

porque la ruptura de la cuarta pared, en los medios digitales, posibilita que el papel del narratorio sea asumido por los receptores y receptoras (usuarios, usuarias, jugadoras y jugadores) y desde dicha posición puedan tener distintos grados de participación en la conformación creativa de las narraciones. Esto evidencia la dependencia ontológica que concurre entre el mensaje narrativo y los narradores o narradoras originales con los receptores para que este tipo de narrativa digital disruptiva exista como tal, es decir, se hace notoria la necesaria relación de cooperación y dependencia entre los emisores primigenios o primigenias y los receptores y receptoras para poder conformar dichos relatos.

Se tomó en cuenta que los relatos digitales que desintegran la cuarta pared dependen de la acción narrativa de los lectores para ser de dicha manera, en términos ontológicos, como realidades específicas de ese mundo digital, y metafísicos, por su carácter explicativo en cuanto a sus dinámicas, principios regidores y al conjunto de relaciones que los hacen posibles, esto debido a que la participación de las personas lectoras y los jugadores o jugadoras dentro de la diégesis y la historia de cada narrativa es esencial para complementar, conformar y darle sentido, además de significación, a estos relatos en tanto narraciones.

La desintegración de la cuarta pared en el soporte digital trasciende más allá de sus condiciones básicas de aparición y configuración en las cuales se suscitaba dentro de los medios analógicos (disrupción y reflexión) y posibilita una tercera circunstancia crucial para la conformación de estas narraciones: la colaboración creativa complementaria. Esto es porque se provoca, se permite y se requiere la participación creativa de los lectores y de los jugadores para subsistir y conformar una narrativa digital transgresora, o sea, un nuevo tipo de construcción narrativa codependiente. Lo anterior significa también una modificación y ampliación del esquema de comunicación que normalmente tiene cabida en la narrativa analógica tradicional, para dar paso a la actuación creativa de los usuarios y jugadores, masculinos y femeninas, como los nuevos narratorios de este tipo de relatos que responden a la implicación de los narradores y narraciones originales, y asumen distintos tipos de papeles de acción comunicativa dentro de las diégesis de los ejemplos analizados.

La participación de las personas lectoras y jugadoras, que se ha mostrado aquí, se vuelve realidad óptica en el ámbito virtual gracias a las posibilidades que permite la ruptura de la cuarta pared dentro del soporte digital e, incluso, los propios usuarios y usuarias intervienen en esta ruptura. Para ello, se apoyan en su iniciativa como receptores o receptoras, lo cual evidencia la relación indispensable entre la narrativa digital y las personas lectoras y jugadoras, para poder conformar, en sí misma, ese ente nuevo que aquí se ha llamado narrativa digital que desintegra la cuarta pared. Con esto en mente, se considera que, si la participación creativa de los receptores o receptoras determina una parte esencial de la existencia de dichos relatos emergentes, los usuarios y usuarias asumen un papel mucho más activo dentro de la estructura narratológica del esquema de comunicación de las narraciones, que corresponde originalmente al del narratorio, como ya se explicó.

La figura del narratorio encuentra su correspondencia con personalidades que, aunque su origen y naturaleza no es puramente ficcional, al adoptar dicho papel, pueden adjudicarse entidades ficcionales que forman parte o pasan a ser parte de la diégesis o la historia de cada relato digital disruptivo estudiado, por ejemplo, narrador o narradora, protagonista y personaje complementario. Con esto se puede notar y comprender por qué y cómo el narratorio deja de ser una entidad totalmente ficticia y meramente referencial y contemplativa para formar parte activa y fundamental de la narración gracias a las acciones creativas de los receptores y las receptoras, ya sean usuarios-lectores o jugadores, hombres y mujeres, a pesar de que en la mayoría de las ocasiones dichas participaciones no son explícitamente convenidas con los autores y autoras originales (iniciadores) de los relatos. Todo esto ha permitido la identificación, análisis y explicación de cuatro distintos niveles de ruptura de acuerdo con los alcances y facultades que el receptor o la receptora pudo lograr dentro de cada ejemplo ilustrado: nivel 1: narratorio digital; nivel 2: narratorio emisor virtual y narración colectiva; nivel 3: narratorio coautor y cocreador y narratorio disruptivo; y nivel 4: narratorio creador y dueño.

## Referencias

- Anyó, L. (2016). *El jugador implicado. Videojuegos y narraciones*. Laertes.
- Ardila, J. C. (2009). Metaficción. Revisión histórica del concepto en la crítica literaria colombiana. *Estudios de Literatura Colombiana*, (25), 35-59. <https://www.redalyc.org/pdf/4983/498355919003.pdf>
- Aristóteles. (1994). *Metafísica* (T. Calvo Martínez, Trad.). Gredos.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*. Massachusetts Institute of Technology.
- Bolter, J. D. y Grusin, R. (2000). *Remediation. Understanding New Media*. Library of Congress Cataloging-in-Publication Data. [https://monoskop.org/images/a/ae/Bolter\\_Jay\\_David\\_Grusin\\_Richard\\_Remediation\\_Understanding\\_New\\_Media\\_low\\_quality.pdf](https://monoskop.org/images/a/ae/Bolter_Jay_David_Grusin_Richard_Remediation_Understanding_New_Media_low_quality.pdf)
- Brecht, B. (1975). *El pequeño orgaño*. Universidad de Puerto Rico. <https://smjegupr.net/wp-content/uploads/2012/07/El-peque%C3%B1o-orga%C3%B1on1.pdf>
- Briggs, A. y Burke, P. (2002). *De Gutenberg a Internet una historia social de los medios de comunicación* (M. A. Galmarini, Trad.). Taurus.
- Cisneros Arellano, J. L. (2017). La relación como concepto ontológico fundamental para la Hermenéutica Analógica: reflexiones para el debate en el Nuevo Realismo. *Humanitas*, (44), 5-40. <https://humanitas.uanl.mx/index.php/ah/article/view/398>
- Cisneros Arellano, J. L. (2020). *Ingeniería Filosófica. Metodología para el análisis de fenómenos sociales*. Editora Nómada.
- Cisneros Arellano, J. L. (2021). La investigación filosófica desde la relación: una mirada panorámica a la luz de una propuesta metodológica. *Tesis*, 14(19), 491-509. <https://doi.org/10.15381/tesis.v14i19.20516>
- Cisneros Arellano, J. L. (2022). El método filosófico y la relación en cuanto relación como noción metafísica absoluta. *THÉMATA. Revista de Filosofía*, (66), 53-74. <https://doi.org/10.12795/themata.2022.i66.03>
- Cleger, O. (2009). *El arte de narrar en la Era de la Blogosfera y las Blogoficciones: una aproximación interdisciplinaria a la Literatura en los Blogs* [Tesis de doctorado, The University of Arizona, Estados Unidos]. UA Campus Repository. <http://hdl.handle.net/10150/195521>
- Coleridge, S. T. (2014). *Biographia Literaria*. Edinburgh University Press.
- Crespo, M. (2021, 22 de septiembre). *Del teatro al audiovisual: la cuarta pared*. Cuba Sí. <https://www.cubasi.cu/es/noticia/del-teatro-al-audiovisual-la-cuarta-pared>
- Del Río Castañeda, L. (2019). La grieta en la pantalla. Definición y análisis de la ruptura de la cuarta pared en el medio audiovisual. *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 8(2), 400-431. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7323509>
- Elizondo, M. y Picot, C. (2011, 15-17 de noviembre). *El sujeto posmoderno en las redes sociales*. Tercer Congreso Internacional de Investigación, Facultad de Psicología, Universidad Nacional de La Plata, La Plata, Argentina. [http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab\\_eventos/ev.1539/ev.1539.pdf](http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.1539/ev.1539.pdf)
- Ellul, J. (2003). *La edad de la técnica*. Editorial Octaedro.
- Faciolince, H. A. [@AbadFaciolince]. (20 de julio de 2012 a 25 de marzo de 2014). *Los mil trinos y un trino. Noveleta por tuits*. X. <https://twitter.com/AbadFaciolince>
- Fernández, T. y Tamaro, E. (2004). *Biografía de André Antoine*. Biografías y Vidas. La enciclopedia biográfica en línea. [https://www.biografiasyvidas.com/biografia/a/antoine\\_andre.htm](https://www.biografiasyvidas.com/biografia/a/antoine_andre.htm)
- Galactic Cafe. (2013a). *The Stanley Parable* [Videojuego]. Steam.

- Galactic Cafe. (2013b). *Acerca de este juego. The Stanley Parable*. Tienda de Steam. [https://store.steampowered.com/app/221910/The\\_St Stanley\\_Parable/](https://store.steampowered.com/app/221910/The_St Stanley_Parable/)
- Genette, G. (1989). *Figuras III* (C. Manzante, Trad.). Lumen.
- Goody, J. y Watt, I. (1996). Las consecuencias de la cultura escrita. En J. Goody (Comp.), *Cultura escrita en sociedades tradicionales* (pp. 39-82). Gedisa Editorial.
- Hamilton, K. (2011, 9 de agosto). *La parábola de Stanley da un vuelco a la narración de videojuegos*. Kotaku. Reseñas de juegos, noticias, consejos y más. <https://kotaku.com/the-stanley-parable-turns-video-game-storytelling-on-it-5829254>
- Havelock, E. A. (1963). *Prefacio a Platón*. Visor Distribuciones.
- Havelock, E. A. (1996). *La musa aprende a escribir. Reflexiones sobre oralidad y escritura desde la Antigüedad hasta el presente*. Paidós.
- Heredia Villavicencio, V. L. (2018). *Rompiendo la cuarta pared*. The Conversation. Academic Rigour, Journalistic Flair. <https://theconversation.com/rompiendo-la-cuarta-pared-106258>
- Incógnita, B. [Betty Incógnita]. (2021, 28 de noviembre). *Meme sobre hablar consigo mismo* [Meme] [Imagen adjunta] [Publicación de estado]. Facebook. [https://www.facebook.com/photo/?fbid=10159396532388405&set=a.10150974673703405&locale=es\\_LA](https://www.facebook.com/photo/?fbid=10159396532388405&set=a.10150974673703405&locale=es_LA)
- Innis, H. (2007). *Empire and Communications*. Rowman & Littlefield Publishers.
- Innis, H. (2008). *The Bias of Communication*. University of Toronto Press.
- Jakobson, R. (1975). *Ensayos de Lingüística General*. Seix Barral.
- La República. (2013, 14 de enero). *La Tuitnovela de Héctor Abad Faciolince*. La República. <https://www.larepublica.co/ocio/la-tuitnovela-de-hector-abad-faciolince-2029131>
- Langer, S. K. (1942). *Philosophy in a New Key*. Harvard University Press.
- Langer, S. K. (1953). *Feeling and Form*. Charles Scribner's Sons.
- Lehmann, H. T. (2013). *Teatro Posdramático* (D. González, A. C. Grumann, J. A. Sánchez, A. Flores Álvarez y A. Hidalgo, Trad.). CENDEAC/Paso de Gato.
- Londoño Palacio, O. L. (2010). Las “narrativas” desde la hipertextualidad. Características, Modelo y Metodología a partir de la Inteligencia Sintiente. *Revista de Investigaciones UNAD*, 9(1), 55-74. <https://hemeroteca.unad.edu.co/index.php/revista-de-investigaciones-unad/article/view/652/1446>
- Lutas, L. (2009). Dos ejemplos de metalepsis narrativas: Niebla de Miguel de Unamuno y *Biblique des derniers gestes* de Patrick Chamoiseau. *Moderna Språk*, 103(2), 39-59. <https://doi.org/10.58221/mosp.v103i2.8389>
- Liotard, J. F. (1987). *La condición postmoderna. Informe sobre el saber* (M. Antolín Rato, Trad.). Ediciones Cátedra.
- Mauro, K. (2017). La metodología de actuación realista como dispositivo de atenuación de la presencia del actor en teatro y cine. *Revista Brasileira de Estudos da Presença*, 7(3), 523-550. <https://www.redalyc.org/journal/4635/463554520004/html/#fn19>
- McLuhan, M. (1962). *La Galaxia de Gutenberg. Génesis del “Homo Typographicus”* [Archivo PDF]. [https://isfd805-chu.infod.edu.ar/sitio/upload/Galaxia\\_Gutenberg\\_Mac\\_Luhan.pdf](https://isfd805-chu.infod.edu.ar/sitio/upload/Galaxia_Gutenberg_Mac_Luhan.pdf)
- McLuhan, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano* (P. Ducher, Trad.). Paidós.

- Memes de la Cuarentena. (2021, 1 de octubre). *4 personas endeudadas mirándose fijamente* [Meme compartido en publicación de estado] [Imagen adjunta] [Grupo de Facebook]. Facebook. <https://www.facebook.com/photo/?fbid=400556401635013&set=a.244063720617616>
- Molina, J. (2018, 21 de abril). *¿Qué es un mod y cómo afecta los videojuegos?* Headseam. <https://www.headsem.com/que-es-un-mod-y-como-afecta-los-videojuegos>
- Mumford, L. (2020). *Técnica y civilización. Pepitas de Calabaza*. (Original publicado en 1934).
- Nando Rocker. (2010, 12 de noviembre). *La Fura Dels Baus. Suz O Suz. Parte 1 de 6.avi* [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=UOpGOzJp-Rs>
- Oliveros García, J. (2016). Rota una, rotas todas: La ruptura de la cuarta pared como nuevo [sic] canon narrativo. *LL JOURNAL*, 11(2), 1-12. <https://lljournal.commons.gc.cuny.edu/files/2016/12/ARTI%CC%81CULO-3.pdf>
- Ong, W. (1982). *Oralidad y Escritura. Tecnologías de la palabra* (A. Scherp, Trad.). Fondo de Cultura Económica.
- Ortega Fernández, E. A. y Padilla Castillo, G. (2020). Diálogo transmedia de las series de televisión. La superación de la Quinta Pared en House of Cards. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 26(3), 1101-1120. <https://doi.org/10.5209/esmp.67783>
- Pavis, P. (1998). *Diccionario del teatro* (J. Melendres, Trad.). Paidós.
- Real Academia Española. (s. f.). *Disrupción*. Diccionario de la lengua española. <https://dle.rae.es/disrupci%C3%B3n>
- Rodríguez, I. (2019, 11 de enero). *Películas y series que rompieron la cuarta pared*. El Palomitron. <https://elpalomitron.com/peliculas-series-ruptura-cuarta-pared/>
- Roig, E. y Mestre, N. (2021). De la cuarta pared barroca a las Google Glasses. Sintaxis topológica y precedentes de la Ciudad Aumentada. *Arte, Individuo y Sociedad*, 33(2), 501-519. <https://doi.org/10.5209/aris.68822>
- Rosa, H. (2016). *Alineación y aceleración. Hacia una teoría crítica de la temporalidad en la modernidad tardía*. Kats Editores.
- Ryan, M. L. (2001). Beyond Myth and Metaphor. The Case of Narrative in Digital Media. *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, 1(1). <https://www.gamestudies.org/0101/ryan/>
- Ryan, M. L. (2004). *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos* (M. Fernández Soto, Trad.). Paidós.
- Schaberg, C. (2018). *The Work of Literature in an Age of Post-Truth*. Bloomsbury Academic.
- Scolari, C. A. (2024). *Sobre la evolución de los medios. Emergencia, adaptación y supervivencia*. Ediciones Ampersand.
- Seminario Permanente de Filosofía UNISON. (2023, 31 de mayo). *La relación como concepto metafísico absoluto. Conferencia de Dr. José Luis Cisneros Arellano* [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=i6PvCXl11CI&t=470s>
- Socialmood. (2015). *¿Qué es un meme?* 40defiebre. Diccionario de marketing digital. <https://www.40defiebre.com/que-es/meme>
- Torres Begines, C. (2015). Novelas en Twitter: el fenómeno de la narrativa en 140 caracteres. *Espéculo. Revista de Estudios Literarios. Narrar en la Era Digital*, (54), 208-220. <https://idus.us.es/items/16d7fe34-5998-4867-a13c-470e2ec753f8>

- Valero Cano, E. (2018). *La ruptura de la cuarta pared en el relato audiovisual contemporáneo* [Tesis de Licenciatura, Universidad de Sevilla, España]. Repositorio Universidad de Sevilla. <https://idus.us.es/handle/11441/90797?show=full>
- Verdín Padilla, P. C. (2023). Tres proyectos novelísticos en Twitter: Una aproximación desde la etnografía digital. *Revista de El Colegio de San Luis*, 13(24), 1-38. <https://doi.org/10.21696/rcsl132420231530>
- Vilvandre de Sousa, C. (2000). La teatralidad en el espacio contemporáneo francés. En M. Serrano Mañes, L. Avendaño Anguita, M. C. Molina Romero (Eds.), *La Philologie Française a la croisée de l'an 2000. Panorama Linguistique et Littéraire* (pp. 245-251). Universidad de Granada. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1390268>
- Woltmann, S. (2023, 8 de mayo). *What Is Immersive Theater?* Backstage. <https://www.backstage.com/magazine/article/immersive-theatre-explained-75850/>
- Xanifur. (2013, 17 de octubre). *The Stanley Parable - Part 1 [HD] (No Commentary)* [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=i8FzMI2KSTQ>
- Zavala, L. (2007). Metaficción en literatura y cine. En B. Mariscal Hay y M. T. Miaja de la Peña (Coords.), *Las dos orillas: actas del XV Congreso de la Asociación Internacional de Hispanistas* (pp. 741-749). Fondo de Cultura Económica.

## Contribución de autoría CRediT

Maribel Maldonado Alcocer contribuyó en el diseño del estudio, la recolección de datos, el análisis e interpretación de resultados y preparación del manuscrito. Por su parte, José Luis Cisneros Arellano participó en el diseño del estudio, el análisis e interpretación de resultados y preparación del manuscrito.

## Notas

<sup>3</sup> “Disrupción: Rotura o interrupción brusca” (Real Academia Española, s. f.).

<sup>4</sup> El uso de este tipo de metáforas en las teorías de la comunicación, y en las teorías científicas en general, permite comprender y explicar qué son, en qué consisten y cómo funcionan los fenómenos observados y analizados, ya que estas operan como enlaces de comprensión para acceder a lo incierto, a lo ignorado, a través de la equiparación conceptual. Como lo explica Scolari (2024):

Los investigadores crean, recuperan, negocian, discuten, refinan y aplican metáforas de manera continua. Este proceso nunca es neutral o está exento de fricciones. Pero una vez que la metáfora se “materializa” en un modelo teórico y es aceptada por la comunidad científica, lo más probable es que no se la cuestione por un largo tiempo... Se podría decir que detrás de todo modelo teórico de comunicación hay una metáfora. La larga historia de las teorías de la comunicación de masas está plagada de metáforas, desde el canal de transmisión de Shannon y Weaver hasta la espiral del silencio de Noelle-Neumann (Rodrigo Alsina, 1995; McQuail y Deuze, 2020). (p. 39)

<sup>5</sup> Leer la siguiente cita para mayor contexto: “Todo intento de reinterpretar la historia de la mentalidad griega, para entenderla como una búsqueda de conceptos sin realizar y de terminología sin inventar, tendrá que enfrentarse con el formidable obstáculo que representan las crónicas tradicionales que de la Antigüedad helenística y romana nos han llegado. En estas se da por sentado que los filósofos griegos primitivos se plantearon problemas metafísicos desde el primer momento, formulando soluciones que presuponen el dominio de lo abstracto, es decir:

Que fueron filósofos en el moderno sentido de la palabra ... Los descubrimientos de Chermss (1935) sirvieron para asentar la conclusión de que las interpretaciones metafísicas de los pensadores preplatónicos, tal como se recogen en la obra de Aristóteles, están en gran parte adaptadas a los problemas e incluso a la metodología del sistema aristotélico, pero aún tuvo que venir McDiarmid en 1953 a señalarnos que la exposición que hace Teofrasto de los Primeros Principios —y que apuntala toda la tradición posterior— parece estar basada en un cotejo de los datos recogidos por el propio Aristóteles, con lo que en modo alguno puede atribuírseles mayor autoridad que a estos

últimos. De pronto, una muy elaborada estructura, que venía gozando de gran prestigio en los estudios modernos — al menos desde la primera edición de la magistral historia de la filosofía antigua de Zeller—, se desmorona y se hace pedazos. Si la doxografía se apoya en Teofrasto, y este es mero reflejo de las opiniones históricas de Aristóteles (que sitúan el pensamiento griego primitivo en un contexto de problemas muy aristotélicos, pero nada presocráticos), resulta que la tradición no puede ser histórica ... a la luz de los hallazgos arriba aludidos, me ha sido posible ir un paso más adelante, poniendo radicalmente en duda la noción misma de que el pensamiento griego primitivo se ocupase para nada de la metafísica, o de que dispusiera del léxico necesario a tal efecto. Retirando una especie de telón de refinamientos, que hasta ahora se venía interponiendo entre el historiador moderno y la mentalidad griega, alcanzamos a ver esta última con nuevos ojos, como un fenómeno de ingenuidad esencial —cuya naturaleza se hizo parcialmente perceptible para la mirada moderna tan pronto como Diels publicó en 1903 la primera edición de los *Fragmente der Vorsokratier*, pues en esa obra se presentaban los ipsissima verba por una parte y la tradición por otra, en secciones que se excluían recíprocamente, con lo que se venía a poner de manifiesto que entre ambas existía un conflicto lingüístico que bien puede calificarse de irreconciliable”. (Havelock, 1963, pp. 12-13)

- 6 Leer siguiente cita para mayor contexto: Strate (2008) considera que el énfasis de McLuhan en la influencia de los medios ha llevado a algunos de sus críticos a etiquetar su enfoque como “determinismo tecnológico”, incluso si el canadiense nunca usó el término determinismo ni argumentó en contra de la agencia humana. En su libro *El medio es el mensaje* escribió: “no existe la inevitabilidad mientras haya disposición para contemplar lo que está sucediendo” (McLuhan y Fiore, 2015: 25). John Culkin (1967) resumió la posición de McLuhan en la cita ‘nosotros modelamos nuestras herramientas y luego ellas nos modeló’ (we shape our tools and thereafter they shape us) (52), sugiriendo un enfoque transaccional de los medios (Strate, 2008: 133). (Scolari, 2024, p. 81)
- 7 Leer siguiente cita para mayor contexto: La teoría del medio de Meyrowitz y la Ecología de los Medios tienen numerosos puntos en común. Por ejemplo, cuando se trata de analizar la dimensión temporal de las transformaciones mediáticas, ambos enfoques ofrecen una visión similar a largo plazo que sigue la conocida secuencia: cultura oral > cultura escrita > cultura impresa > cultura electrónica. (Scolari, 2024, p. 79)
- 8 Todas las traducciones al español en este artículo son propias, realizadas con ayuda del sistema DeepL.
- 9 Se añade la siguiente cita con el fin de brindar mayor claridad a la noción de remediación en su idioma original con su respectiva traducción: “*Again, we call the representation of one medium in another remediation, and we will argue that remediation is a defining characteristic of the new digital media*” [De nuevo, llamamos remediación a la representación de un medio en otro, y argumentaremos que la remediación es una característica definitoria de los nuevos medios digitales] (Bolter y Grusin, 2000, p. 45). Asimismo, se agrega la siguiente cita extra para complementar la definición de Bolter y Grusin (2000), ya que este autor se basó en ellos para realizarla: “la pérdida de determinados rasgos que sufre cualquier producto de la cultura al pasar de un medio establecido a otro emergente, así como la paralela adquisición de nuevas características asociadas con el medio hacia el cual se emigra” (Cleger, 2009, p. 371).
- 10 Leer la siguiente cita para mayor contexto: Pared imaginaria que separa el escenario de la sala. En el teatro ilusionista (o naturalista), el espectador asiste a una acción que supuestamente acontece al margen de él, detrás de un muro traslúcido. El público es invitado a espiar a los personajes, los cuales a su vez se comportan como si el público no existiese, como si una cuarta pared les protegiese ... El realismo y el naturalismo llevan hasta el extremo esta exigencia de separación entre escenario y sala, mientras que, en cambio, el teatro contemporáneo prefiere romper la ilusión, (re) teatraliza el escenario u obliga a la participación del público ... entre escenario y sala hay, a la vez, separación y límite, que entre ambos se establece un fuego cruzado y que de esta denegación nace el teatro. (Pavis, 1998, pp. 105-106)
- 11 Leer esta cita para mayor contexto: André Antoine influyó de modo determinante en las reformas teatrales del siglo XIX que derivaron de las ideas naturalistas de Émile Zola ... Paradigma del teatro naturalista, Antoine puso en escena a los principales autores de esa corriente (Strindberg, Ibsen, Zola), creó el concepto de “cuarta pared” y exigió a sus actores que ignorasen la presencia del público y que trataran de conseguir una plena identificación con sus personajes, a fin de lograr una mayor verosimilitud; intentó asimismo el máximo detalle corpóreo en la escenografía, rompiendo con los decorados pintados. (Fernández y Tamaro, 2004, párr. 1)
- 12 Autor considerado el pionero de la ruptura de la cuarta pared dentro del género dramático.

- 13 Leer la siguiente cita para mayor contexto: “En la teoría del teatro épico se produjo una renovación y un perfeccionamiento de la dramaturgia clásica. La teoría de Brecht contenía una tesis altamente tradicional: la fábula continuaba siendo el alfa y omega del teatro. Pero, desde el punto de vista de la fábula, es imposible comprender la parte decisiva del nuevo teatro que se realiza entre las décadas de los sesenta y noventa, ni siquiera las formas textuales que ha adoptado (mediante Beckett, Handke, Strauss, Müller, entre otros). El teatro posdramático es un teatro posbrechtiano que se sitúa en un espacio abierto, primero, por las averiguaciones brechtianas sobre la presencia y la consciencia del proceso de representación en lo representado (arte de mostrar) y, segundo, por su pregunta sobre un nuevo arte del espectador” (Lehmann, 2013, p. 59), donde este pueda reflexionar sobre la ficción que se le está representando en escena y sobre su propia realidad (de lo micro a lo macro) y participar de alguna forma en la dramatización, más allá de la interpretación de la obra como receptora y receptor.
- 14 Leer la siguiente cita para mayor contexto: “Patricia Waugh en *Metafiction: The Theory and Practice of Self-conscious Fiction* (1984). [la define como:] «... aquellas obras de ficción que de forma autoconsciente y sistemática, llaman la atención sobre su condición de artificio creado para así plantear cuestiones sobre las relaciones entre ficción y realidad»” (Ardila, 2009, p. 37).
- 15 Leer la siguiente cita para mayor contexto: La metaficción es la ficción autorreferencial ... La metaficción puede ser considerada como algo más que un recurso literario. Puede ser entendida como aquello que distingue a la modernidad narrativa. Su estudio ha desafiado todas las teorías literarias, llegando a afirmarse que es imposible teorizar sobre ella, pues cada texto metaficcional subvierte la idea misma de literatura (Zavala, 2007, p. 741). Una de las metaficciones más utilizadas en el ámbito literario y narrativo, en general, es la metalepsis, la cual se refiere a la transgresión de la línea divisoria entre el mundo narrado y el mundo diegético del relato, ya sea por el narrador o por uno o varios personajes (Genette, 1989).
- 16 Si bien este hecho ya sucedió en los juegos de rol de los años ochenta, predecesores de los videojuegos de rol, y en los hipertextos, estas narrativas digitales disruptivas no son premeditadas y suelen realizarse de manera espontánea e inconsciente por parte de los receptores, y desde su propia postura ajena al contexto original de cada relato digital, lo cual amplía y modifica la estructura enunciativa de la narrativa original, como se observa más adelante en el análisis del corpus.
- 17 En relación con esto, Cisneros, en la conferencia del Seminario Permanente de Filosofía UNISON (2023), señala que: “Lo que la filosofía cuestiona y explica nos conduce hacia su esencia o su posibilidad. Si podemos entender a la relación en cuanto relación, podemos permutar este concepto como una función metafísica hacia todo ente en cuanto independiente de mi pensamiento y, por tanto, saber especulativamente sobre su Ser” (min 7:32).
- 18 Leer esta cita para mayor contexto: Este concepto se ha trasladado a internet para describir ideas que se viralizan o son replicadas de forma masiva a través de las redes sociales, blogs, emails... y pasan de persona a persona de manera explosiva. ... El formato de un meme puede ser una frase, una imagen, un vídeo o un concepto más abstracto. En general su temática es humorística rozando casi lo absurdo aunque en ocasiones también se conviertan en pequeñas píldoras filosóficas. (Socialmood, 2015, párr. 1-3)
- 19 “*Media studies now often covers visual rhetoric, the art of using imagery and visual representation persuasively, in order to understand the function of rhetoric in photography and film*” [Los estudios sobre los medios de comunicación abarcan ahora a menudo la retórica visual, el arte de utilizar las imágenes y la representación visual de forma persuasiva, para comprender la función de la retórica en la fotografía y el cine] (Bogost, 2007, p. IX).
- 20 Véase el libro *The Work of Literature in an Age of Post-Truth*, de Christopher Schaberg (2018), como una referencia para conocer algunas de las consecuencias de determinadas participaciones de los espectadores y espectadoras dentro de los medios digitales. En este, el autor reflexiona sobre el papel y acción de la literatura como un arte relevante, crítico y cuestionador, que puede presentar alternativas elocuentes y reaccionarias ante la época actual de la posverdad, en la cual se le comenzó a brindar mayor credibilidad e importancia a las opiniones y juicios subjetivos por encima de los hechos y la verdad que estos comprueban, solamente porque dichas valoraciones coinciden con las creencias, perspectiva y visión de mundo subjetivas de otros, sobre todo de personas que se encuentran en el poder y pretenden imponer su visión parcial, superficial e individual a una mayoría para sus propios fines y beneficios económicos, políticos, sociales y culturales; esto desata una era de relativismo extremista y alejado de la búsqueda de la objetividad y la información fidedigna y verosímil.
- 21 Sucede de forma similar en el teatro inmersivo, donde no solamente se rompe la cuarta pared y se interactúa con el público, sino que también se trata de:

*A performance art movement that aims to transform audience members from passive recipients to active participants. This genre is what literary theorist Roland Barthes calls a “writerly text”—one that encourages recipients to actively construct meaning. Like traditional performance, immersive theater covers a variety of genres: drama, tragedy, farce, comedy, satire, burlesque, etc. Unlike traditional theater, however, immersive theater seeks to integrate audiences into the performance* [Un movimiento artístico que pretende transformar a los espectadores de receptores pasivos en participantes activos. Este género es lo que el teórico literario Roland Barthes denomina «texto de escritor», es decir, un texto que anima a los espectadores a construir activamente su significado. Al igual que la representación tradicional, el teatro inmersivo abarca diversos géneros: drama, tragedia, farsa, comedia, sátira, burlesque, etc. Sin embargo, a diferencia del teatro tradicional, el teatro inmersivo trata de integrar al público en la representación]. (Woltmann, 2023, párr. 1-2)

- 22 Leer esta cita para mayor contexto: La historia del arte occidental ha sido testigo del triunfo y la decadencia de los ideales inmersivos, y de su sustitución en el siglo XX por una estética del juego y la autorreflexividad que ha acabado produciendo el ideal de una participación activa del lector, espectador o usuario en la producción del texto. Este guion afecta tanto a las manifestaciones artísticas visuales como a las literarias, aunque la corriente inmersiva alcanzó su apogeo antes en pintura que en literatura. (Ryan, 2004, p. 19)
- 23 Véase el siguiente video, titulado *La Fura Dels Baus. Suz O Suz. Parte 1 de 6.avi*, por Nando Rocker (2010), a partir del minuto 3:30, para observar cómo se presenta una participación real e integral del cuerpo en una obra (corporeidad y corporalidad).
- 24 Leer la siguiente cita para mayor contexto: Son programas que pueden mejorar significativamente la experiencia del usuario en su respectivo juego. Mod es un término que proviene de la palabra modification, dicho término se ve constantemente en el ámbito de los videojuegos. Se asocia a las conversiones que pueden cambiar aspectos originales de un juego y generalmente éstos no afectan de manera negativa. Los mods funcionan como extensiones, las cuales proporcionan más características, ambientaciones, personajes, herramientas, objetos, entre otros. Las modificaciones o mods, son creados por modders, los cuales son los individuos que se encargan de extender las posibilidades en los juegos, a través de sus modificaciones. (Molina, 2018, párr. 1-3)
- 25 En el siguiente enlace de un video de YouTube de Xanifur (2013), en el cual una persona está jugando *The Stanley Parable*, se puede observar cómo se presenta el nivel de desintegración de la cuarta pared que se acaba de señalar: <https://youtu.be/i8FzMI2KSTQ>

## Información adicional

*redalyc-journal-id*: 4980



**Disponible en:**

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=498080377005>

Cómo citar el artículo

Número completo

Más información del artículo

Página de la revista en redalyc.org

Sistema de Información Científica Redalyc  
Red de revistas científicas de Acceso Abierto diamante  
Infraestructura abierta no comercial propiedad de la  
academia

Maribel Maldonado Alcocer, José Luis Cisneros Arellano  
La transgresión de la cuarta pared desde un enfoque metafísico:  
el ámbito de la comunicación en la narrativa digital

**Transgressing the Fourth Wall from a Metaphysical  
Approach: The Realm of Communication in Digital  
Storytelling**

**Transgredir a quarta parede a partir de uma abordagem  
metafísica: o domínio da comunicação na narração de  
histórias digitais**

*Revista Humanidades*

vol. 15, núm. 1, e59319, 2025

Universidad de Costa Rica, Costa Rica

humanidades@ucr.ac.cr

**ISSN-E:** 2215-3934



**CC BY-NC-ND 4.0 LEGAL CODE**

**Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-  
SinDerivar 4.0 Internacional.**