

LO FANTÁSTICO EN *ALAN WAKE*: REMEDIACIÓN, INTERMEDIALIDAD, TRANSMEDIALIDAD

NIEVES ROSENDO
Universidad de Granada
nrs@ugr.es

Recibido: 21-01-2015
Aceptado: 06-04-2015



RESUMEN

A través del análisis del video juego *Alan Wake* (Remedy Ent., 2010) en relación con lo fantástico y su tradición literaria, encontramos que el uso de la intermedialidad y la remediación permiten un tratamiento del tiempo y de la fragmentación de la historia que altera conscientemente los límites narrativos del medio y su mecánica, a favor de una experiencia de juego coordinada con el género y tema de éste. En esta lectura del juego se ha valorado su expansión transmedia y su capacidad para ofrecer emociones.

PALABRAS CLAVE: videojuego, remediación, intermedialidad, transmedialidad, emociones

ABSTRACT

Through the analysis of the videogame *Alan Wake* (Remedy Ent. 2010) in relation to the fantastic and its literary tradition, we find out that the use of intermediality and remediation allows a treatment of time and the fragmentation of the plotline that deliberately manipulates the narrative limits of the genre and its mechanics, in favor of a game experience coordinated with its theme and genre. In this reading of the game we have taken into account its transmedial expansions and its capacity to transmit emotions.

KEYWORDS: video game, remediation, intermediality, transmediality, emotions



1. LO IMPOSIBLE EN LOS TEMAS DE *ALAN WAKE*

Rusty's eyes were wild with fear and terror.
He gasped: «Mr. Wake, it happened just the way it was on that page».
(*Alan Wake*)

Lo fantástico surge del choque de la realidad con lo imposible. La existencia de lo sobrenatural cuestiona nuestra propia existencia y nuestra percepción de la realidad. Así le sucede al protagonista de *Alan Wake* (Remedy Ent., 2010). En los elementos constitutivos de su historia puede observarse un diálogo con el género literario fantástico, una continuación de algunas de sus convenciones que llegan hasta el juego a través de otras relaciones intermediales con el cine y la televisión, pero también directamente desde la literatura.

En el juego, Alan Wake es un escritor de *thrillers* de éxito que sufre un bloqueo creativo, y que decide pasar junto a su mujer, Alice, unos días de vacaciones en Bright Falls, un pueblo situado a la orilla de un lago rodeado de bosques de altos pinos negros, que recuerda y mucho al pueblo homónimo de la serie de televisión *Twin Peaks* (Mark Frost y David Lynch, 1990-1991). Allí, Alice es secuestrada y Wake decide rescatarla sin ayuda de la policía.

El juego comienza con una pesadilla que sirve de tutorial, en la que Wake atropella a un autoestopista que resulta ser una de sus creaciones literarias, uno de sus personajes, que, rodeado por una sombra, comienza a perseguirle hasta que el escritor encuentra refugio en un faro. Durante esta pesadilla, una voz que procede de una luz brillante suspendida en el cielo, como un auténtico *deus ex machina*, enseña a Wake a utilizar la linterna y el revólver para defenderse de atacantes que, como el autoestopista, son seres humanos que parecen haber sido poseídos por una presencia oscura. Lo imposible irrumpe primero en forma de pesadilla que se convierte en realidad, y se despliega en la sucesión de eventos extraordinarios a los que se enfrenta el protagonista en el inicio del juego, desde el siniestro encuentro en la cafetería con la persona que él cree que es el residente de Bright Falls que les alquila el alojamiento, hasta el momento de la pelea irracional con su esposa en la cabaña, el apagón, y el sonido del chapoteo que corta la llamada de auxilio de Alice mientras se hunde en las aguas del lago. Pero la realidad de Alan Wake se desintegra verdaderamente cuando tiene que hacer frente a su primer poseído o *taken* en el mundo real, fuera de la pesadilla: un habitante de Bright Falls rodeado por una sombra y que enarbola una hacha, como uno de los personajes de su pesadilla y exactamente como el escritor Jack Torrance en la

versión cinematográfica de Stanley Kubrick (1980) de la novela de Stephen King *El resplandor* (*The Shining*, 1977). Durante los seis capítulos del juego, Alan Wake tiene que enfrentarse a una presencia oscura que habita bajo el lago Cauldron, y que se manifiesta como un violento torbellino o agujero negro, a través de bandadas de cuervos o, con más frecuencia, a través de los poseídos habitantes de Bright Falls. En el pueblo y sus alrededores no faltan escenarios de pesadilla: la cabaña junto al lago, el psiquiátrico, la central de policía, el aserradero, los bosques de pinos negros, la presa.

Los secuestradores, primero, y la presencia oscura, después, exigen a Alan Wake que termine el manuscrito de una novela, *Departure*, que no recuerda haber empezado a escribir, pero cuyos fragmentos va encontrando por el camino mientras busca a Alice e intenta descubrir qué ha ocurrido. Estos textos describen con frecuencia acontecimientos que suceden poco después y anticipan lo que el escritor va a vivir de forma inexorable. Finalmente descubre que escribió esta novela, su novela, durante la semana que siguió a la desaparición de Alice, en la que la presencia oscura, encarnada bajo la forma de una anciana, Barbara Jagger, le instó a que escribiera para salvar a su esposa mediante la ficción. Esta presencia parece alimentarse de la creación artística, como podremos deducir luego al visitar el sanatorio mental del doctor Emil Hartman, cómplice de la Presencia. Así, lo creado se vuelve realidad en el mundo de Alan. Es más, Wake descubre que otro escritor, Thomas Zane, habitó la cabaña del lago en los 70, en compañía de una mujer que se convirtió en su musa y que fue igualmente engullida por el lago, la mencionada Barbara Jagger. Zane escribía sobre seres preternaturales que habitaban en el fondo del lago, sobre horrores cósmicos en la línea de Lovecraft que también se menciona expresamente en el juego. Thomas Zane, por último, es la presencia luminosa de la pesadilla del inicio del juego, y el aliado que ayudó a Alan a escapar de la cabaña tras su semana de internamiento para escribir la novela, aunque Wake se estrella con el coche antes de llegar al pueblo. Este es el momento de comienzo del juego, con la amnesia temporal del accidente que se irá aclarando gracias a las páginas del manuscrito y también a una especie de videoblog que muestra a Alan durante su estancia en la cabaña, y cuyos fragmentos se muestran en los televisores que Wake encuentra en su camino. Finalmente, Wake logra salvar a su esposa mediante un truco de la infancia que nos presenta dos posibilidades interpretativas de todo lo descubierto hasta el momento: o bien Zane es el padre real de Alan, o bien es su padre literario. Wake puede ser así *real* o una creación de Thomas Zane. Alan queda atrapado escribiendo en la cabaña, sacrificándose para salvar a su mu-

jer, y Alice vuelve a la vida diez días después del inicio de la aventura en la orilla del lago Cauldron.

Existen dos episodios descargables adicionales, *The Signal* y *The Writer* (2010) que ahondan en la dualidad entre realidad y pesadilla de Wake. Transcurren durante una pesadilla de Alan mientras se encuentra en la cabaña, en la que el Wake soñado tiene que salvar de la locura al Wake durmiente. También hay una segunda parte del videojuego, *Alan Wake's American Nightmare* (Remedy Ent., 2012) que, más que secuela de la historia original, es un *spin-off* que profundiza en el universo de pesadilla de Wake con toques de humor negro y muchas influencias del cine americano de comedia negra y acción, en el que nos enfrentamos a un doble maléfico del escritor, el llamado Mr. Scratch.

Alan Wake es una obra de carácter posmoderno que cuestiona los límites de lo real y lo imposible llevándolos al extremo, ya que las creaciones ficcionales de la mente humana se convierten en el juego en materia de lo real, eliminando así la explicación propia del género de *fantastique* (Roas, 2011, en la que la locura explicaba todos los sucesos ocurridos anteriormente y desalojaba la explicación sobrenatural. Resulta de gran interés, por tanto, analizar algunas de las relaciones que *Alan Wake* mantiene con determinadas obras claves del género fantástico.

Lo fantástico se define a partir de la confrontación de lo real y lo imposible (Roas, 2008, 2011). Lo imposible debe darse en un mundo semejante al nuestro, lo que exige una dosis de realismo en la plasmación de ese mundo, como señaló H.P. Lovecraft (1927). Esto se consigue con una descripción mimética del mundo ficcional, que en la literatura se completa con descripciones minuciosas y complejas, así como con añadidos procedentes de los campos científicos, y con ambientaciones familiares al lector. De la misma forma, y en esta tradición, en la representación audiovisual de los videojuegos del género *survival horror*, se produce con frecuencia un exceso de detalle en los fondos. En cualquier caso, *Alan Wake* nos ofrece esa descripción minuciosa de lo real en sus cuidados gráficos durante el juego y las escenas cinemáticas, ricos en detalles realistas, mientras que el propio pueblo donde se desarrolla la acción es inmediatamente familiar, de alguna forma, al jugador, como ocurre también con los escenarios posteriores, y que son uno de los aspectos con más valor del juego. Concebido en un primer momento como un juego tipo *sandbox*, de mundo abierto y con una agencia de tipo exploratorio, *Alan Wake* se desarrolló finalmente de una forma más clásica y lineal, a pesar de lo cual brinda, quizá por este intento inicial, mayores posibilidades de exploración de lo esperado.

En el videojuego, como en la literatura fantástica, existe la colaboración del lector en la construcción de este espacio familiar al que nos referíamos. Además de por las convenciones del propio género del juego, las convenciones de la ficción aparecen en forma de múltiples referencias a clásicos del cine y la televisión, y en citas a escritores como Stephen King, Howard Phillips Lovecraft o August Derleth. En cuanto al diseño de Bright Falls, es evidente el peso de la serie de televisión *Twin Peaks*, como ya hemos dicho. Otras referencias al mundo de la televisión, como *The Twilight Zone* (Rod Sterling, 1959-1964), irán apareciendo en el juego, cuya propia estructura e historia es un homenaje a este medio.

Una de las convenciones más interesantes de la literatura fantástica que sigue la historia de *Alan Wake* la encontramos en su final. David Roas (2001:32) señala el final como la diferencia entre un relato maravilloso y un relato de tipo fantástico. Mientras que en el relato maravilloso la lucha del bien contra el mal se resuelve con un final feliz, en el relato fantástico, que se desarrolla en un clima de miedo, el desenlace culmina en la muerte, condenación o locura del protagonista, por citar algunos de los finales de mayor recurrencia. En *Alan Wake*, como hemos visto, no hay un final del primer tipo. Es más, el propio personaje es capaz de reconocer este hecho. Es un escritor de historias de detectives, pero sabe que su paso por Bright Falls ha convertido su vida en algo más propio del género de terror, por eso sabe y así lo enuncia, que no habrá un final feliz. Alan Wake se queda atrapado, condenado, escribiendo en la cabaña del lago. Una cabaña que se asemeja demasiado al interior del casco de buzo de Thomas Zane, su padre biológico o literario.

Otra semejanza entre la historia que forma parte del juego de *Alan Wake* con el relato fantástico es que nuestro personaje es un escritor de *thrillers*: si podemos decir que Edgar Allan Poe es el padre del género *American Gothic* y de los relatos de terror, también es cierto que lo fue de los relatos detectivescos, con su personaje Auguste Dupin, antecesor del propio Sherlock Holmes. El propio juego, que en su portada lleva la etiqueta «*Psychological Action Thriller*» es una búsqueda detectivesca primero de la esposa de Wake, Alice, y luego del propio Wake en los DLC y videojuego siguientes.

Por otra parte, *Alan Wake's American Nightmare* es un desarrollo de lo ya propuesto en el videojuego originario: el movimiento desde la lucidez a la locura y la pesadilla que experimenta Wake es un tropo clásico en la literatura fantástica. Precisamente, como señala Roas (2011:118), que la locura del personaje sea la justificación de lo imposible es insatisfactorio. En *Alan Wake* no podemos estar del todo seguros del final: los foros se han llenado de distintas

teorías sobre quién es en «realidad» Alan Wake y quién es Thomas Zane; sobre distintos aspectos del juego, sobre la propia *realidad* de las distintas localizaciones que aparecen en los seis episodios. No se trata así de un ejemplo de *fantasmatique* (Roas, 2011: 64) en el que los hechos supuestamente sobrenaturales se explican como alucinaciones o locura.

En *Alan Wake*, desde una perspectiva posmoderna, se cuestiona la realidad de una forma constante, como un constructo artificial, producto de la imaginación de un escritor que escribe sobre otro escritor. Existe una clara conciencia de artefacto, de juego que utiliza en su aparato semiótico las convenciones del género con la mirada puesta especialmente en la literatura y la televisión. Sam Lake de Remedy Entertainment, el principal escritor de *Alan Wake*, reconoció en una entrevista que durante la creación del juego tuvo como principales influencias *Twin Peaks*, *The Twilight Zone* o *Lost* (J.J. Abrahams, Jeffrey Lieber, Damon Lindelof, 2004-2010) entre las televisivas, y las novelas *The Book of Illusions* (2002) de Paul Auster, *Lunar Park* (2005) de Bret Easton Ellis o *House of Leaves* (2000) de Mark Danielewski. Alan Wake y Thomas Zane son dos personajes ficcionales cuya escritura se convierte en realidad. Si para Lovecraft lo imposible era aquello que iba en contra de las leyes de la naturaleza, cabe considerar, como apunta David Roas (2008), que nos encontramos en un momento en el que la realidad ha sido cuestionada en los campos de la física, la neurobiología, la filosofía, la teoría de la literatura y la comunicación. En *Alan Wake* los descubrimientos de la física cuántica y la teoría de las realidades paralelas se observan tanto en el proceso de creación del escritor como en alusiones directas en los programas de televisión *Night Springs*, especialmente en el episodio titulado «El suicidio cuántico».

Dentro de esta realidad cuestionada surge el enfrentamiento entre la luz y la oscuridad, complicado por la propia personalidad de Wake, que se va revelando conforme avanza el juego como inestable, escindida. Precisamente otro de los temas clásicos de la literatura fantástica, el del doble, puede apreciarse en el juego y en su secuela. La contemplación del doppelganger supone la muerte, según el folcklore occidental, y es además otra muestra de la ruptura de la identidad y de la coherencia de lo real. Mr. Scratch, el doble tenebroso de Alan Wake lo sustituye en el mundo y es su antagonista en el mundo de pesadilla de *Alan Wake's American Nightmare*.

2. LA DESINTEGRACIÓN DE LA REALIDAD Y LA REMEDIACIÓN EN ALAN WAKE

El conflicto con el tiempo es el tema más poderoso
y prolífico de toda expresión humana.
H. P. Lovecraft, *El horror en la literatura*.

Si hay algo llamativo en *Alan Wake* es su uso de distintos recursos narrativos que afectan también al *gameplay* y que permiten incidir sobre algunas de las constricciones narrativas de los juegos, como son el tiempo y la narración, temas que han ocupado y ocuparán numerosos artículos académicos. Las relaciones intermediales entre los videojuegos y la televisión han sido también objeto de muchos estudios, así como el fenómeno de la remediación, concepto acuñado por Jay David Bolter y Richard Grusin (1999).

La representación de medios analógicos en *Alan Wake* tiene como fin contribuir a la narrativa del juego, pero también aporta un sentido de realidad ausente en los medios digitales, siguiendo a Ewan Kirkland (2009a). En su artículo «Resident Evil's Typewriter: Survival Horror and Its Remediations» analiza el uso de la remediación en los videojuegos de *survival horror*. *Alan Wake* no es un *survival horror* en sentido estricto, sino, como hemos dicho, un *psychological action thriller*. Sin embargo, comparte muchos elementos con este género. Las remediaciones, tanto diegéticas como no diegéticas tienen funciones narrativas y también ludológicas, ya que construyen el argumento y facilitan la solución de puzzles y escenas de acción. «Remediation of analog media in digital texts evokes the sense of photorealistic verisimilitude, the iconic relationship between sign and referent, and the uncanny similarity between signifier and signified felt within traditional media technologies» (Kirkland, 2009a: 124).

En *Alan Wake* se remedia, antes que al cine, a las series de televisión. El juego se divide en seis capítulos, con un ritmo interno en cuanto a *cut-scenes* de unas seis situaciones distintas por capítulo, que comienzan mediante un *recap* o recapitulación del episodio anterior, con las palabras sobrepuestas en negro «Previously on *Alan Wake*» y que terminan con el clásico *cliff hanger*, fundido en negro con el título y la imagen icónica del videojuego, y un tema musical, como las modernas series de televisión. El tema musical puede variar desde Roy Orbison (*In Dreams*, obvio homenaje a *Blue Velvet* (1986), la película de Lynch) hasta Nick Cave and The Bad Seeds. Asimismo, los dos *flashbacks* insertados en el primer y último capítulo, vienen anunciados con los correspondientes títulos deudores de la televisión y el cine. Las *cut-scenes* tienen

influencias de ambos medios y si bien se intercalan durante los capítulos, siempre aparecen al final de los mismos. Destaca el uso de grandes planos generales y el travelling aéreo, con gran influencia de *The Shining* y de la estética de *Twin Peaks*.

El uso del *voice-over* en *Alan Wake* continúa la tradición del film noir. El tiempo utilizado por el narrador, el propio Alan, es el pasado simple pero, como en el film noir, se refiere a acontecimientos que se desarrollan casi simultáneamente durante momentos importantes del juego. También se utiliza este recurso durante las *cut-scenes*. Tengamos en cuenta además que, a su vez, esta *voice-over* remediaba el *hardboiled*, los relatos de detectives y crímenes americanos popularizados por escritores como Dashiell Hammett y Raymond Chandler entre otros.

Dentro de la historia, y dentro de la lógica de la hipermediación, los elementos más importantes que encontramos son el manuscrito de la novela de Alan Wake, *Departure*; el programa de televisión *Spring Nights*; una entrevista televisiva a Wake; una serie de grabaciones que se transmiten también por la televisión y que podríamos llamar video blog del propio Wake; un tocadiscos; además de la radio y el programa KBF Bright Falls 97.6 y las grabaciones en cinta magnética del doctor Emil Hartman.

Hallar un diario en un *survival horror* es algo típico: las historias se centran, como la que nos ocupa, en descubrir lo sucedido. En el juego, iremos encontrando páginas del manuscrito que Alan Wake escribió durante la semana de encierro en la cabaña, el manuscrito que quiere terminado la Presencia Oscura. Además de ser un *logro* del juego, las páginas nos van informando de los sucesos que van a acontecer casi a continuación: en el juego, la creación, en el caso de Wake, la creación literaria, se va convirtiendo en realidad. Las páginas pueden recuperarse sin leerse, pero su lectura es recomendable puesto que ofrece pistas para ir resolviendo los puzzles y las situaciones que se presentan, además de contribuir a la ambientación de la historia. De esta forma, el pasado se utiliza para ofrecer una visión del futuro.

Por otro lado, la última página de manuscrito encontrada en el juego no está escrita por Alan Wake, aunque sea idéntica a las anteriores, sino por Thomas Zane, el escritor y poeta que habitó la cabaña del lago en los años 70. Y no se refiere a un elemento de la historia que aparezca durante el juego, sino a un suceso pasado en la infancia de Alan Wake, convirtiéndose en la pieza del puzzle temporal más alejada en la biografía del protagonista.

Otro juego con el tiempo se construye mediante las apariciones del propio Wake en las televisiones que encontramos durante el juego, y cuyas emi-

siones podemos atender fijando la cámara. Es también significativo que la mayoría de las televisiones que nos encontramos tengan una apariencia muy clásica, antigua, y que las imágenes que muestren sean de tipo live-action: rodadas con actores reales y no con modelos digitales. Estas emisiones son de tres tipos: los episodios sueltos de lo que parece una serie para televisión muy semejante a *The Twilight Zone*, una *antology series* llamada *Night Springs*. Estos capítulos deben buscarse explorando el entorno. El segundo tipo, semejante a un videoblog, es más sencillo de encontrar. Los televisores muestran a un Alan Wake, interpretado por el actor real que sirvió de modelo para el personaje, hablando consigo mismo, y en ocasiones rompiendo la cuarta pared y mirando a cámara. Este Alan Wake, que se encuentra en la cabaña del lago, habla sobre el proceso de creación de la novela *Departure*, la novela inacabada de Wake cuyas páginas vamos encontrando, y aporta detalles de los siete días previos al despertar de Wake y que éste no puede recordar. Un tercer tipo de emisión es una entrevista de Wake en un programa de televisión y que sucede durante un flashback en la historia.

Como vemos, las tres voces de Alan Wake que aparecen remediadas (*voice-over*, manuscrito, videoblog) juegan con el tiempo: la primera se refiere a los acontecimientos que están sucediendo durante el tiempo del juego; el manuscrito anticipa los acontecimientos, aunque también revela detalles del pasado y de otros personajes; y el video blog explica la génesis de *Departure* y los acontecimientos que el escritor no puede recordar.

Pasado, presente y futuro se encuentran así representados. Conforme avancemos en el *gameplay*, ocurrirá una confluencia entre ellos, representada de una forma muy bella: ante nuestro avatar ya no se producirá la realidad de lo que el Alan Wake encerrado en la cabaña ha ido escribiendo, sino que al aproximarse el final de *Departure*, lo que se materializa ante nosotros son las palabras escritas por Alan Wake, sobreimpresas en el aire frente al avatar del jugador. Estas palabras se convierten en objetos reales cuando se iluminan con la linterna. Se remedia así el texto y se reflexiona a su vez sobre el signo, desde una perspectiva antes peirciana que sausseriana.

Los programas que pueden escucharse en la radio ofrecen información sobre el pueblo y sobre algunos sucesos que van ocurriendo en el mismo: la desaparición de un perro y de unos excursionistas o la próxima Deer Fest. Las grabaciones del doctor Hartman aportan detalles sobre el pasado de Wake y la investigación llevada a cabo por el agente del FBI Robert Nightingale, cuyos detalles se ofrecen en el libreto *Alan Wake Files* en la edición de coleccionista del juego. Otro ejemplo de remediación analógica de tipo aural es la es-

cucha en un tocadiscos del vinilo del grupo ficcional *Old Gods of Asgard*, una canción llamada *The Poet and the Muse* que ofrece la clave para el siguiente episodio.

Para Kirkland (2009a), este tipo de remediaciones de medios analógicos contribuye por, un lado, al realismo, pero también sirve para comunicar una sensación sobrenatural propia del género de survival horror y que Alan Wake comparte en cierta medida, sobre todo en lo que concierne a lo imposible que irrumpe en lo real: Wake viéndose a sí mismo en la televisión o los manuscritos que predicen lo que sucederá. Todo ello genera una atmósfera de fatalidad, de predeterminación, y de tensión entre lo real y lo imposible.

3. AMPLIACIÓN DE LOS LÍMITES DE LO REAL: DESARROLLOS TRANSMEDIA DE ALAN WAKE

In spring of youth it was my lot
To haunt of the wide world a spot
The which I could not love the less--
So lovely was the loneliness
Of a wild lake, with black rock bound,
And the tall pines that towered around.
Edgar Alan Poe, "The Lake" (1827)

No es descabellado pensar que las numerosas relaciones intermediales en *Alan Wake* pueden anticipar, de alguna forma, su desarrollo transmedia. Parece que la complejidad narrativa del juego, con sus historias enmarcadas a través de la remediación es radicalmente posmoderna, así como sus temas, y redunda en un *storyworld* complejo y amplio, con múltiples referencias a la cultura popular. El jugador se convierte en un detective que busca estas narraciones para completar el enigma, lo que nos permite considerar el aspecto participatorio del juego. La ambigüedad del final de *Alan Wake* invita al jugador a elaborar sus propias teorías sobre la identidad y el destino del escritor, a completar los huecos de la historia.

Además, el video juego contó con una web serie, *Bright Falls* (Philip Van, 2010), lanzada antes de su estreno del juego como precuela. En la edición de coleccionista, el libreto *Alan Wake Files* aportaba nueva información sobre la historia. Por supuesto, el videojuego contó con la novelización correspondiente, escrita por Rick Burroughs en 2010. Los dos episodios especiales del videojuego se distribuyeron como DLC (*downloadable content*) y en uno de ellos llegaba a encontrarse un código QR que dirigía a la página oficial en

Facebook. El segundo videojuego de la franquicia, antes que secuela, se presentaba como un *spin-off*, *Alan Wake's American Nightmare*. Alan Wake tiene una nutrida legión de seguidores que comparten sus vídeos en la red social de YouTube (episodios de *Night Falls*, *walkthroughs*, vídeos musicales de *Poets of the Fall*, el grupo "real" tras los *Old Gods of Asgard* de los hermanos Anderson en el juego), información en wikias y foros y numerosos análisis en blogs personales y webzines. Es más, una de las plataformas del videojuego que también albergó la webserie, la Xbox de Microsoft es asimismo una plataforma en la que se han desarrollado ya otros juegos con vocación clara y también declarada de proyectos transmedia, como es el caso de la serie de *Halo* (Bungie, 343 Industries, 2001-).

Aunque *Alan Wake* es un juego único con estructura de episodios a semejanza de las series de televisión, podemos afirmar que el concepto de juego episódico no es nuevo para la industria del videojuego, más allá de las ampliaciones de juegos mediante DLC, como es el caso. Gabe Newell, responsable de Valve, la compañía que lanzó la franquicia *Half Life* (1998-2007), se pronunció a favor de crear juegos más breves que pudieran descargarse con una cierta periodicidad y ensayó la fórmula con los episodios 1 y 2 de *Half Life* (ambos publicados en 2006). Por su parte, Microsoft puso en práctica una estrategia similar con *Halo 4* (343 Industries, 2014), en el que el modo cooperativo Spartan Ops constaba de diversas fases, hasta un total de 10, que podían descargarse con una frecuencia semanal.

Todo parece invitar y ser un caldo de cultivo óptimo para un desarrollo transmedia. Asimismo, es fácil caer en un entusiasmo temprano y decir que *Alan Wake* es transmedia. ¿Pero a qué nos estamos refiriendo?

Henry Jenkins, tomando y reformulando el término de Marsha Kinder *transmedia intertextuality* aparecido en su trabajo *Playing with power in movies, television, and video games: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles* (1991), popularizó el llamado *transmedia storytelling*, que definió en *Convergence culture: Where old and new media collide* (2006) como el arte de construir mundos, un mundo que no puede ser explorado por completo en una única obra o incluso en un solo medio. Las historias de este mundo se desarrollan a través de múltiples plataformas de medios y los consumidores se convierten en cazadores y recolectores de información, que comparten después entre ellos. Desde entonces, Jenkins ha reformulado esta teoría (2007), poniendo énfasis en los *complex fictional worlds* que son el escenario de las *transmedia stories*. El concepto de *transmedia storytelling* se halla fuertemente vinculado al contexto concreto de las franquicias americanas, que en un momento determinado co-

menzaron a abandonar el modelo de la adaptación crossmedia por otro más complejo, debido a causas económicas y legales, coincidiendo con un momento emergencia de grandes grupos de entretenimiento (seguimos aquí el estudio preliminar de Aarseth 2006).

Sin embargo, y con un enfoque distinto, Robert Pratten (2011) utiliza el término *transmedia storytelling* como proceso en el que se cuenta una historia a través de múltiples medios. Lo importante de la aportación de Pratten es que hace hincapié en algo ya anticipado por Jenkins, pero que en la definición de Pratten es algo central: el diferente resultado frente a una clásica franquicia crossmedia. La idea de Robert Pratten del *transmedia storytelling* está ligada a un proyecto concebido desde el principio como tal: «To do this successfully, the embodiment of the story in each media needs to be satisfying in its own right while enjoyment from all the media should be greater than the sum of the parts». Christy Dena ha insistido asimismo en la idea del mundo en la definición de *transmedial fiction* para *The Johns Hopkins Guide to Digital Media* (2014: 486): «The term transmedial fiction names a fictional world that exists across distinct media and art forms. A fictional world can be expanded across stories and games and is often expanded across both digital and nondigital media».

Por otro lado, si consideramos que hasta ahora hemos disfrutado sólo de la *Season 1* de *Alan Wake*, que comprende el videojuego, la webserie, los dos capítulos DLC y el video juego *American Nightmare*, la definición de Lisbeth Klastrup y Susana Tosca de *transmedial worlds* (2004) nos permite apartar por un momento nuestra atención de la narrativa para volver al concepto de mundo, pero esta vez relacionado con el diseño de juego y la aplicación específica al campo de los videojuegos:

Transmedial worlds are abstract content systems from which a repertoire of fictional stories and characters can be actualized or derived across a variety of media forms. What characterises a transmedial world is that the audience and designers share a mental image of the «worldness» (a number of distinguishing features of its universe). The idea of a specific world's worldness mostly originates from the first version of the world presented, but can be elaborated and changed over time. Quite often the world has a cult (fan) following across media as well (Klastrup & Tosca, 2004: 409).

La unión entre la narrativa transmedia y la idea de mundo aparece en el libro *Building Imaginary Worlds* de Mark J. P. Wolf en el que establece que: «In order for a narrative or world to be transmedial, it must be able to be

present in multiple forms of mediation (which contain and convey world information), such as text, imagery, sound, three dimensional shapes, and interactive media. The range of different forms in which it can be present broadens the possibilities for transmedial growth and adaptation» (2012: 247).

Alan Wake constituye una narrativa transmedia considerada desde el punto de vista de la historia y de las plataformas utilizadas, además del *timing* que indica que si bien las otras dos plataformas funcionan como productos anclares del videojuego, tienen valor por sí mismas y han sido ideadas como parte de la narrativa del juego. La planificación de dicha estrategia narrativa y su materialización la convierten en una narrativa transmedia, más próxima al modelo propuesto por Robert Pratten en su ideación, pero también, próxima al modelo de Jenkins por el medio más importante en el que se realiza: el videojuego, sujeto a la industria, y por las plataformas que utiliza para su desarrollo transmedia. Podemos considerar asimismo que *Alan Wake* constituye un mundo transmedia que el diseñador de la próxima entrega debe conocer y que presenta las características descritas por Klastrup y Tosca, pero que, y esto interesa en el caso estudiado de *Alan Wake*, ya ha probado de ser capaz de presentarse en múltiples formas de mediación, incluida la remediación en el interior del propio video juego, medio central del desarrollo transmedia por causas obvias.

Por otro lado, y teniendo en cuenta que el peso de la narrativa presente en *Alan Wake* se concentra de una forma absolutamente desproporcionada en el videojuego antes que en la web serie y en el libreto *Alan Wake Files* (que al fin y al cabo pertenece al propio juego, puesto que aparece como parte del juego entendido como producto), cabe considerar que no estamos ante una clara estrategia transmedia entendida de forma global, pero con un modelo básico todavía pegado al cross-media, y más aún si pensamos en la novelización que se lanzó. Pero si contamos como antecedentes en la compañía Remedy los juegos de *Max Payne* (Remedy Ent., 2001) y tenemos en cuenta su próximo proyecto *Quantum*,¹ que contará con un videojuego y un serie interrelacionados de forma que los acontecimientos de uno redundarán en la otra, es cuando entendemos que existe una pretensión de ampliar transmedialmente el universo *Alan Wake*, por motivos de negocio y estéticos; así lo creemos al ver el esfuerzo intermedial y el uso de la remediación en el video juego, aunque sin abandonar todavía del modelo cross-media.

1 Anunciado en la propia página de la compañía <http://remedygames.com/quantum-break-announced/>

4. EL MIEDO COMO CENTRO DE LO FANTÁSTICO. EMOCIONES Y GAMEPLAY

We do indeed KNOW who's in there but we direct our avatar to enter the room nonetheless (Kirkland, 2009b).

Siguiendo a Lovecraft, el miedo es lo definatorio de lo fantástico. Esto nos lleva a preguntarnos por las emociones que puede despertar el video juego, atendiendo a su especificidad. Para ello es necesario tener en cuenta las convenciones del *survival horror*, y cuáles comparte *Alan Wake*. También se debe considerar qué aspectos de la mecánica del juego y del *gameplay* pueden ser aprovechados por los diseñadores y cómo afectan sus resultados a los jugadores.

Hasta ahora nos hemos ocupado en mayor medida de la dimensión semiótica o mundo de juego. Pero un video juego está constituido además por la mecánica de juego y la *gameplay* (Aarseth, 2009:59). *Alan Wake* presenta muchas de las convenciones clásicas que definen al género del *survival horror* como las limitaciones de munición y, en este caso también, la limitación de batería de la linterna, la limitación de salud, el sistema de inventario y el mundo laberíntico. Emplea la perspectiva de tercera persona que permite además utilizar angulaciones de cámara propias del cine de horror, del que también imita el uso del sonido, la música, la iluminación y el recurso de los monstruos.

Los *survival horror* guardan relación con lo fantástico y también lo hace *Alan Wake*. En «Match Made in Hell: The Inevitable Success of the Horror Genre in Video Games» (2009) Richard Rouse III detalla alguna de las características del *game mechanics* que favorecen o pueden ser aprovechadas en el género de horror. Si bien, como hemos dicho varias veces, *Alan Wake* no pertenece al género de *survival horror*, aunque comparte muchas de sus características y puede observarse asimismo que el video juego aprovecha el medio para sus fines. El uso de la oscuridad, la niebla o las sombras, en el caso del género del horror está más que justificado, mientras que en *Alan Wake* forma parte del mismo tema central del juego. Esto es muy útil a la hora de pensar en las limitaciones tecnológicas de los juegos, a la hora de evitar renderizar las imágenes. Rouse menciona además cómo es posible que el horror tome ventaja de la limitación espacial en el diseño de los video juegos tipo laberinto, utilizando escenarios que limitan los movimientos del avatar, como manicomios, hospitales, instalaciones militares y demás. Sin embargo, en *Alan Wake* no existe tanto esta limitación: concebido en principio como un *sandbox*, aunque finalmente el juego se desarrolló de modo lineal, *Alan Wake* tiene una línea inter-

media, en la que la capacidad exploratoria es mayor que en otros tipos más unicursales, como *Half Life II* (Valve, 2004).

Esto favorece la inserción de narrativas como hemos visto más arriba, aprovechando por un lado el impulso lúdico de la exploración, apoyado por el carácter de desvelamiento del propio tema de *Alan Wake*: nuestro personaje está buscando respuestas, descubriendo la historia y la forma de salvar a su esposa sin perder la cordura, dentro de la tradición detectivesca iniciada por Edgar Alan Poe. Menciona también Rouse la ventaja que supone que el personaje principal pueda dudar de su cordura y escuche voces o vea fantasmas que le indiquen qué dirección tomar. En el diseño del juego, es interesante aprovechar estas oportunidades. En *Alan Wake* nos guía la propia *voice-over* de Wake, otros personajes y los datos que vamos recogiendo con los manuscritos, la información obtenida de la televisión y el refuerzo en la propia interfaz de pantalla con la siguiente tarea que acometer.

La forma estructural de serial de *Alan Wake* determina mucho su ritmo, la inserción de las *cut-scenes* y los espacios y tiempos para el desarrollo de las tareas que se le piden al jugador. Mucho se ha dicho de las *cut-scenes* y de su facultad para romper la inmersión: «Of course, relatively few games, horror or otherwise, have done away with that most cinematic device, the cut-scene, surely one of the most jarring immersion breakers in a game's toolbox. Though a cut-scene can perfectly recreate a horror moment from a movie (since it is a movie), it tends to pull players out of the experience. Players instinctively know that the game would never kill them off during a cut scene» (Rouse, 2009: 23).

Ya que *Alan Wake* se estructura como una serie de televisión, según hemos dicho, cada uno de los episodios en los que está dividido el juego comienza con un *recap*, que por supuesto es cinematográfico. Pero además, cada episodio comienza con una *cut-scene* que se interrumpe brevemente con un momento de mínima acción. Cada episodio tiene unas seis situaciones en las que se emplea la *cut-scene*, la más importante de ellas, el final que cierra el capítulo. Además, a la sensación de escapar del peligro, del momento de la acción, gracias a estas escenas, debemos añadir los «lugares seguros» que suponen leer las páginas del manuscrito, o ver los programas de televisión.

Por otro lado el medio ambiente es un motivo central en *Alan Wake*, no sólo de forma simbólica, sino de forma directa y diegética. Como señala Tanya Krzywinska (2014), la luz tiene una importancia práctica en la *gameplay*, puesto que es la forma de acabar con la oscuridad, haciendo vulnerables a los *taken*, limpiando de oscuridad una zona para encontrar munición o páginas

de manuscrito, o para defenderse de la presencia oscura. De esta forma, la luz del entorno es muy importante.

Wake tiene que ir completando tareas (acudir a una cita en Lover's Peak con el secuestrador, por ejemplo) y por el camino debe enfrentarse a los poseídos o *taken* recurriendo a armas incidentales (revólver, linterna, bengalas), utilizando literalmente la luz para luchar contra la oscuridad. Si bien finalmente cabe afirmar que el enfrentamiento contra los *taken* y las tareas pueden ser quizá lo más tedioso del juego, ya que existen pocas variaciones, el mismo diseño de estos enemigos es muy interesante. En el enfrentamiento contra ellos se entiende que se clasifique *Alan Wake* como un *survival*, puesto que guardan concomitancias, en principio, con los enemigos por excelencia del *survival horror*: los zombies. Pero los *taken* no tienen la corporalidad de los zombies o de otros enemigos monstruosos del género, que ha sido justamente llamado por Bernard Perron «The Extended Body Genre» (2009). Los *taken* son seres humanos que han sido tocados por la Dark Presence y, de alguna forma, han sido poseídos por las sombras, como se deduce por la historia. Son en parte sombras, en parte espectros que repiten de forma mecánica frases que indican lo que fueron antes de ser poseídos. Aparecen repentinamente y se desvanecen con la luz ambiental, pueden desplazarse de una forma muy rápida, como fantasmas, y sus siluetas se emborronan en negro. Los *taken* se parecen a los zombies en que la silueta humana es sólo el cascarón de lo que fueron, pero son guiados por una inteligencia oscura y no por el ansia devoradora de los zombies, la sed de los vampiros o la pura violencia de otros tipos de monstruos, aunque quedan muy lejos de las terroríficas creaciones de juegos como *Silent Hill*, *The Suffering*, *Dead Space* o *Ammnesia*.

En su artículo «Reading Resident Evil-Code Veronica X» (2003) Susana Tosca relaciona los *adventure games* y el *survival horror* con la idea del texto cerrado de Umberto Eco: en estos juegos el esquema no cambia, los cambios ocurren en la historia. El jugador trabaja a dos niveles: el nivel de la historia, donde su repertorio le ayuda a rellenar los huecos con su conocimiento del *game world* del mismo y del género del juego; y el nivel del propio juego donde los problemas no se interpretan, sino que se solucionan. De esta forma, al final del juego ganar supone lograr un objetivo, pero también resolver el misterio propuesto por la historia y descubrir más información sobre las historias paralelas. En el caso de *Alan Wake*, resolvemos qué sucedió con Alice, la esposa, y logramos salvarla. Entendemos en parte qué sucedió, pero quedan muchas y grandes dudas pendientes. No en vano, el juego se cierra con la imagen gráfica de unos puntos suspensivos. Así, la inquietud no termina con el juego.

Para Tosca, los juegos ofrecen un rango de emociones distinto a los de los relatos (2003: 213). Las emociones suscitadas por el videojuego, como el miedo, pueden compararse a las que se sienten con *representation-based works*, como las películas o las novelas y relatos. Pero existe otro rango de emociones relacionados con la performance, como la frustración de no lograr vencer a un enemigo, la sensación de triunfo al completar una etapa o capítulo, o el deseo de desbloquear *achievements*.

Bernard Perron (2005) establece una tipología de emociones a partir del trabajo de Ed. S Tan *Emotion and the Structure of Narrative Film: Film as Emotion Machine*. Tan identifica dos tipos de emociones en relación con el cine, *fiction emotions* y *artifact emotions* a los que Perron añade un tercero, la emoción videolúdica (*gameplay emotion*), suscitada de forma exclusiva por los video juegos. De esta forma, Perron contesta a la clásica pregunta sobre si los video juegos superarán al cine como medio para contar historias, considerando que, al menos, sí que superan a éste añadiendo esta emoción a las dos primeras.

Efectivamente, y según Perron, estos tres grupos básicos de emociones se pueden experimentar a través de un video juego. Las emociones ficticiales provocadas por el mundo ficcional y sus circunstancias se encuentran a nivel de la historia y no de la *gameplay*. Es una inmersión emocional que se produce por la diégesis y en las que el jugador es un testigo, como el espectador de una película, del mundo ficcional. Estas emociones incluyen la esperanza y el miedo, la angustia, la simpatía, la piedad, el alivio, la gratitud, la admiración, la vergüenza, la cólera, el terror, la alegría y la tristeza (Perron 2005: 352 cita a Tan 1996: 82). El jugador experimenta un cierto grado de empatía hacia su avatar. Estas emociones se desarrollan durante el juego, pero tienen su punto álgido en los momentos cinemáticos. Como señala Perron, sin embargo, un jugador puede también completar todo el juego sin sentir esta emoción ficcional.

Podemos decir que esta emoción ficcional a nivel de la historia tiene mucho que ver tanto con el diseño de los personajes como con el diseño del medio ambiente. En *Alan Wake* se apela a estas emociones ficticiales, se apela a la tensión, al miedo, al suspense. En su relación intermedial con ficciones televisivas como *Twin Peaks* o *Lost*, o las ficciones literarias de Stephen King, Danielewski o Easton Ellis, el videojuego *story-driven*, como los *survival horror*, se enfoca a estas emociones pero, como veremos, de igual modo se enfocará a las *artifact emotions*.

Las técnicas para lograr estas emociones ficticiales, como señala Perron, son crear NPG (*non-playable characters*) con personalidades interesantes y profundidad emocional, diálogos interesantes y profundos y un relato

atractivo, utilizando para ello elementos dentro del juego y las *cut-scenes*. Los personajes en *Alan Wake* han sido también muy trabajados. El personaje de Thomas Zane, el poeta y escritor, el antecesor de Wake, es un personaje fascinante porque tiene la clave en la oscilación entre la realidad y lo imposible del juego. Podemos empatizar con Alan Wake en ocasiones, en los momentos de angustia en la pesadilla, en su intento de recuperar a su esposa, pero cuando tiene repentinos estallidos de furia, relacionados con su bloqueo de escritor, entendemos que algo más está sucediendo en su mente. Esta sensación de suspense nos hace conscientes de la complejidad de la trama, y es entonces cuando sentimos también otras emociones, las emociones artísticas.

Este segundo tipo de emociones, las emociones artísticas, son suscitadas por las características formales del medio, que en el caso de los videojuegos, está estrechamente ligada a la capacidad de control del jugador. Estas emociones se suscitan por la forma de construcción de la historia, los giros argumentales, los procedimientos estilísticos, las manipulaciones técnicas y el orden formal del juego. El placer que se da entonces no tiene tanto que ver con las relaciones intratextuales como con las intertextuales (2006: 256). Perron ofrece aquí el ejemplo de la serie de *Silent Hill*, que ha sido comparada con *Twin Peaks*, o *Silent Hill 2*, comparada con *The Sixth Sense* (Night Shyamalan, 1999). Es interesante observar que las artefact emotions que suscita *Alan Wake* vienen de sus relaciones intermediales con el cine y la televisión, y que ya hemos comentado previamente, pero también de sus relaciones intertextuales con otras series de juegos precedentes, no sólo dentro del *survival horror*, sino especialmente la serie desarrollada anteriormente por Remedy, *Max Payne*, o incluso menciones directas al primer juego de la desarrolladora finlandesa, *Death Rally* (Remedy, 1996), o juegos que supusieron también un cambio en la forma de integrar la historia en la acción, como *Half Life II*. Por otro lado, y como señala Perron, estas emociones pueden ser suscitadas también ante las sucesivas innovaciones tecnológicas que están directamente relacionadas con el diseño del videojuego. Cuando disfrutamos de la calidad de sonido y de los gráficos de *Alan Wake*, las emociones que sentimos provienen del disfrute del juego como artefacto.

El tercer tipo de emociones, propuesto por Perron como el tipo de emoción propia del videojuego, son las emociones videolúdicas.

Jugar a un videojuego no consiste solamente en comprender una historia, sino también en resolver problemas, superar obstáculos, enfrentarse a los adversarios, explorar un mundo virtual, etc. Las acciones del gamer y las reacciones de

este mundo suscitarán claramente emociones de otra naturaleza, las emociones videolúdicas (2006: 358).²

En *Alan Wake*, las acciones se desarrollan dentro del suspense y se intercalan con el descubrimiento de la historia, como en otros juegos. Se ha dicho que la mecánica de *Alan Wake* resulta repetitiva en ocasiones, pero sigue, también, la línea de aprendizaje ascendente que incrementa la emoción, el suspense y el miedo: al fin y al cabo, las acciones del jugador son las que le permiten continuar en el juego. Concebido con tres niveles de dificultad, el normal, para jugadores menos familiarizados con el género, y el difícil y el *Nightmare*, en los que la complejidad se cifra en la convención del género: multiplicación de enemigos y limitación de armamento, que en este caso son la baterías de linterna, las bengalas y el revólver.

Mientras que el repertorio de acciones de un espectador es el de mero observador, el *gamer* tiene una actividad ergódica, donde el control y la acción son centrales a la experiencia. El miedo es una emoción que tiene una gran tendencia a la acción, por eso no extraña, dice Perron, que sea la más explotada en videojuegos. Los enemigos se afrontan o se esquivan, pero esta acción se asume de una forma personal por parte del jugador, que evalúa si puede enfrentarse a él o no, lo que conllevará a emociones de miedo, desesperación o agresión triunfante. Es por esto que se debe considerar la *gameplay* como centro de estas emociones.

6. CONCLUSIONES

Now, if it's real or just a dream one mystery remains
For it is said, on moonless nights they may still haunt this place.
(*Alan Wake*)

Hemos escogido *Alan Wake* para una aproximación al estudio de lo fantástico en los videojuegos porque nos permitía reflexionar, en primer lugar, sobre la propia continuidad de lo fantástico desde una tradición literaria que se ha perpetuado en los grandes medios de masas del siglo xx, el cine y la televisión, y que encuentra su lugar en el medio del siglo xxi, el videojuego. Sobre este trabajo, y siguiendo los razonamientos expuestos por Domingo Sánchez-Mesa en «Literatura aumentada. Intermedialidad / Transmediali-

2 La traducción del francés es nuestra.

dad o El viaje de Alicia a través de las pantallas», quizá no esté de más recordar que los estudios literarios de base teórica y comparatista están legitimados «para investigar en la especificidad de las transferencias intermediales que tienen lugar en el ámbito de la creación multimedia de los videojuegos» (2011: 112). *Alan Wake* juega con la metaficcionalidad y la autorreferencialidad, con la temporalidad y con la idea de la realidad. Podría decirse que, en cierta medida, *juega* a ser un artefacto posmoderno. Las emociones que genera tienen que ver también con su condición de artefacto, que ofrece la posibilidad de una inmersión tanto espacial como temporal.

Este trabajo nos ha permitido analizar brevemente el género del *survival horror*, y las diferencias del juego respecto a este género y su conexión con el *thriller*. Las posibilidades que ofrecen ambos géneros para aprovechar las ventajas y las limitaciones de la mecánica de juego, como hemos visto, los convierten en ejemplos excelentes de cómo el significado puede generarse también a través de dicha mecánica. Con un desarrollo transmedia todavía demasiado centrado en el videojuego, pero que responde también a las posibilidades expresivas exploradas en éste, *Alan Wake* se abre desde los límites precisos del mundo de juego a los límites imprecisos de un mundo transmedia. La temática fantástica, el miedo a la pérdida del control y a la escisión de la individualidad y la ambigüedad de lo real, encajan a la perfección con los video juegos, donde «the game plays the player» (Aarseth, 1997: 162).

BIBLIOGRAFÍA

- AARSETH, Espen (1997): *Cybertext. Perspectives on ergodic literature*, The John Hopkins University Press, Baltimore.
- ____ (2006): «The culture and business of cross-media productions», *Popular communication* 4.3, pp. 203-211.
<http://dx.doi.org/10.1207/s15405710pc0403_4>
- ____ (2009): «Define Real, Moron! Some Remarks on Game Antologies», en S. Günzel et al. (eds.), *DIGAREC Keynote Lectures 2009/10* Potsdam University Press, pp. 50-68.
- BOLTER, Jay David & Richard GRUSIN (1999): *Remediation. Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge.
- DENA, Christy (2014): «Transmedia fiction», en Marie-Laure Ryan, Lori Emerson, and Benjamin J. Robertson (eds.), *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*, JHU Press.
- JENKINS, Henry (2006): *Convergence culture: Where old and new media collide*, NYU press, Nueva York.
- KINDER, Marsha (1991): *Playing with power in movies, television, and video games: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, Univ of California Press.

- KIRKLAND, Ewan (2009a): «Resident Evil's Typewriter: Survival Horror and Its Remediations», *Games and Culture*, 4 (2), pp. 115-126.
<<http://dx.doi.org/10.1177/1555412008325483>>
- ____ (2009b): «Storytelling in survival horror video games», en Bernard Perron (ed.), *Horror video games: Essays on the fusion of fear and play*, McFarland & Company, Inc. Publishers, Jefferson, North Carolina, pp. 62-78.
- KLASTRUP, Lisbeth, y Susana PAJARES TOSCA (2004): «Transmedial Worlds-Rethinking Cyberworld Design», *III International Conference on Cyberworlds (CW 2004)*, IEEE Computer Society Tokio, 18-20, 409-416.
<<http://dx.doi.org/10.1109/cw.2004.67>>
- KRZYWINSKA, Tanya (2013): «Digital Games and the American Gothic: Investigating Gothic Game Grammar», *Intersemiose*, II, n.º 4, pp. 291-310.
<<http://dx.doi.org/10.1002/9781118608395.ch39>>
- LOVECRAFT, Howard Phillips (1927): *El horror en la literatura*, Alianza Editorial, Madrid, 1984.
- PERRON, Bernard (2005): «Jeu vidéo et émotions», en S. Genvo (ed.), *Le game design de jeux vidéo: Approches de l'expression vidéoludique*, Editions L'Harmattan, Paris, pp. 347-366.
- ____ (2009): «The survival horror: The extended body genre», en Bernard Perron (ed.), *Horror video games: Essays on the fusion of fear and play*, McFarland & Company, Inc. Publishers, Jefferson, North Carolina, pp.121-143.
- PRATTEN, Robert (2011): *Getting Started with Transmedia Storytelling*, Kindle Edition.
- ROAS, David (2001): «La amenaza de lo fantástico», en David Roas (ed.), *Teorías de lo fantástico*, Arco/Libros, Madrid, pp. 7-49.
- ____ (2008): «Lo fantástico como desestabilización de lo real: elementos para una definición», en Teresa López Pellisa y Fernando Ángel Moreno Serrano (eds.), *Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica: actas del Primer Congreso Internacional de literatura fantástica y ciencia ficción*, Asociación Cultural Xatafi, Universidad Carlos III, Madrid, pp. 94-120.
- ____ (2011): *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico*, Páginas de Espuma, Madrid.
- ROUSE III, Richard (2009): «Match Made in Hell: The Inevitable Success of the Horror Genre in Video Games», en Bernard Perron (ed.), *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, McFarland & Company, Inc. Publishers, Jefferson, North Carolina, pp. 15-25.
- SÁNCHEZ-MESA MARTÍNEZ, Domingo (2011): «Literatura aumentada. Intermedialidad/ Transmedialidad o El viaje de Alicia a través de las pantallas», en S. Montesa (ed.), *Literatura e Internet. Nuevos textos, nuevos lectores. Actas del XX Congreso de literatura española contemporánea*, Universidad de Málaga, pp. 109-129.
- TOSCA, Susana Pajares (2003): «Reading Resident Evil-Code Veronica X», *Proceedings of the 2003 DAC Conference*, Melbourne, Australia, pp. 206-216.
- WOLF, Mark J.P. (2013): *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*, Routledge, Nueva York.
<<http://dx.doi.org/10.4324/9780203096994>>

