

# Sherlock Holmes como narrativa(s) interactiva(s): de la novela victoriana a la realidad virtual\*

Recibido: 29/01/2024 | Revisado: 08/03/2024 | Aceptado: 10/04/2024  
DOI: 10.17230/co-herencia.21.40.13

**Alba Calo Blanco\*\***

alba.calo@rai.usc.es

**Juan Luis Lorenzo-Otero\*\*\***

juan.lorenzo.otero@udc.es

**Resumen** Desde su nacimiento bajo la pluma de Arthur Conan Doyle, Sherlock Holmes ha sabido *adaptarse* a los nuevos tiempos; en la actualidad, existen series, películas, videojuegos, e incluso, experiencias virtuales basadas en las obras originales. Este artículo lleva a cabo un análisis evolutivo del concepto de interactividad -desde la previrtualidad literaria de Gil González (2020) hasta la cultura participativa de Jenkins *et al.* (2015), el lector-espectador de Mora (2012), el interactor de Murray (1997) o el operador de Gubern (1996)-, en los medios de la literatura, el cine y el videojuego en el corpus holmesiano. Para ello, se realiza una amplia revisión bibliográfica desde la perspectiva de la literatura comparada y los estudios intermediales, así como un abordaje crítico-analítico de algunas obras del universo del popular detective especialmente significativas en diferentes medios.

**Palabras clave:**

Historia del arte, intermedialidad, realidad virtual, narrativa transmedia, videojuego.

## **Sherlock Holmes as Interactive Narrative(s): from the Victorian Novel to Virtual Reality**

**Abstract** Since its birth under the pen of Arthur Conan Doyle, Sherlock Holmes has known how to adapt to the new times, and today there are several series, films, video games and even virtual experiences based on the original works. The aim of this study is to carry out an evolutionary analysis of the concept of interactivity -from the literary previrtuality of Gil González (2020) to the participatory culture of Jenkins *et al.* (2015), the reader-spectator of Mora (2012), the interactor of Murray (1997) or the operator of Gubern (1996)- in the media of literature, film and video games through the Holmesian corpus.

\* Este trabajo surgió a partir de las investigaciones realizadas por Alba Calo Blanco para su trabajo de fin de Máster en Estudios de la Literatura y la Cultura, dirigido por Antonio J. Gil González, y de Juan Luis Lorenzo-Otero para su tesis doctoral dirigida por Miguel Anxo Rodríguez González, con título “*Rockstar Games*. Innovación, investigación e intermediación en el arte del videojuego”.

\*\* Magister en Estudios de la Literatura y de la Cultura. Estudiante de Doctorado en la Universidade de Santiago de Compostela España. ORCID: 0000-0002-0975-2271.

To this end, an extensive bibliographical review will be carried out from the perspective of Comparative Literature and Intermedial Studies, as well as a critical-analytical approach to some particularly significant works from the universe of the popular detective in different media.

\*\*\*Doctor en Historia del Arte. Académico en la Universidad de La Coruña, España.  
ORCID: 0000-0002-1663-875X.

**Keywords:**

Art history, intermediality, transmedia storytelling, virtual reality, videogame.

En pleno siglo XXI e inmersa la sociedad en una era digital, la llegada de las nuevas tecnologías al panorama cultural ha propiciado la confluencia entre medios conocida como intermedialidad. En este contexto, cabe preguntarse si este fenómeno es intrínseco a los nuevos medios o si se trata solo de una casualidad que ya existía en tiempos anteriores. El objetivo principal de esta investigación es realizar un análisis evolutivo del concepto de interactividad, desde su presencia en los medios más tradicionales hasta los más actuales, e indagar cómo afecta esto a la narración, si es que lo hace de algún modo.

Para cumplir con este fin se ha seleccionado como caso de investigación un corpus holmesiano, por ser prolífico en cuanto a lo que a la intermedialidad se refiere, pero también interactivo ya desde su nacimiento en la época victoriana. A través de las diversas manifestaciones que se relacionan con el famoso detective en los distintos medios, se realiza un recorrido gradual de las posibles formas de interactuar con la misma historia dependiendo del medio que la cuente. De esta forma, se pretende documentar la existencia de las narrativas interactivas, estudiar sus antecedentes y ayudar en su consolidación como objeto de estudio en el ámbito académico.

Las obras centrales aquí analizadas son las novelas y los relatos originales de sir Arthur Conan Doyle (1887-1927); la serie de televisión *Sherlock*, producida por la BBC (2010-2017); el videojuego *Sherlock Holmes Chapter One*, desarrollado por Frogwares (2021), y la experiencia para realidad virtual *Being Sherlock Holmes*, producida por Hikaru VR Agency (2017).

## Aproximación a la(s) narrativa(s) interactiva(s)

La aparición de las TIC y la convivencia en nuestra sociedad de lo digital y lo virtual con otras formas tradicionales han favorecido que el avance de las narrativas sea hacia un estado en el que ofrecen un papel cada vez más importante al consumidor, ya sea participando, personalizando o transformando las experiencias. En primer lugar, es necesario tener en cuenta que la interactividad implica una mayor “capacidad de los usuarios de intervenir en el desarrollo de las posibilidades que [se] ofrecen” (Estebanell, 2002, p. 26). Marie-Laure Ryan defiende que “la interactividad aparece en dos niveles: uno lo constituye el medio o soporte tecnológico, el otro es el intrínseco a la propia obra” (2004, p. 248).

En esta línea, Janet H. Murray (1999) nos indica que la experiencia interactiva existe desde hace tiempo, incluso en los medios no tecnológicos, y se desarrolla en tres procesos diferenciados: inmersión, actuación y transformación. Partiendo de estos pilares, se intentará en esta investigación llegar a algunas conclusiones en lo que atañe al caso concreto del corpus holmesiano en el que se analizarán los fenómenos que surgieron ya en la época victoriana y que se relacionan de manera directa con algunas de las prácticas que se realizan hoy en día.

Henry Jenkins utiliza por primera vez la expresión “*participatory culture*” en la década de 1990, y desarrolla una teoría en torno al término ligada al estudio del fenómeno *fandom* para, posteriormente, extender el concepto a la sociedad en general. La cultura participativa de la que habla se ve favorecida, aunque no originada, por la aparición de la Web 2.0<sup>1</sup> y, sin embargo, hace la siguiente distinción entre los conceptos de participación e interactividad:

*We might understand what I mean by participation in contrast to the term “interactivity”, with which it is often confused. Interactivity refers to the properties of technologies that are designed to enable users to make meaningful choices (as in a game) or choices that may personalize the experience (as in an*

---

1 Término acuñado por Darcy DiNucci (1999) y popularizado más tarde por Tim O’Reilly, que hace referencia a un ciberespacio más social, que permite una interacción bidireccional entre los usuarios y que, por lo tanto, es más participativa.

*app). Participation, on the other hand, refers to properties of the culture, where groups collectively and individually make decisions that have an impact on their shared experiences. We participate in something; we interact with something (Jenkins et al., 2016, p. 12).*

La anterior definición del término “interactivo” implica la presencia de una máquina. Teniendo esto en cuenta, podría parecer que en la época victoriana no existía interactividad. Sin embargo, es indudable que sí existían ciertos antecedentes que se examinarán con mayor detenimiento en los siguientes apartados del artículo y que ayudarán a sostener la afirmación de que la interactividad no está necesaria o exclusivamente ligada a las TIC.

Por consiguiente, planteamos una hipótesis que se sustenta en el paralelismo con los conceptos de “precinema” y “previrtualidad”. Si con “precinema” Darío Villanueva (2020) se refiere a todo aquello que más allá de lo tecnológico anunciaba lo que podría ser el cine antes de su propio nacimiento, y Gil González (2020), en una línea similar, designa como “previrtuales” los elementos del arte tradicional que adelantaban las posibilidades de la realidad virtual, para enunciar aquello que parece habitar la línea difusa entre participación e interacción, y que sirve como anticipo a los fenómenos de interactividad que facilitarán los nuevos medios, proponemos aquí el término *preinteractividad*.

En las últimas décadas, no solo ha proliferado el nacimiento de nuevas formas culturales como el videojuego, sino también la confluencia entre ellas, en especial favorecida en esa web 2.0, en Internet tal y como se conoce hoy día, y en los distintos soportes que han ido apareciendo a un ritmo vertiginoso desde finales del siglo pasado. Carlos A. Scolari repara en las consecuencias de estos fenómenos sobre el consumo actual:

Esta explosión de nuevos medios y plataformas ha transformado el consumo mediático. Si antes nuestra dieta mediática estaba conformada por pocos medios (a los cuales dedicábamos mucha atención), ahora pasamos poco tiempo en muchos medios. Nuestra dieta mediática se ha atomizado en cientos de situaciones de consumo a lo largo del día: miramos un vídeo en YouTube, un capítulo de una serie en Netflix y volvemos a ver esa vieja película en un DVD que compramos en oferta. También la

lectura se fragmenta entre decenas de dispositivos: leemos un poco lo que está pasando en Twitter, de ahí saltamos a un correo electrónico, después damos una ojeada a Facebook, consultamos un diario en línea, repasamos un informe en el Kindle y, antes de dormirnos, nos dejamos arrullar por las viejas páginas de papel de un libro impreso con una máquina inventada hace 450 años por un orfebre alemán (2017, p. 176).

El mismo Scolari (2017) y Vicente Luis Mora (2012) han tratado de profundizar en los hábitos *lectores* del presente siglo. El primero defiende el concepto de “translector”, relacionado con las narrativas transmedia, y sostiene que en la actualidad “cada vez más se lee escribiendo y modificando, ya sea cortando, desplazando, cambiando el orden o introduciendo la propia escritura. Estamos frente a nuevas lecturas que, desde el pedestal de la cultura letrada tradicional, se podrían calificar como ‘aberrantes’ o ‘desviadas’. Lecturas salvajes” (Scolari, 2017, p. 180).

Mora, por otro lado, propone el término *lectoespectador* ante el argumento de que el lector ve “la página como si fuera una lámina electrónica emisora, un paisaje o un óleo” y, para el autor, esta:

[...] se ha convertido en una pantalla diseñable. Se escriben páginas teniendo clara su condición de *imagen* [...] pero en nuestros días esa imagen ya no apela [...] a la imagen estática de la pintura, sino que se refiere a la imagen construida, temporal o dinámica proveniente de los medios de comunicación de masas (2012, p. 109).

Siguiendo con el debate, podría decirse que “la semiótica y otras visiones amplias del fenómeno literario han contribuido, en efecto, a ampliar la consideración de lo que es *literatura* o *narración* a espectros más amplios de análisis” (Mora, 2012, p. 179). De hecho, si hubo un medio que llegó para revolucionar las opciones de lo interactivo y demostrar que aun con estas posibilidades podía mantener el peso de una narrativa, este fue el videojuego, un medio que ha ido retroalimentándose de sus predecesores, y es por esto por lo que no pasa mucho tiempo desde su nacimiento que comienza el debate sobre su propia ontología y se enfrentan dos posiciones, la de los ludólogos y la de los narratólogos (Lorenzo-Otero, 2023).

Desde la ludología se defiende el sentido computacional del

videojuego, en el que se establece una relación entre el jugador y la máquina que tendrá como base mecánicas y procesos que lleven al primero al objetivo último del juego: conseguir puntos y ganar (Pérez-Latorre, 2012). La narratología, en cambio, destaca el aspecto comunicacional del videojuego. Hoy en día, después de las aportaciones de Murray (1999) y de otros autores como Román Gubern (1996), Marie-Laure Ryan (2004) o incluso Henry Jenkins (2004), parece innecesario tener que justificar el estudio de una experiencia videolúdica desde el punto de vista narratológico.

Como lo anticipaba Sánchez Biosca (1994):

[...] las numerosas aportaciones que la narratología ha hecho desde el campo cinematográfico [...] demuestran que en la actualidad la narratología ya no puede concebirse como una teoría basada exclusivamente en el discurso literario, sino que debe dar el paso a la elaboración de una teoría general en cuyo seno coexistan distintos recursos (literarios, cinematográficos o audiovisuales en general) (p. 480).

La aparición de un medio con tantas posibilidades de elección y exploración para el usuario ha marcado la forma en la que se entiende el consumo de creaciones culturales en nuestro tiempo: “Si, como sostiene la Media Ecology a partir de McLuhan, los medios modelan nuestra percepción y cognición, es evidente que después de medio siglo los videojuegos y otras experiencias interactivas han hecho su trabajo” (Scolari, 2021, párr. 15).

La última novedad en hacer su aparición ha sido la realidad virtual, la opción que mayor inmersión ofrece hasta el momento. Ya en la década de los 90, autores como Gubern empezaron a teorizar sobre ella, definiéndola como un “interesante artificio tecnológico [que] parece haber sido inventado para colmar el mítico síndrome de Alicia a través del espejo penetrando en una realidad alternativa que parece poseer todos los atributos de la realidad objetiva y verdadera” (1996, p. 155); lo que recuerda a las simulaciones y a los simuladores.

En la actualidad, las experiencias virtuales parecen ser la promesa de un futuro muy próximo y aseguran encontrarse en pleno auge de crecimiento. Con el objetivo de institucionalizar la realidad virtual como nuevo medio interactivo y de facilitar una clasificación para su estudio, Gil González (2020) propone un sistema de clasificación

basado en el grado de interacción que estas experiencias presentan, dividiéndolas en “inmersivas”, “interactivas” y “narrativas”.

Es inestimable el número de medios, plataformas y soportes en los que una misma historia puede ser presentada al público general hoy en día. Lo que parece común a todos ellos es el deseo del consumidor de *participar* o *interactuar* de alguna forma con la trama, algo que, no obstante, no resulta ser inédito, sino que tiene sus antecedentes históricos. Scolari sostiene la teoría de que “si en la vieja ecología de los medios las audiencias eran *media-centred*, en la nueva ecología son *narrative-centred*” (2017, p. 178).

Estos son algunos de los conceptos teóricos que aplicaremos a los casos de estudio. Mediante su análisis ilustraremos cómo había ciertos fenómenos *-preinteractivos-* que ya avanzaban las características de la interactividad, incluso antes de que las TIC irrumpieran en el panorama cultural.

## **Selección del corpus: Sherlock Holmes como narrativa transmedia e interactiva**

El detective creado por Arthur Conan Doyle ha sabido reinventarse con extrema comodidad a lo largo del tiempo. Así lo explica Sánchez Zapatero:

Sherlock Holmes es un personaje plenamente actual. Su vigencia, comparable a la de otros mitos literarios como Drácula, no solo se demuestra por la continua reedición y traducción de las obras que protagoniza, sino también y sobre todo por su innegable influjo en las creaciones artísticas contemporáneas, el imparable crecimiento del corpus de adaptaciones a otros medios como el cine, la televisión, el cómic o los videojuegos, y las cada vez más recurrentes prácticas transmediales que lo convierten en protagonista de nuevas ficciones (2017, p. 39).

Tal y como afirma este autor, la figura de Sherlock Holmes ha trascendido sus propios límites geográficos y temporales, perviviendo en el imaginario colectivo durante más de cien años y traspasando fronteras. Pero no han sido solo los límites geográficos los reducidos, ya que prácticamente desde que vio la luz en 1887, se ha escapado también del control de su autor, entre otras páginas y bajo otras plumas:

En el ámbito estrictamente literario, ha generado un extenso y creciente corpus desde que, en el año 1891, cuando solo se habían publicado dos cuentos y dos novelas protagonizadas por el detective, el periódico británico *The Speaker* incluyó entre sus páginas un relato anónimo titulado “My Evening with Sherlock Holmes”. Desde entonces hasta la actualidad, la tendencia se ha ido manteniendo, impulsada por fenómenos como la *fanfiction* y diversificada por la variedad lingüística, cultural, temporal y geográfica [...] hasta el punto de que Jones (2014) ha cifrado en más de un millar el número de títulos. [...] Tanto el universo diegético de Sherlock Holmes como su propia identidad como personaje parecen haberse convertido en un material indefinidamente modificable, susceptible de ser desarrollado “sin limitación autorial alguna” (Balló y Pérez, 2004, p. 24) a través de todo tipo de medios. Así lo demuestran, por ejemplo, la popularización del término “canon” para distinguir las obras compuestas por Conan Doyle de las creaciones apócrifas que fueron apareciendo de forma coetánea (Sánchez Zapatero, 2018, pp. 96-97).

Holmes ha logrado conquistar también distintas manifestaciones artísticas y conseguido así trascender una tercera coordenada, además de la del tiempo y el espacio: su medio de origen. Pueden contarse por centenas las adaptaciones, reescrituras, transformaciones y demás fenómenos intra e intermediales que ha sufrido el canon sherlockiano a lo largo de este tiempo. Actualmente se habla de Sherlock Holmes como un claro ejemplo de narrativa transmedia,<sup>2</sup> ya que en torno a él es posible encontrar las novelas y relatos originales de su autor, pero también abundantes producciones literarias, teatrales, pictóricas, cinematográficas, comicográficas, videolúdicas, e incluso proyectos para realidad virtual. Scolari lo pone como ejemplo en su teorización sobre las narrativas transmedia:

Por una parte, una narrativa transmedia es un relato que se cuenta a través de múltiples medios y plataformas. La narrativa comienza en un cuento o novela, sigue en un cómic, continúa en una serie televisiva de dibujos animados, se expande en forma de largometraje y termina (¿termina?) incorporando nuevas aventuras interactivas en un videojuego. ¿Un ejemplo? Podríamos hablar del mundo narrativo de Sherlock Holmes,

---

2 El propio concepto de transmedialidad ha dado lugar a un prolífico debate sobre su significación. En la actualidad se usa como ejemplo de narración multiplataforma, aunque hay estudios recientes que indican un problema terminológico con el concepto de la cross-medialidad. A este respecto es interesante consultar la *scoping review* de Villa-Montoya y Montoya-Bermúdez (2020).

el cual nació en una serie de publicaciones periódicas a finales del siglo XIX, después se expandió al cine, la radio, el cómic y la televisión. Cada una de estas extensiones transmediáticas, por más que en muchos casos sólo fueran adaptaciones de los relatos originales, ampliaron el universo narrativo de Holmes y Watson; por otro lado, hay expansiones que fueron mucho más allá de la obra original de Conan Doyle (2017, pp. 176-177).

Es dentro de esta proliferación de obras en distintos medios y soportes donde se pueden encontrar las obras escogidas como corpus para este trabajo, y que ya mencionamos en la introducción. En el caso de la serie de televisión *Sherlock*, el espectador encontrará que la mayor parte de los episodios se basan o contienen al menos alguna referencia a las novelas y relatos de Conan Doyle, pero la ambientación de los mismos es actual,<sup>3</sup> en pleno Londres del siglo XXI.

Siguiendo el modelo establecido por Gil González y Pardo (2018, p. 35) podría decirse que la serie es una “reescritura”, por las “transformaciones de diferentes tipos que [se] introduce[n] sobre el modelo”, en este caso esencialmente temporales, lo que llevaría a catalogarla de manera más concreta como una “reescritura temporal” (p. 221). Los dos personajes principales mantendrán su habitual interés “por resolver los brutales crímenes que se van desarrollando en la actual sociedad británica, en un contexto de guerra mundial contra el terrorismo, espionaje, constantes cambios sociales y nuevos conflictos internacionales, en los que curiosamente la tecnología juega un papel importante” (Cabezuelo Lorenzo *et al.*, 2019, p. 123).

Dentro del medio del videojuego, la experiencia videolúdica no adapta ninguna de las historias originales, sino que se estructura a modo de precuela con anterioridad a los sucesos de *Estudio en escarlata*, para dotar a la serie de juegos a la que pertenece *Las aventuras de Sherlock Holmes*<sup>4</sup> de un contexto nuevo. *Sherlock Holmes Chapter One* se enmarcaría dentro de la “transficción”; categoría que, en palabras de Gil González y Pardo:

---

3 A excepción del especial *La novia abominable*, donde los hechos suceden en la época victoriana a la que pertenecía el detective originariamente.

4 Las entregas, aunque con referencias al canon y manteniendo los rasgos universales atribuidos a Holmes como personaje, no suelen contar con una trama basada en las originales. En ocasiones, Frogwares ha llegado incluso a enfrentarlo a otras grandes figuras de la historia como Jack el Destripador, Arsène Lupin o Cthulhu.

recoge las continuaciones argumentales, que a veces solo nominal o arquetípicamente se mantienen vinculadas a la obra hipotextual o al repertorio hipomedial original, y que por ello se caracteriza por expandir la historia o el ciclo narrativo mediante una función de anclaje a su arquetipo (2018, p. 35).

Por último, en cuanto al ámbito de la realidad virtual, proponemos para el análisis el vídeo 360º *Being Sherlock Holmes*, de la productora Hikaru VR Agency. De nuevo, este caso se presenta como una “reescritura”, término que designa un resultado que podría, como lo explican estos autores:

[...] tomar como objeto tanto un texto como el architexto generado por la proliferación de reescrituras de un texto, tal y como puede observarse en el terreno intramedial (la reescritura de los mitos literarios) y en el intermedial (las sucesivas versiones fílmicas de una obra literaria que acaba constituyendo un repertorio architextual) (Gil González y Pardo, 2018, p. 35).

*Being Sherlock Holmes* es una “reescritura argumental” (p. 225) porque la diégesis original de los escritos de Conan Doyle se mantiene. Retomando la intermedialidad propia de las ficciones que protagoniza el personaje, y en relación con el argumento o la trama que siguen algunos de los casos elegidos para el análisis en este artículo, Sánchez Zapatero apunta lo siguiente:

En la época contemporánea -y posmoderna- se produce un “continuo e incesante trasvase de materiales que se van reciclando y reformulando a través de su paso por los diversos soportes” (Pérez Bowie, 2010, p. 28). [...] Nieves Rosendo ha llegado a señalar que “es posible que algunas características de los textos originales no sean conocidas por los autores participantes en el proceso [expansivo]” (2016), ya que la identificación de un nuevo Sherlock Holmes con la tradición de la que parte no se basa tanto en la reproducción de la fuente primigenia como en la existencia de “una mínima consistencia respecto a los aspectos esenciales de su representación original o de las representaciones precedentes” (Richardson, 2010, p. 536). De ahí que el reconocimiento de cada uno de los “Sherlocks” [...] no se deba tanto a la capacidad del espectador de relacionarlo con los textos literarios de los que parte sino, más bien, de anclarlo con la tradición reproductiva, reescritural y transficcional que ha ido generando, es decir, con un architexto de carácter intermedial (2018, pp. 98-99).

Como ya lo apuntamos en la introducción, lo central en este estudio no es la capacidad del personaje y de sus aventuras de pervivir a lo largo de los años, sino la interactividad que ha mostrado desde sus inicios y que ha ido evolucionando de diferentes formas en todos los medios a los que se ha importado, sirviéndose de las características de estos a su favor. Ciertamente, no se puede afirmar que las obras firmadas por Conan Doyle gocen de la misma protointeractividad -concedida por su protohipertextualidad (Vilariño, 2004)- que la *Rayuela* de Cortázar, pero es indiscutible que sí crearon una confusión entre la realidad y la ficción que favorecía la *preinteractividad* de los lectores, más allá de la ínsita a las novelas de detectives.

En lo que respecta a la serie producida por la BBC, destaca en el contexto de este trabajo que hubiese obtenido durante sus años de emisión una grandísima implicación por parte de los fans, que recuerda al éxito de los primeros escritos de Conan Doyle, pero en una era ya digitalizada. Así como por aquel entonces los lectores enviaban cartas al 221B de Baker Street para que Holmes resolviera sus casos particulares, hoy en día los seguidores de este tipo de series escriben *fanfictions* e interactúan tanto con el contenido como con los productores, e incluso entre ellos, creando sus propias comunidades en las redes sociales, y también en la vida real.

En este breve avance del análisis pormenorizado de los siguientes apartados, poco queda que apuntar sobre el estudio del videojuego *Sherlock Holmes Chapter One* y sobre la experiencia para realidad virtual *Being Sherlock Holmes*, más que las posibilidades de interacción e inmersión intrínsecas por definición a estos dos medios, y que estudiaremos con mayor detenimiento en las secciones siguientes.

## Metodología

El análisis del corpus se plantea desde distintas perspectivas, como pueden ser las de la literatura comparada, los estudios intermediales, los *Fan Studies* y los *Game Studies*. La metodología se basa en una amplia revisión bibliográfica, tanto en el terreno de la novela victoriana y de la producción más específica de Conan Doyle

(Jaume, 2015; Klinger, 2009), como en el de la expansión intermedial de su obra (Gil González y Pardo, 2018; Sánchez Zapatero, 2017, 2018), y en el ámbito de las narrativas interactivas (Gubern, 1996; Jenkins *et al.*, 2016; Mora, 2012; Murray, 1999; Ryan, 2004). Este tipo de investigación cualitativa ya ha sido utilizada con éxito para analizar procesos intermediales y transmediáticos con anterioridad (Lorenzo-Otero, 2017, 2023).

Tras el análisis exhaustivo del marco teórico y el corpus elegido, daremos paso a la reflexión sobre el concepto de interactividad. Entre muchos otros cambios surgidos de este contexto, cabe destacar en especial el nacimiento de una serie de narrativas que se pueden denominar interactivas por la posibilidad que ofrecen al usuario de elegir, controlar o retroalimentar estos textos, en el sentido más amplio de la palabra. No obstante, es necesario afirmar que ya existía en la sociedad previrtual una relación de reciprocidad y participación entre productores y consumidores -aunque muy rudimentaria en comparación a la motivada por las TIC- que se puede analizar como la antesala a lo que hoy en día se conoce, y que sin lugar a dudas ha dado un gran salto gracias a ellas.

Para designar estos antecedentes, proponemos el concepto de *preinteractividad*, en una analogía con los de “precinema” (Villanueva, 2020) y “previrtualidad” (Gil González, 2020). De esta hipótesis parte este estudio, para intentar así advertir de qué forma y en qué direcciones la interactividad ha evolucionado y hasta qué punto son novedosas las *nuevas* opciones que permiten los recientes avances.

## **Análisis del corpus**

En este apartado, prestaremos especial atención a las novelas y los relatos originales de Arthur Conan Doyle con el objetivo de examinar la relación de sus lectores con la historia, el personaje y el autor. Antes de adentrarnos en la explicación de este proceso, cabe apuntar un tipo de interactividad intrínseca al género policíaco al que pertenecen los relatos y las novelas de Sherlock Holmes. Igual que es indiscutible hablar de la inmersión que tiene lugar cuando una

persona se concentra en el acto de lectura, hay autores que defienden que durante este mismo proceso es necesario realizar un ejercicio activo, en el sentido de que “todo texto depende de la colaboración de su lector” (Klitting, 1998, p. 144), ya que, “en la medida en que debe ser actualizado, un texto está incompleto” (Eco, 1979, p. 73).

### ***Preinteractividad: la popularidad de Sherlock Holmes o la condena de Conan Doyle***

En esta línea, y como lo defiende Delgado Vázquez (2018): “El narrador como interfaz narrativa le permite al lector/usuario una participación ‘activa’ -o por lo menos, cercana-, [...] y percibirla de acuerdo o no a su sistema de valores, sino al del personaje-protagonista” (p. 176). Si uno se adentra específicamente en la novela policial, estas teorías cobrarían incluso más sentido:

En el texto policial, la estrategia generativa es la del desafío. El autor inventa una realidad que encierra un crimen, generalmente un asesinato, plantea como misterio la identidad de la persona que lo ha cometido y por último, crea un personaje que resuelve el misterio al final de la narración: el detective. El misterio de la narración desafía al lector y evoca una estrategia interpretativa contrapuesta a la generativa: el lector modelo es una persona que se deja intrigar por el misterio e intenta llegar a una solución -encontrar al culpable- antes de que el detective se la revele. El texto policial hace fundirse los papeles actanciales de la enunciación con los de la narración, es decir, los personajes. El lector (actante de la enunciación) se identifica con el detective (actante de la narración). Para el personaje, el misterio tiene estatuto real y textual. Para el actante de la enunciación, en cambio, el misterio es siempre de naturaleza textual. Sin embargo, aunque trabajan bajo condiciones diferentes, el lector y el detective se funden en el campo de la interpretación (Klitting, 1998, pp. 145-146).

Esto supone que en el género de la novela policial existe un desafío que el lector puede aceptar o ignorar: el de ser más listo que el propio personaje y resolver el crimen. Desde 1890 los lectores de los periódicos en los que se publicaban las aventuras de Holmes comenzaron a enviar cartas a la entonces inexistente dirección 221B de Baker Street pidiendo ayuda, a veces al escritor, a veces al

detective, para que resolviesen algunos de los casos de la gente que los leía. Hoy en día, esto sigue ocurriendo, y con el establecimiento del Museo de Sherlock Holmes en esa dirección postal en concreto, dicha actividad se ha visto incluso incentivada.

La era victoriana fue uno de los períodos históricos europeos más fértiles en el alumbramiento de mitos artísticos y literarios. [...] Ninguno de ellos, de todos modos [...] acertó a levantar el fervor popular de Sherlock Holmes, un personaje cuyo principal misterio, como dijo T. S. Eliot, asiduo lector de las aventuras del detective, reside en que cada vez que hablamos de él caemos en la fantasía de su existencia. Hace ya mucho tiempo que Holmes y Watson dejaron de habitar el mundo imaginativo de la literatura y, casi desde su mismo nacimiento, empezaron a operar en un proteico imaginario común que aún les permite presentarse en cualquier momento histórico y a instancias incluso del más ridículo de los profesionales del espectáculo, a pesar de lo cual nadie consigue nunca destruir o banalizar su intempestivo encanto (Jaume, 2015, p. IX).

El público del siglo XIX estaba tan entregado a los casos de Sherlock y Watson que, además de escribir y enviar cartas con sus correspondientes preocupaciones a la mítica dirección, hicieron la presión necesaria para que, cuando Conan Doyle decidió acabar con la vida de su personaje, este tuviese que volver de entre los muertos alegando una explicación creíble por su ausencia. Este fenómeno de implicación habría sido imposible de no ser por el carácter periódico de las entregas, publicadas en revistas y diarios, lo que favorecía ante todo dos situaciones: la primera, y quizás la más importante, que una gran parte de la población que hasta entonces no tenía los medios ni el conocimiento necesarios para acceder a la literatura pudiera, finalmente, tenerla a su alcance; y, segundo, que el nivel de expectativas fuese muy alto, lo que produjo el auge que tuvieron estas entregas. De hecho, su experiencia no ha sido la única, ya que muchos otros autores a lo largo de la historia de la cultura han corrido la misma suerte que el escritor.<sup>5</sup>

---

5 Pocas son las personas que en la actualidad reconocerían los nombres de Bob Kane y Bill Finger como creadores de Batman, de Jerry Siegel y Joe Shuster como creadores de Superman, de Johnston McCulley como creador de El Zorro, o de Edgar Rice Burroughs como creador de Tarzán, entre muchos otros casos de personajes que desplazaron a su autor. Asimismo, la voz del público ha sido escuchada en numerosas ocasiones y de

Si se parte de lo expuesto al comienzo de este apartado acerca de la interactividad intrínseca a las novelas y relatos policíacos, se hallaría un primer contexto en el que se podría hablar de interactividad. No obstante, la acepción de interactividad que aquí se pretende destacar con mayor afán es la que concierne a la implicación de los lectores en la historia y en las decisiones que tomaba el autor para el desarrollo de la misma. Esto es, aun teniendo en cuenta la teoría de Jenkins *et al.* (2016), no parece descabellado afirmar que en pleno siglo XIX existían, al menos, antecedentes de su noción de interactividad. Con la situación aquí descrita queda demostrado que el concepto de *preinteractividad* tiene razón de ser y que su aplicación a casos concretos como este es posible.

### ***Cultura participativa en torno a una adaptación cinematográfica para la pequeña pantalla***

La serie de televisión *Sherlock* se convirtió, desde el momento de la emisión de su primera temporada en 2010, en un fenómeno de masas, cosechando elogios tanto por parte de los espectadores como de la crítica. Como se ha podido comprobar en las páginas anteriores, el *fandom* que surgió en torno al detective ha estado presente desde la época victoriana, e incluso se podría decir que los escritores coetáneos que se adueñaron del personaje cuando Conan Doyle lo marginó estaban creando las primeras manifestaciones de lo que hoy en día se conoce como *fanfiction*, es decir, una ficción creada por un fan y que toma como modelo u origen una historia o un personaje ya existentes.

Henry Jenkins (2009) presenta a un tipo de fan, que en la actualidad sería un consumidor mediático, activo y comprometido con la obra que consume. De esta manera, y gracias a las TIC, estos sujetos son creativos y proactivos, realizando diversas reescrituras de las obras originales para volver a ponerlas en circulación por medio de Internet. Carlos A.

---

distintas formas a lo largo de la historia, destacando, por ejemplo, el cómic *Batman: una muerte en la familia* (1988-1989), en el que los lectores, por medio de una vanguardista votación telefónica, decidieron con muy poco margen que el personaje de Jason Todd fuera asesinado.

Scolari también apunta este importante rol de los consumidores como una de las características de las narrativas transmedia:

Las narrativas transmedia también se caracterizan por otro componente: una parte de los lectores no se limita a consumir el producto cultural sino que se propone ampliar su mundo narrativo con nuevas piezas textuales. Dicho en otras palabras: la expansión de un universo narrativo deja de ser patrimonio de su creador. Si ese mundo entusiasma a sus lectores y genera una comunidad de fans, no tardarán en aparecer nuevos relatos en Fanfiction.net, en la plataforma Wattpad o en YouTube (2017, p. 177).

Con respecto a la creación audiovisual de los usuarios, se destacan también los denominados *fanarts*, término con el cual se designan las imágenes que los seguidores realizan inspirándose en el producto cultural original. Su distribución puede encontrarse en todas las redes sociales. Asimismo, en YouTube es posible ver vídeos creados con base en fragmentos de los episodios, ordenándolos de una forma u otra y obteniendo como resultado vídeos narrativos de toda índole. Ciertamente es que estas prácticas rozan la barrera legal en lo que a derechos de autor se refiere, pero el público y la industria parecen haber llegado a un acuerdo tácito en el que ambos conviven de manera conjunta, unos creando y reeditando a su antojo y otros sabiendo que el *fenómeno fan* solo les aporta una mayor proyección.

La mayor ventaja que aporta el ciberespacio para el ejercicio de estas prácticas colaborativas y participativas es la posibilidad de que los miembros del *fandom* puedan “interaccionar a diario, si no cada hora, en línea. Los fans geográficamente aislados pueden sentirse mucho más conectados con la comunidad de fans, y los fans recluidos en casa gozan de un nuevo nivel de aceptación” (Jenkins, 2009, p. 170). Scolari destaca el papel del *fandom*, mencionando solo algunas de las consecuencias y de las líneas de retroalimentación que se crean con base en la participación y la interacción actuales:

Si bien canon y *fandom* son espacios culturales con lógicas opuestas (derecho de autor versus libertad de apropiación, explotación comercial versus trabajo colaborativo sin fines de lucro), existen procesos recíprocos de hibridación y reapropiación. Dicho de manera simple: el mundo del *fandom* es parasitario del canon [...] ya que se produce una transferencia de contenido desde la industria de los medios al mundo de los fans. Por otra

parte, también la industria de los medios, cuando detecta algún producto de los *fans* que puede generar ganancias, lo lleva hacia su terreno. Muchos *best-sellers* de los últimos años, que incluso generaron películas [...] nacieron como productos de *fanfiction* posteriormente introducidos en el circuito comercial (2017, p. 182).

Mientras que en el apartado anterior quedaba demostrado que la cultura participativa lleva existiendo ya varias decenas de años y que existía una *preinteractividad* en ella, es innegable que esta ha dado un salto en sus posibilidades gracias a las nuevas tecnologías. Hasta hace muy poco los seguidores de una ficción podían hacer públicos sus deseos, pero con mínimas probabilidades de que estos se cumplieran si sus expectativas no se habían alcanzado en la creación de una obra concreta.

Hoy en día, sin embargo, si algo no es de su agrado, la democratización de la red y la libre producción de ficciones -no tan libre en algunas ocasiones, si se tienen en cuenta los derechos de autor y el *copyright*<sup>6</sup> permiten que los seguidores puedan cambiarlo a su antojo, convertir tanto la trama como el formato mismo en algo completamente diferente a lo original o incluso contribuir activamente en su producción mediante fenómenos como el *crowdfunding* (Martorell, 2011) o *patreon* (Web24, 2019), ideas basadas en el mecenazgo, pero que llevan el papel del fan más allá, aportándole un rol *activo* e *interactivo* y convirtiéndolo así en un *prosumidor*. Ciertamente, esto es lo que diferencia a la *preinteractividad* de las prácticas actuales: las posibilidades que estas últimas ofrecen gracias a la aparición de las TIC, algunas de las cuales hemos descrito aquí en relación con la serie *Sherlock* de la BBC.

## ***El medio interactivo por excelencia: el videojuego***

Esta sección se orienta a la interacción intrínseca que el medio del videojuego ofrece al consumidor y que afecta a la narración de la historia de una forma singular. Gemma López Canicio explora en su trabajo un tipo de juegos que denomina “nuclearmente narrativos”

---

6 Véase: Wikipedia (2024, marzo 23), “Legal issues with fan fiction”, <https://n9.cl/8r7hv>.

por “inclu[ir] trazas de narratividad o algunas características generalmente vinculadas a la narración, como es la creación de mundos imaginarios ficcionales” (2019, p. 566). Dentro de esta categoría distingue los “videojuegos nuclearmente narrativos de argumento lineal”, esto es, “centrados en el desarrollo de una sola narración, que es transmitida de manera lineal (es decir, que acontece en una sola dirección)” (p. 571) y los “videojuegos nuclearmente narrativos de argumento no lineal”, “aquellos que centran toda su estructura en el desarrollo de una o varias narraciones que no son transmitidas de manera lineal (es decir, que no acontecen en una sola dirección)” (pp. 575-576).

Todavía en una subcategoría más específica, dentro de los videojuegos nuclearmente narrativos de argumento no lineal, clasifica los “videojuegos de argumento multiforme”, que “desarrollan una narración fragmentada en diversas posibilidades y ramificaciones excluyentes entre sí, que se configuran en eventos interactivos” (López Canicio, 2019, p. 576) y “videojuegos *sandbox*”, que “construyen vastos espacios virtuales ficcionales en los que se incluyen múltiples argumentos narrativos que pueden desarrollarse de manera independiente, de forma paralela o cruzada, con otros argumentos narrativos” (p. 579).

Es en esta última categoría en la que se encuentra *Sherlock Holmes Chapter One* -el último videojuego perteneciente a la serie que sigue las aventuras del detective, desarrollada por Frogwares- y a la que López Canicio describe de la siguiente manera:

Las narraciones suelen estructurarse en lo que comúnmente se ha denominado “sistemas de misiones”: interactuar con ciertos personajes, espacios, objetos o situaciones desencadena en estos videojuegos un evento interactivo narrativo que propone al jugador una serie de retos imbricados con cinemáticas. A medida que el jugador resuelve estos retos, nuevos eventos interactivos aparecen dentro del mundo plasmado (relacionados o no con los anteriores) y el jugador debe ir completándolos libremente, en el orden que considere oportuno, hasta alcanzar el desenlace narrativo del videojuego. El receptor también tiene la opción de dejar algunos sin completar, y esto es posible porque los eventos interactivos no están programados con serialidad. Estas “misiones” -o eventos narrativos interactivos- pueden ser, generalmente, de dos tipos: principales o secundarias (2019, pp. 579-580).

El juego consta de cinco misiones principales y treinta secundarias, y su argumento central gira en torno a una tarea denominada “Amor de madre”. Para llegar al final de esta trama y conocer el verdadero desenlace de la narración, el jugador deberá completar cuatro misiones más que se intercalan con las premisas pertenecientes a este caso. En adición, se puede elegir si resolver o no y en qué orden las otras treinta secundarias, pues no están relacionadas con el hilo conductor. Habrá usuarios que no encuentren todos los potenciales casos a resolver, ya que se encuentran extendidos por todo el mapa, de forma que solo se presentarán ante el jugador si este los desbloquea al entrar o explorar ciertos lugares de Cordona, o al hablar e interactuar con ciertos personajes y objetos.<sup>7</sup>

*Sherlock Holmes Chapter One* es un videojuego que se fundamenta esencialmente en la resolución de puzzles y en la exploración del mundo, con una vista en tercera persona. Algunas de las mecánicas que ofrece para avanzar en la trama y resolver los casos van desde la interacción con diversos objetos, la búsqueda de pistas para recrear episodios sobre cómo acontecieron los hechos y hacer deducciones, desarrollar fórmulas químicas mediante operaciones matemáticas, adelantar averiguaciones con base en rumores, disfrazarse para conseguir respuestas haciéndose pasar por alguien de su mismo grupo o estrato social, etcétera.

Todas las misiones cuentan con la inclusión de cinemáticas.<sup>8</sup> Se trata de “escenas cinematográficas que proponen avances importantes en la acción narrativa y que conducen todo el decurso de los hechos principales. Normalmente, el jugador accede a estas cinemáticas conforme supera, de forma sucesiva, los retos interactivos” (López Canicio, 2019, p. 572). Estos vídeos sirven de apoyo a las mecánicas para la contextualización y el avance de la

---

7 “El *sandbox*, o juego de acción libre, sitúa al usuario en un entorno urbano -o territorio de juego- en el que puede realizar una gran multitud de acciones, que posee una *gameplay* abierta, unos procesos de carga mínimos o inexistentes, una gran multitud de dinámicas lúdicas diferentes y una narrativa a modo de misiones -en la que el usuario elige cuándo realizarlas y en el orden que quiera- [...]” (Lorenzo-Otero, 2020, pp. 335-336).

8 Es posible encontrar en YouTube vídeos hechos por los fans que recopilan todas estas escenas de forma que se resume la historia a modo de película, como lo ilustra este ejemplo: <https://www.youtube.com/watch?v=lx6nNEIDBxs>.

trama, de tal modo que hay ciertas escenas de diálogos importantes entre personajes o secuencias que suponen giros argumentales que se ven como vídeos durante los que no se puede interactuar con ningún elemento de la pantalla.

No obstante, en ocasiones, dependiendo de las elecciones que haga el jugador, las cinemáticas desbloqueadas podrán ser distintas. Hay ciertas interrupciones en la *libertad* de los usuarios programadas para que su aparición sea siempre la misma, pero otras, tras eventos en los que sí existe un poder de decisión, cambiarán según lo que el jugador decida, siendo este otro tipo de forma de crear una partida diferente a la de otra persona, personalizándola e individualizándola inevitablemente con el avance de las horas invertidas en la historia.

Como ya se ha avanzado, el primer y más claro caso de la posibilidad de adaptación del juego al jugador se ve patente en la libertad que se le ofrece a este a la hora de explorar el mapa y decidir si completar las treinta misiones complementarias o no y en qué orden hacerlo. Así mismo, a la hora de resolver los casos y escoger al supuesto culpable para completar las misiones, el usuario tendrá libertad absoluta, siempre dentro de las opciones proporcionadas por el juego, para escoger a su propio culpable. No obstante, en el desarrollo de los siguientes acontecimientos no se confirmará si el elegido es o no el verdadero responsable del crimen, de forma que quizás el personaje que acaba en la cárcel era inocente.

Estos procedimientos conforman la absoluta experiencia de ponerse en la piel del detective y consiguen que el jugador se sumerja por completo en el papel de Holmes, sin ayudas externas y con libertad de decisión al poder sacar sus propias conclusiones, que, no obstante, no tienen un efecto en la trama. De hecho, el juego, a menudo, también proporciona la opción de liberar al autor del crimen. De ahí que pueda afirmarse que las tareas que en *Sherlock Holmes Chapter One* se le presentan al usuario están teñidas de una cuestión moral y muy realista, personalizando la experiencia de cada persona que decida comenzar una partida. Ahora bien, la mayor alteración que se puede llevar a cabo en el videojuego y que supone una verdadera transformación en la historia tiene lugar al final de este.

En este caso concreto, los desarrolladores ofrecen cuatro posibles finales y, aunque todos son parecidos entre sí, cada una de las cuatro opciones a escoger en la resolución del caso principal conllevará la aparición de una cinemática distinta. En efecto, todas son similares entre sí y en las más parecidas solo se cambian ciertos matices de la solución o del enfoque de la misma, pero esto produce que el final de la historia sea diferente en cada ocasión, y si el jugador no vuelve a reiniciar su partida en el último punto guardado y cambia sus pasos, nunca descubrirá cuál habría podido ser ese otro final viable que cambiaría por completo la percepción de la conclusión. Sus decisiones tienen consecuencias y la estructura de la experiencia lúdica no es lineal ni uniforme.

El tipo de interactividad sobre la que López Canicio (2019) teoriza y en la que se ha apoyado este apartado está íntimamente ligada a lo que Murray (1999) define como “actuación” y “transformación”, pues, como ha quedado patente, *Sherlock Holmes Chapter One* permite al usuario tanto participar activamente en la historia como modificarla y transformarla dentro de las posibilidades de elección que se le ofrecen, lo cual crea una experiencia personalizada, aunque siempre supeditada a los límites que haya ideado o visualizado el autor previamente, algo que con anterioridad ya se ha relacionado con el concepto de una estética del videojuego por Lorenzo-Otero (2020). No hay una sola historia escrita y el consumidor es el encargado de unir todas las piezas y decidir cuáles serán los giros dramáticos y cuáles las conclusiones de los enredos que se presentan en la compleja red tejida por los desarrolladores.

Incluso si se tiene en cuenta, por un lado, la libertad de exploración que ofrece el juego y la simulación en la que se entra al pasar a formar parte de este nuevo mundo al controlar al avatar y, por otro, la línea argumental que presentamos en los anteriores apartados del artículo al considerar que, como en efecto defiende Murray (1999, p. 109), cualquier narrativa lo suficientemente sugestiva puede provocar que el cerebro humano se sumerja de lleno en una historia, se podría añadir la restante característica que la autora manifiesta, la “inmersión”, lo que convierte al medio del videojuego en la síntesis definitiva de los procesos relacionados con

la interactividad. A continuación, se verá hasta qué punto estos fenómenos están presentes también en las experiencias virtuales y qué novedades incorpora este medio con respecto a los anteriores.

### ***Un paso más hacia la inmersión total: la realidad virtual***

Durante la redacción de este artículo (junio de 2022), se encuentran en desarrollo dos proyectos para realidad virtual inmersivos e interactivos compatibles con la tecnología Oculus Quest 2. Se trata de *Sherlock Holmes. The Case of the Hung Parliament* y *The Murder of Sherlock Holmes VR*. Hasta la fecha, sin embargo, no ha sido posible encontrar experiencias virtuales desarrolladas para este tipo de equipos más complejos cuya trama se base en el mito sherlockiano, pero sí se han hallado algunos vídeos 360º compatibles con las *cardboard*, un tipo de gafas para realidad virtual que utilizan la pantalla de un teléfono móvil como interfaz, y que uno puede elaborar con facilidad en casa o comprarlas diseñadas en cartón o en materiales plásticos más resistentes. Se destacan entre estas obras 3D los apenas dos minutos del anuncio publicitario desarrollado por la empresa de libros electrónicos PocketBook<sup>9</sup> y la experiencia narrativa *Being Sherlock Holmes*<sup>10</sup> de Hikaru VR Agency, la cual forma parte de su proyecto “Léeme VR”.

*Being Sherlock Holmes* es un vídeo estereoscópico de aproximadamente cinco minutos que está disponible en YouTube. La plataforma permite al usuario contemplarlo en un ordenador como un cortometraje al uso, con la particularidad de que es posible, con ayuda del ratón o del sistema de control de direcciones situado en la parte superior izquierda de la pantalla, mover la cámara, es decir, focalizar la vista en cualquier dirección, de modo que se puede tener una visión 360º de la localización en la que se encuentran los personajes. Desde la aplicación para dispositivos móviles, este

---

9 Véase “En un ascensor con Sherlock Holmes y Drácula: nuevo anuncio de 360º de PocketBook”, disponible en <https://n9.cl/aq0Iie>.

10 Experiencia disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=vxNriWfhRRA>.

movimiento se hace de forma automática al mover el aparato gracias al giroscopio que ya incorporan la mayoría. Igualmente, desde este mismo soporte existe la opción de activar la visión para RV, de tal forma que la pantalla se divide en dos, coincidiendo cada recuadro con una de las lentes de la *cardboard*, y la interfaz cambia a la típica de las experiencias de realidad virtual.

Gil González destaca especialmente, dentro de la interactividad que ofrece este nuevo medio, la libertad de la mirada:

Reconociendo que la novela o el cine puedan ser considerados *previrtuales*, los dispositivos tecnológicos de la RV añaden a la experiencia imaginaria e interior de la literatura, e incluso a la experiencia externa, ya sensorial y figurativa, del cine, una nueva mirada que está dotada por sí misma del rasgo general de la interactividad: no es ya una mirada pasiva, dirigida por la cámara y el montaje, como la de los medios audiovisuales previrtuales, sino activa e interactiva, podríamos decir que la de una auténtica *cámara subjetiva* digna por fin de tal nombre, y capaz, dentro del espacio ficcional virtual al que pertenece, de elegir a dónde, cuándo y cómo ver y mirar (2020, p. 323).

Dentro de la clasificación que este mismo autor propone para los distintos tipos de experiencias virtuales, *Being Sherlock Holmes* se encasillaría dentro de las “experiencias virtuales inmersivas” y, más concretamente, en las “experiencias visuales”, pues “el interactor tan solo posee la libertad de la mirada y no la de cambiar de punto de vista ni la de moverse por el espacio virtual” (Gil González, 2020, p. 324).

Al contrario que en el videojuego de Frogwares, el *espectador* encarna el papel protagonista, usurpando el cuerpo del detective a un nivel imposible de experimentar hasta el momento en el videojuego y en otros formatos o medios. El usuario es el detective y, en cuanto tal, le será posible ver y experimentar de primera mano cómo los demás personajes interactúan y se dirigen a él, e incluso, en los últimos minutos, escuchar las palabras que salen de su propia boca para comunicarse con Watson. Como lo afirma Gubern, “la RV puede, en efecto, cumplir el viejo sueño cinéfilo-romántico de penetrar en universos imaginarios digitalizados” (1996, p. 177), y el concepto de “inmersión” de Murray (1999) alcanza, sin duda, su cúspide en y con este tipo de tecnologías.

La RV es una ilusión perceptiva que adquiere el estatuto de una pseudorrealidad, en el seno de una realidad que queda eclipsada por aquélla. Y de este modo desborda la vieja cultura de los simulacros, que tanto han inquietado a Baudrillard, la cultura de los artefactos imitativos clásicos, para penetrar en la cultura alucinatoria de la *simulación*, una simulación que incluye al propio sujeto y a su ubicación topológica en un espacio tridimensional fingido (Gubern, 1996, p. 180; énfasis añadido).

No obstante, resulta indiscutible que la interactividad con la historia era mucho mayor en el caso anterior, pues aquí el usuario, aunque con total libertad y a su antojo, sin barreras, tan solo puede elegir hacia dónde mirar, pero no cambiar el decurso de la trama. La exploración se ciñe a un único espacio y a los movimientos fisionómicos de la cabeza, sin posibilidad de avanzar en ninguna dirección. Se trata de una experiencia muy parecida a la teatral, pero en este caso el *espectador* se convierte también en *actor*, “interactor” en palabras de Murray (1999) u “operador” en las de Gubern (1996).

En la inmersión con este tipo de sistemas virtuales, habituado como está el consumidor actual a poder realizar cambios en los productos, este puede llegar a sentir que falta algo. Cierto es que, una vez sobrepasada la sorpresa y el asombro de formar parte de la trama, la espectacularidad del nuevo medio quizás no sea suficiente o no esté a la altura de lo esperado. Con relación a esto, Scolari (2021) sostiene lo siguiente:

Mi principal crítica a todas estas obras es que apenas exploran la dimensión interactiva: se trata en todos los casos de puntos de vista estáticos. En estas obras solo podemos ver a 360º, no hay forma de “navegar” dentro de estos ambientes virtuales. [...] Y aquí se abre el debate: ¿es necesaria esta dimensión interactiva? Yo creo que después de medio siglo de videojuegos cualquier producción digital inmersiva debería incorporar esa “gramática de la interacción” que analicé en mi libro *Hacer clic* (Gedisa, 2004). [...]. Y aquí viene la segunda pregunta: ¿es obligatoria la interacción? Yo creo que no. Puede pasar que cierto tipo de relatos, o espacios/escenas dentro de la experiencia inmersiva, a veces reclamen esa “inmovilidad” y sea un valor agregado. [...] Pero más allá de ciertos momentos o relatos, en general la interacción -la posibilidad de moverse e interactuar con objetos- debería ser parte del discurso de estas experiencias si realmente quieren masificarse y llegar a públicos más amplios (2021, párrs. 13-14).

En este sentido, es cierto que en la actualidad ya se pueden encontrar con facilidad experiencias virtuales en las que con verdaderos cascos de RV y otro equipamiento como guantes o mandos -táctiles y tradicionales-, sensores que monitorizan el movimiento, cascos y auriculares, etcétera. Esta inmersión e interacción tan rudimentaria se convierte en una verdadera capacidad de “actuación” y “transformación” (Murray, 1999), y hacia aquí es a donde apuntan los proyectos en desarrollo que mencionamos al inicio de esta sección. Por su parte, *Being Sherlock Holmes* resuelve con mucho acierto esta falta de movimiento, pues tal y como está diseñada la experiencia inmersiva, la atención del cibernauta se ve atraída por los numerosos personajes que pasan ante él para hablarle e intercambiar impresiones.

La naturaleza de esta experiencia no es la de resolver un caso o un argumento detectivesco, sino el paso previo, introducir la que podría ser la aventura que siga a esa contextualización. Desde la dirección del proyecto apuntan que ese era justo el objetivo, impactar emocionalmente al usuario, de forma que al terminar se anime a continuar con la lectura: “Podemos crear una experiencia basándonos en el acontecimiento central de un libro y cortar la inmersión justo cuando llega el clímax. De esa manera, dejamos al potencial lector con una intriga que va a querer resolver, y la manera que tiene de hacerlo es leer el libro” (Pastor, 2017, párr. 6).

Por el momento, muy pocos son los hogares que cuentan con un complejo sistema de RV instalado en su salón, mientras que las *cardboard* están disponibles al alcance de todos. El consumidor medio está más que familiarizado con los vídeos estereoscópicos, que probablemente ha encontrado en más de una ocasión al navegar en la red, pero, siendo realistas, son pocos quienes, hoy por hoy, han tenido la posibilidad de sumergirse ya en algún metaverso. Es indudable que la experiencia inmersiva que ofrece la realidad virtual cambia por completo y es mucho más tangible y material que en los medios que ya hemos analizado, y llega al punto en que el usuario se *convierte* en el protagonista.

En definitiva, parece que una experiencia virtual no siempre es igual a una mayor interacción. Aunque este fenómeno está

indudablemente presente en la libertad a la hora de poner el foco en un elemento u otro, instalados como estamos en las primeras décadas de los 2000, la interactividad rara vez supera a la brindada por el videojuego, pero sí ofrece una mayor inmersión que este y todos sus antecesores. Aun con todo, la cuestión en torno a esta experiencia inmersiva es si todavía podrá superar sus propios límites, pues como afirmaba Murray (1999) y sucede hasta el momento, “la máscara establece el límite de la realidad de inmersión, e indica que estamos interpretando un papel y no actuando con nuestra identidad real” (p. 126). ¿Llegará, por tanto, el momento en el que la identificación con el sujeto de la ficción sea posible sin elementos externos como las gafas y los cascos? Parece que solo el tiempo y el futuro podrán decir hasta qué punto llega la expansión de este nuevo medio, que todavía se encuentra en pleno nacimiento y pendiente de evolución.

## Conclusiones

A lo largo de este estudio hemos analizado una serie de obras con distintos formatos, pero con una base en común: el giro de su trama en torno al personaje de Sherlock Holmes. El objetivo principal planteado en la introducción era el de analizar mediante cada una de ellas las diferentes formas o grados de la interactividad que podía ofrecer cada medio -en concreto, la literatura, el cine, el videojuego y la realidad virtual- y mostrar así la evolución de este concepto con el paso de los años y con la aparición de nuevas formas de expresión cultural, es decir, de nuevas formas de narrar historias. A continuación, a modo de cierre, haremos una recapitulación de las deducciones obtenidas.

En primer lugar, cabe destacar la idoneidad del corpus holmesiano como ejemplo de narrativa transmedia e interactiva. A lo largo de estas páginas hemos demostrado que este personaje se ha movido entre medios y formatos, ha sido especialmente querido por sus seguidores, y ha resultado muy favorable de cara a facilitar su comunicación y la retroalimentación con el consumidor. Conan Doyle creó en el siglo XIX un detective que se ha vuelto inmortal y

de lo más carismático frente al público, lo que justifica muchos de los problemas que le ha dado a quien ha tratado de (re)apropiarse de él, así como las alegrías que han recibido y la implicación que han demostrado sus fans con cada nuevo intento.

En segundo lugar, gracias a los casos particulares de los textos literarios originales de Arthur Conan Doyle, el *Sherlock* de la BBC, la versión *Sherlock Holmes Chapter One* de Frogwares y el *Being Sherlock Holmes* de Hikaru VR, hemos examinado tanto los antecedentes de las narrativas interactivas como su posible futuro avance, lo que permite demostrar que el deseo y el poder de interactuar y formar parte de la historia contada estaba ya presente en los medios más tradicionales, de forma que este fenómeno no solo se ha mantenido, sino que se ha amplificado con el paso de los años y la llegada de los últimos avances técnicos.

Con base en lo anterior, hemos propuesto el término de preinteractividad para describir ciertas prácticas ya existentes antes de la aparición de las TIC y que superan la simple participación, funcionando como anticipo de lo que surgiría con el nacimiento del primer ordenador. Así mismo, a falta de que el tiempo lo confirme o lo desmienta, podemos aventurarnos a afirmar que la dirección que se seguirá, o al menos hacia la que se apunta en la actualidad, sigue siendo la de una implicación cada vez mayor por parte del consumidor, de modo que este tenga un poder real de decisión sobre la historia que se (le) cuenta, pudiendo transformarla y personalizarla a su antojo.

El objetivo final sigue siendo el de hacer de cada experiencia algo único, y el sueño de sentirse el protagonista de las ficciones aún se preserva al intentar llegar a un punto de identificación e inmersión cada vez mayor. No obstante, y a pesar de lo que muchos perfiles actuales sostienen, parece que todavía queda esperar algún tiempo para tales eventos y que, hoy por hoy, una mayor inmersión no siempre se corresponde con una mayor interacción.

Por último, hemos pretendido con este artículo avanzar en la consolidación de las narrativas interactivas como objeto de estudio en el ámbito académico, pues creemos que es necesario que la teoría avance al ritmo que lo hacen los fenómenos, las prácticas y

los agentes culturales de su tiempo. Es indudable que la forma de narrar y de contar ha cambiado y evolucionado, y estos ejercicios que se llevan a cabo más allá de las páginas tradicionales no están intentando sustituirlas, sino convivir e incluso confluir con ellas en ocasiones, luchando así por un lugar dentro del canon cultural. **C**

## **Contribuciones de los autores**

*Conceptualización:* Alba Calo Blanco. *Redacción-preparación del borrador original:* Alba Calo Blanco y Juan Luis Lorenzo-Otero. *Redacción-revisión y edición:* Alba Calo Blanco y Juan Luis Lorenzo-Otero. *Supervisión:* Alba Calo Blanco y Juan Luis Lorenzo-Otero. *Administración de proyectos:* Alba Calo Blanco y Juan Luis Lorenzo-Otero.

## **Agradecimientos:**

Este artículo ha sido realizado gracias al esfuerzo colectivo de los dos autores y a las tareas de supervisión y dirección de sus respectivas investigaciones por parte de Antonio J. Gil González y de Miguel Anxo Rodríguez González de la Universidad de Santiago de Compostela.

## **Referencias**

- Cabezuelo Lorenzo, F., Miranda Galbe, J. y Cabezuelo Lorenzo, E. (2019). Sherlock Holmes en la era digital o la adaptación de un clásico a la narrativa transmedia. En *Detectives entre la lupa y el transmedia* (pp. 121-135). CEU.
- Delgado Vázquez, O. (2018). Las tres vidas de Madame Bovary. Interactividad y mediación en la narrativa escrita. En R. Núñez Pacheco, D. Castillo Torres y B. E. López Pérez (Eds.), *Narrativas transmedia, literatura y videojuegos en la cultura* (pp. 167-187). UNSA.

- DiNucci, D. (1999). Fragmented future. *Print Magazine*. <https://n9.cl/fw254q>.
- Eco, U. (1979). *Lector in fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo* (R. Pochtar, Trad.). Lumen.
- Estebanell Minguell, M. (2002). Interactividad e interacción. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 1(1), 23-32. <https://n9.cl/8oiy36>.
- Gil González, A. J. (2020). De la *previrtualidad* a las experiencias virtuales (EV): una aproximación a la narrativa del medio interactivo desde los estudios intermediales comparados. En A. Abuín González, F. Cabo Aseguinolaza y A. Casas (Coords.), *Textualidades (inter)literarias: lugares de lectura y nuevas perspectivas teórico-críticas* (pp. 305-341). Iberoamericana-Vervuert.
- Gil González, A. J. y Pardo, P. J. (Eds.) (2018). *Adaptación 2.0. Estudios comparados sobre intermedialidad*. Orbis Tertius.
- Gubern, R. (1996). *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. Anagrama.
- Jaume, A. (2015). Introducción. En *Sherlock Holmes. Relatos 1* (pp. IX-XX). Penguin.
- Jenkins, H. (2004). Games Design as Narratives Architecture. En N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Eds.), *First person. New Media as Story, Performance and Game* (pp. 118-130). MIT Press.
- Jenkins, H. (2009). *Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración* (P. Hermida Lazcano, Trad.). Paidós.
- Jenkins, H., Ito, M., & Boyd, D. (2016). *Participatory Culture in a Networked Era*. Polity Books.
- Klinger, L. S. (2009). El mundo de Sherlock Holmes. En *Sherlock Holmes anotado. Las novelas* [Edición digital sin paginación]. Akal.
- Klitting, H. (1998). El lector detective y el detective lector. La estrategia interpretativa de Isidro Parodi en “Las previsiones de Sangiácomo”. *Variaciones Borges*, (6), 144-159. <https://n9.cl/vcfnm>.
- López Canicio, G. (2019). Cuando los videojuegos cuentan historias: un estudio sobre la influencia de la interactividad en la narración. *ACTIO*

- NOVA. *Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, (3), 556-592. <https://doi.org/10.15366/actionova2019.3.023>.
- Lorenzo-Otero, J. L. (2017). Literatura, cine, videojuego y cómic. La transmedialidad en *The Warriors*. *Fotocinema. Revista Científica de Cine y Fotografía*, (14), 255-273. <https://doi.org/10.24310/Fotocinema.2017.v0i14.3601>.
- Lorenzo-Otero, J. L. (2020). Rockstar Games. *Innovación, investigación e intermediación en el arte del videojuego*. [Tesis doctoral, Universidad de Santiago de Compostela]. <http://hdl.handle.net/10347/23190>.
- Lorenzo-Otero, J. L. (2023). Migraciones intermediales en el género del western: un análisis de la serie *Red Dead*. *Revista Humanidades*, 13(1), 1-16. <https://doi.org/10.15517/h.v13i1.52608>.
- Martorell, N. (2011, noviembre 6). Los fans son los mecenas. *El Periódico.com*. <https://n9.cl/z79nau>.
- Mora, V. L. (2012). *El lectoespectador. Deslizamientos entre literatura e imagen*. Seix Barral.
- Murray, J. (1999). *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio* (J. F. Ruiz Casanova, Trad.). Paidós.
- Pastor, E. (2017, mayo 16). Léeme VR, de Hikaru, la fórmula para vivir los libros a través de la realidad virtual. *Valencia Plaza.com*. <https://n9.cl/3stdz>.
- Pérez-Latorre, O. (2012). *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Laertes.
- PocketBook. (2019, abril 15). En un ascensor con Sherlock Holmes y Drácula: nuevo anuncio de 360° de PocketBook. *Web.archive.org*. <https://n9.cl/aq01ie>.
- 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.
- Sánchez Biosca, V. (1994). La crítica literaria y la crítica cinematográfica. En P. Aullón de Haro (Ed.), *Teoría de la crítica literaria* (pp. 477-484). Trotta.

- Sánchez Zapatero, J. (2017). Del pastiche a la transficcionalidad: reescrituras de Sherlock Holmes en España. *Tropelías. Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, (27), 39-55. <https://n9.cl/cgcj0>.
- Sánchez Zapatero, J. (2018). Análisis de un repertorio transmedial: Sherlock Holmes en la pantalla. En A. J. Gil González y P. J. Pardo (Eds.), *Adaptación 2.0. Estudios comparados sobre intermedialidad* (pp. 93-120). Orbis Tertius.
- Scolari, C. A. (2017). El translector. Lectura y narrativas transmedia en la nueva ecología de la comunicación. En J. A. Millán (Coord.), *La lectura en España. Informe 2017* (pp. 175-186). Federación de Gremios de Editores de España.
- Scolari, C. A. (2021). Narrativas inmersivas: estado de la cuestión. En *Hipermediaciones* [Blog]. <https://n9.cl/8mkks>.
- Vilariño Picos, M. T. (2004). Literatura e novas tecnoloxías. En A. Casas (Coord.), *Elementos de crítica literaria* (pp. 615-650). Xerais de Galicia.
- Villa-Montoya, M. I. y Montoya-Bermúdez, D. (2020). ¿Transmedia o cross-media? Un análisis multidisciplinar de su uso terminológico en la literatura académica. *Co-Herencia*, 17(33), 249-275. <https://doi.org/10.17230/co-herencia.17.33.9>.
- Villanueva, D. (2020). *El Quijote antes del cinema: filmoliteratura*. Visor Libros.
- Web24. (2019, septiembre 12). Patreon: una nueva forma de hacer negocio patrocinado por los fans. *Web24.media*. <https://n9.cl/9803tk>.
- Wikipedia (2024, marzo 23). Legal issues with fan fiction. *Wikipedia.org*. <https://n9.cl/8r7hv>.