

<http://artnodes.uoc.edu>

ARTÍCULO

NODO «NARRATIVAS TRANSMEDIALES»

«Intermedia/transmedia(lidad)» como modelos de un método de investigación literario y cultural*

María Teresa Vilariño Picos

Profesora Titular de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada
Universidad de Santiago de Compostela

Fecha de recepción: septiembre de 2016

Fecha de aceptación: octubre de 2016

Fecha de publicación: noviembre de 2016

Resumen

Los avances tecnológicos interactúan con la literatura, la cultura y las artes de una manera muy significativa en la última década. De ahí se ha derivado un marco de estudio, denominado *Humanidades digitales*, que se caracteriza, entre otros, por parámetros de una «convergencia cultural», ofreciendo nuevas posibilidades y desafíos para la comprensión más clásica de la cultura, que camina hacia un conocimiento digital y una conectividad global. Este artículo analiza distintos conceptos, como los de *intermedia* o *transmedia*, entre otros, como modelos que introducen prácticas y oportunidades para el estudio de la literatura y la cultura. Junto a estos dos conceptos, se retomarán igualmente los de *hibridación*, *performatividad*, *disolución* y *apertura* del relato, que se ilustrarán con ejemplos de diversos autores, como Celia Parra, Mónica Ezquerro o Aram Bartholl.

El hecho de definir en qué medida la literatura y las humanidades o las artes se han convertido en un campo expandido, que ha servido de modelo semiótico de discurso para otros medios emergentes, desde una perspectiva intermedial y transmedial, con un empuje agonístico, de *energeia*, de tensión, nos obliga a alterar nuestros modos de observar e insiste en la trascendencia de un esfuerzo colaborativo, que es el principal exponente de nuestra inteligencia colectiva.

Palabras clave

cultura digital, convergencia cultural, transmedialidad, intermedialidad, performatividad, hibridación

* Este artículo se enmarca dentro del proyecto *Narrativas transmediales: nuevos modos de ficción audiovisual, comunicación periodística y performance en la era digital* (Referencia CSO2013-47288-P), dirigido por el profesor Domingo Sánchez-Mesa Martínez. Ministerio de Economía y Competitividad.

*'Intermedia/transmedia (lity)' as models of literary and cultural research***Abstract**

New technologies have been interacting with literature, culture and the arts in a very significant way in the last decade. This has led to a framework of study known as digital humanities that is characterised by, among other things, the parameters of a 'cultural convergence' and that offers new possibilities and challenges for the more classical understanding of culture, as the latter shifts towards a digital culture and global connectivity. This article analyses different concepts such as intermedia and transmedia, among others, as models that are bringing practices and opportunities to the study of Literature and Culture. Along with these two concepts, we also take up the notions of hybridisation, performativity, dissolution and the opening of storytelling, illustrating them with examples by various authors, such as Celia Parra, Mónica Ezquerro and Aram Bartholl.

The act of defining to what extent literature and the humanities or arts have become an expanded field, serving as a semiotic model of discourse for other emerging media, from an intermedia and transmedia perspective, with an agonistic push of energiea, of tension, forces us to change the ways we look at them and emphasises the importance of a collaborative effort, the main exponent of our collective intelligence.

Keywords

Digital culture, cultural convergence, transmediality, intermediality, performativity, hybridisation

1. Humanidades digitales, intermedia y transmedia

La consolidación de los medios digitales en nuestro entorno cultural y la transformación en *bytes* de casi todos los soportes hasta ahora conocidos (cine, música, libros, fotografía, cómic, televisión y otras formas artísticas) han hecho necesario un marco de estudio hacia el que dirigir la investigación y la docencia en el ámbito de las humanidades. Este marco, ya conocido como *digital humanities*, lleva algunos años reivindicándose en la comunidad académica internacional, especialmente en la anglosajona, como la intersección inevitable y necesaria entre la informática, los medios digitales, y los estudios humanísticos.

Es indudable que vivimos en un tiempo de *convergencia mediática y cultural* –utilizando la popular y referida expresión de Henry Jenkins–, marcado por la integración de los diferentes medios y la aparición de lenguajes que nacen del uso de los viejos y nuevos soportes por parte de los llamados *nativos digitales* (no quiero olvidar, en este sentido, el término fundacional de Bolter y Grusin, *Remediation* (2000), que no ha de subestimarse todavía hoy en día). Existimos, igualmente, bajo un modelo arrasador, falsamente equilibrante, de *globalización*, un proceso de «fluidez transplanetario», en términos de George Ritzer

(2011), que implica una «liquidez» (Bauman, 2013) con un intercambio continuo de información, movimiento de personas, espacios, objetos y estructuras. Del mismo modo, para Ulrich Beck (2002) esa globalización implica la revolución permanente en el terreno de la información y de las tecnologías de la comunicación. A estos nombres podríamos añadir el de Néstor García Canclini (2000) o el de Roland Robertson (2000), con su variante de *glocalización*,¹ que abordan, bajo este término, el concepto de *globalización* relacionado con los recientes medios de creación y difusión cultural que ahora nos ocupan.

Si efectuásemos una aproximación teórica, crítica y comparada a la concepción tan compleja de la obra literaria en el marco de las humanidades digitales, en estos tiempos de la intermedialidad y transmedialidad, de *narrativas cruzadas*, hibridaciones y *performatividades*, deberíamos indudablemente relativizar, primero, el concepto de *género* y, segundo, asumir la *convergencia* como nuevo contexto epistemológico. Es crucial, por tanto, delinear ese mapa de buena parte de la creación contemporánea, relacionada con los nuevos lenguajes artísticos, con el fin de establecer un diagnóstico sobre el funcionamiento de la convergencia mediática y cultural, a partir de una reflexión interdisciplinar desde ámbitos tan diversos como la filosofía, la estética, el cine, el teatro, la música, la televisión, el arte o las ciencias biológicas, entre otros.

1. Véase: <<https://ojs.uv.es/index.php/kamchatka/arWcle/view/3155/2871>>.

En la Universidad de Santiago de Compostela, a la que pertenezco, comenzamos allá por 2009 con nuestro *Proyecto Le.es (Literatura Electrónica en España)*², que planteaba en sus objetivos la consolidación de un espacio académico, en absoluto canónico (ni canonizador), y antijerárquico por completo, nada respetuoso con las taxonomías genéricas, un espacio intermedial, de cultura *Mix*, elaborado por textos en los que confluyesen lo verbal, lo visual y lo sonoro. Ese proyecto culminó con mi coordinación del libro *Textos a escape. A literatura e a cultura na era dixital* (2011), que fue publicado por el Servicio de Publicaciones de la Universidad de Santiago de Compostela.

La evolución de las premisas de aquel grupo del *Proyecto Le.es* nos condujo, un tiempo más tarde, alrededor del año 2012, a la reconsideración de nuestros planteamientos y al progreso de nuestro trabajo hacia territorios que desembocaron en la necesidad de estudiar más detenidamente la reciente idea de *transmedialidad*, obligatoria ya en las aulas para abordar la literatura, los nuevos medios y la cultura desde una visión filológica. Surgió, de este modo, el proyecto,³ y ahora libro, *Narrativas cruzadas. Hibridación, transmedia y performatividad en las humanidades digitales* (2016).

Narrativas cruzadas, el proyecto, presentaba unos objetivos claros y unas metas hacia las que tender y que me gustaría recuperar en estas páginas para no olvidar su pertinencia:

1. Trazar un mapa de la creación contemporánea, relacionada con los actuales lenguajes artísticos, con especial atención al ámbito cultural de la península ibérica y, por lo tanto, a los productos realizados en cualquiera de sus lenguas.

2. Proporcionar una metodología y determinadas herramientas para el análisis de los nuevos textos salidos de esta convergencia, de cara a la docencia. Delimitar y esclarecer los conceptos más operativos en este ámbito.

3. Ser marco de discusión pública sobre estas cuestiones, utilizando distintos soportes para su divulgación. Se trataba también de experimentar con ellos para analizar de forma práctica las relaciones entre contenido y soporte en el ámbito de la producción y la divulgación científica.

De estos dos proyectos iniciales, *Le.es* y *Narrativas cruzadas*, efectuamos un salto a la especificidad del teatro fuera de los límites de sí mismo en el proyecto *Performa. El teatro fuera del teatro. Performatividades contemporáneas en la era digital*.⁴ En este proyecto, que comenzamos en este año, se tratará de abordar el teatro «lejos de los escenarios, diseminado en el contexto urbano, en el ciberespacio o canalizado a través del cine, la radio o la televisión» para acercarse a artes tan diversas como las de acción, el empleo de modelos teatrales aplicados a las nuevas tecnologías (el teatro virtual, el teatro ciborg, el hombre máquina) y a otros medios artís-

ticos (la fotografía o el cine), la ocupación de espacios públicos, el miniteatro, la danza en la calle, los festivales y *performances* poéticas. La pertinencia de enmarcarlo en un terreno intermedial conlleva sus propios dispositivos semióticos, atendiendo a conceptos como los de *interactividad*, *inmersión*, *corporalidad*, *tiempo real*, o *virtualidad*, que insisten, una vez más, en la confluencia de la literatura con la imagen y el cibertexto.

Trazado el marco de investigación, querría plantearme la pregunta de qué productos, universos, conceptos, subconceptos se deberían incluir, desde un punto de vista teórico y comparado dentro de términos clave como *transmedialidad*, *multimedialidad*, *intermedialidad*, *crossmedialidad*, omnipresentes, si bien unos más que otros, a la hora de afrontar la producción cultural contemporánea, marcada por la multiplicidad de soportes y plataformas. Lejos de asumir esta naturaleza *transmedia* (o *cross-media*) solo como una necesidad industrial, orientada a un público cada vez más disperso en una época de sobreabundancia de información, las nociones relacionadas con la *transmedialidad*, y todas las mencionadas, nos tienen que servir para establecer un escenario de posibilidades creativas y discursivas que entroncan con el arte más experimental, que siempre ha tenido precisamente en esa exploración y manipulación de los distintos lenguajes su razón de ser. Me gustaría utilizar en las siguientes páginas varios ejemplos.

2. Mutaciones e hibridaciones

2.1. El primero de los casos se desprende de uno de los conceptos más significativos en el campo del *transmedia*. Esto es, la *hibridación*. Con la llegada de lo que Alan Kirby denominó *digimodernismo*, en su libro *Digimodernism. How new Technologies dismantle the Postmodern and Reconfigure our Culture* (2009), y su frase tan paradigmática «You are free: You are the Text: The Text is superseded», han emergido otros conceptos, como los de *(post)código* (de Hansen, 2006) o *textura/s*, así como producciones en la denominada *estética del error*. Del *digimodernismo* nos interesaba la insistencia en el impacto de la informática en distintas formas culturales, unas inventadas, otras alteradas o modificadas de sus versiones precedentes, y una presentación del concepto como un conjunto de características estéticas, una especie de revolución comunicativa y de organización social, una nueva forma, en fin, de textualidad (Kirby, 2009, pág. 50). Es el momento en que la cultura en red va más allá de la cultura digital, y supone un gran cambio en nuestra subjetividad y cómo esta afecta al arte y a otras manifestaciones culturales.

2. Véase: <<http://proyectole.es/>>.

3. Véase: <<https://narrativascruzadas.wordpress.com/>>. Referencia: FFI 2012-35296. Ministerio de Economía y Competitividad.

4. Referencia FFI2015-63746-P (2016-2019). Ministerio de Economía y Competitividad y cofinanciado por el Fondo Europeo de Desarrollo Regional (FEDER), 2014-2020.

Surge igualmente, al lado de Kirby, el nombre de Lev Manovich (2001), que resulta necesario para estudiar, por ejemplo, esas narrativas de base de datos (también teatrales) como colecciones de ítems individuales por los que navega el lector y que incluyen listas desordenadas. Muchos de estos autores a los que me refiero, como el profesor y escritor Germán Sierra (2010 y 2011), son también ensayistas y provienen profesionalmente de dominios disciplinares en principio muy alejados de lo literario, más cercanos incluso a las llamadas ciencias fuertes, por lo que no es difícil rastrear la huella de teorías como las del caos o de la física cuántica en sus obras. Nos encontramos «en una especie de regreso al futuro del siglo XXI, esotérico, enigmático» (Sierra, en prensa), marcado por el retorno de la metafísica, como refleja, por ejemplo, el arte aceleracionista, o los vínculos entre la literatura y la biotecnología. En el aceleracionismo podemos resaltar los nombres y obras de un importante número de ficciones literarias especulativas (o teorías-ficciones), consideradas temática o estructuralmente aceleracionistas. Hablemos, por ejemplo, de *Cyclonopedia* (2008) de Reza Negarestani, la anónima *Autophagiography* (2014), *Providence* (2009) y *Karnaval* (2012), de Juan Francisco Ferré,⁵ *Haute Surveillance* (2013), de Johannes Göransson,⁶ *Necrology* (2012), de Gary J. Shipley y Kenji Siratori; *Salamandrine 8 Gothics* (2013), de Joyelle McSweeney, el término *Hipersticiones*,⁷ o los *Xenotext. Book 1* (2015), de Christian Bök. En el caso de los *Xenotexts* podemos observar los intentos del autor, perseguidos durante casi nueve años, para crear poesía viva, cohesionando el arte con la genética, traduciendo el poema a secuencias de ADN, en una confrontación con nuestra fragilidad y mortalidad.⁸

Nuevamente como modelo de mutación e hibridación podemos referirnos a la labor de la artista orensana Celia Parra⁹ y los realizadores Juan Lesta y Belén Montero, creadores de *Esferobite*¹⁰ y DSK,¹¹ nombre artístico de la primera, dos empresas de creación multimedia.¹² *Versogramas (unha viaxe arredor da videopoesía)*, el trabajo que menciono, es una creación transmedia, calificada por sus autores como el primer documental sobre «videopoesía», y muestra

la conjunción entre el verso y el vídeo, tal y como refleja su ficha técnica.¹³

El proyecto se presentaba, como podemos leer, como una mezcla de documental de creación, una web interactiva, un largometraje experimental y una exposición museística; «videopoesía», se dice, a través de voces e imágenes de distintos creadores e investigadores, por medio de ocho cajas, dieciséis artistas y una línea discontinua; un viaje emocional, en fin, con la mirada artística de DSK y la voz de creadores e investigadores de diversos países. Se trata de una danza de emoción y sorpresa, un recorrido que al tiempo plantea y responde una pregunta: ¿qué es videopoesía?



Imagen 1. Captura de pantalla de versogramas, utilizando el esquema transmedia

En la web se incluyen tres *teasers* de la obra, de una duración de unos cuatro minutos aproximadamente cada uno de ellos, en los

5. Su blog es: <<http://juanfranciscoferre.blogspot.com.es/>>.

6. Léase su biografía en Poetry Foundation: <<https://www.poetryfoundation.org/poems-and-poets/poets/detail/johannes-goransson>>.

7. Las *Hipersticiones*, término del colectivo inglés CCCRU (Cybernetic Culture Research Unit, 1995), entre los que se encuentran el propio Negarestani y Mark Fisher (<<http://k-punk.abstractdynamics.org/>>), están formadas por elementos de ficción que se abren paso a la realidad.

8. Véase la reseña en *The Found Poetry Review*: <<http://www.foundpoetryreview.com/blog/book-review-the-xenotext-book-1/>>.

9. Véase: <<http://abroparentese.blogspot.com.es/>>. Celia Parra Díaz (Ourense, 1990) es productora audiovisual y poeta. Ha trabajado para Vaca Films, Tic Tac Producciones, Ficción Producciones y desarrollando también proyectos artísticos propios. Ya como poeta, ha publicado un poemario individual («No berce das Mareas», Premio Avelina Valladares) y participado en numerosas publicaciones colectivas, tanto en papel como en línea. Se ha especializado en formas híbridas de poesía: videopoesía y audiopoesía. Perteneció a la Asociación de Escritores en Lingua Galega (AELG).

10. Véase: <<http://esferobite.com/index.html>>.

11. Véase: <<http://esferobite.com/dsk/index2.html>>.

12. Belén Montero (1970) y Juan Lesta (1971) son directores con una amplia experiencia en proyectos experimentales orientados a la cultura y al vídeo corporativo. Fundan *Esferobite* en 1999 y, bajo el nombre artístico DSK, realizan sesiones de vídeo en directo y proyectos artístico-musicales. Sus trabajos han sido premiados en numerosos festivales (como MTV Awards, Vitoria-Gasteiz, VAD) y expuestos en museos como Pompidou (Metz), CGAC (Santiago de Compostela) o Hangar (Barcelona). Se han especializado en videoclip, Live Cinema, documental experimental, desarrollo web y proyectos educativos relacionados con el vídeo.

13. Véase: <<http://versogramas.com/que-e-versogramas-videopoesia/>>.

que se insiste una y otra vez en las palabras de Tom Konyves, que hacen suyas: «Videopoetry in only one Word. It indicates that a fusion of the visual, the verbal and the audible has occurred, resulting in a new, different form of poetic experience» (Videopoetry: A manifiesto).¹⁴ Se da cabida, además, a un «Videopoema de la semana». El último consultado, con fecha de 10 de septiembre de 2016, es el de Mónica Ezquerro, titulado *Anomia*.¹⁵ Ezquerro, artista española que trabaja con la fotografía, el *collage* y el videoarte, realiza en *Anomia* «una disección conceptual de los componentes de un poema». El videopoema se basa en la grabación original de «Poema» de Ulises Carrión, vacío de todo significado, que en su estructura presenta una corriente de señales en continuo flujo, repeticiones y duplicaciones, desembocando en un ensayo visual que «recuerda a las capas de sedimentación de la tierra».

2.2. El segundo de los casos se referiría a las mutaciones e hibridaciones en el videoarte y el cine digital. La aparición de nuevos soportes ha sido definitiva a la hora de ver, de hacer y de entender el arte contemporáneo. Así sucedió con el videoarte al surgir como un medio interdisciplinar que no deja de cambiar y de complementarse continuamente (recordemos los nombres de Bill Viola,¹⁶ Chris Burden,¹⁷ Bruce Nauman,¹⁸ Paul McCarthy,¹⁹ Fabrizio Plessi,²⁰ Gary Hill,²¹ Marie-Jo Lafontaine,²² o en Galicia Manuel Romón,²³ Xulio Correa,²⁴ Xavier Villaverde,²⁵ Ignacio Pardo,²⁶ Antón Reixa,²⁷ Manuel Abad²⁸) para pasar a ser sustituido por la idea de videoocreación.

Con el cine sucede algo muy similar, si bien no debemos olvidar que cine y vídeo mantienen desde hace tiempo un *feedback* muy productivo que se hizo más estrecho con la llegada de los mencionados soportes digitales. Estas nuevas tecnologías proporcionan una manera rupturista, distinta de entender el séptimo arte (hablamos ahora de códigos numéricos), así como un novedoso lugar de creación y difusión, la *Red*, que supone, por un lado, la quiebra de la

inamovible tríada industrial producción-distribución-exhibición y, por otro, la irrupción de una naciente forma de consumo. De este modo, bajo el concepto de *cine expandido contemporáneo*, se produce un ejercicio intermedial y metaficcional en el que el cine incluye desde su génesis una expansión de elementos, cuestionando, por un lado, la forma de exhibición, y, por otro, la de gestación:

«El cine expandido es una práctica que florece de la confluencia entre el fenómeno de la desmaterialización de las artes, por un lado, y del mismo programa deconstructivo del cine experimental y de vanguardia, por otro» (Collado, 2013, pág. 118).

En Galicia irrumpen figuras tan interesantes como la de Miguel Mariño.²⁹ En una de sus obras, *Deconstrucine*, Mariño desarrolla una *performance* interactiva del colectivo artístico «Familia de idiotas no tiene TDT» que se establece como un diálogo entre los dos cines, el analógico y el digital, convirtiendo al individuo en receptor y parte del mensaje.³⁰ El público deja de ser un simple espectador para transformarse en un elemento más de la película. Es un público que ya no viene solo a sentarse, a callar y mirar la pantalla, sino que interactúa integrándose en el filme, sirviéndose de la interpretación de las formas tradicionales de hacer cine con las nuevas tecnologías.

En ese cuestionamiento de la gestación, al mismo tiempo que de la exhibición, se presenta el proyecto *Screenly*,³¹ «Tu película, tu comunidad, tu cine», una experiencia colectiva y participativa de ir al cine, en la que el concepto de *crowdticketing* cobra fuerza. *Screenly* se configura como una plataforma web que da la oportunidad a cualquier usuario de organizar proyecciones bajo demanda en salas de cines, a través de la reserva colectiva de entradas. *Screenly* «es una herramienta para que los espectadores tomen el poder, se puedan convertir en promotores de eventos y se organicen para conseguir

14. Véase: <https://issuu.com/tomkonyves/docs/manifiesto_pdf>. Página web del autor: <<http://www.tomkonyves.com/>>.

15. Véase: <<http://versogramas.com/category/videopoema-de-la-semana/>>.

16. Véase: <<http://www.billviola.com/>>.

17. Véase *Electronic Arts Intermix* <<http://www.eai.org/artistTitles.htm?id=411>>.

18. Véase: <<http://www.eai.org/artistTitles.htm?id=318>>.

19. Puede consultarse *Video Data Bank (VDB)*, <<http://www.vdb.org/titles/black-and-white-tapes>> y *Electronic Arts Intermix*, <<http://www.eai.org/artistTitles.htm?id=325>>.

20. Véase: <<http://www.fabrizioplessi.net/>>.

21. Véase: <<http://www.eai.org/artistTitles.htm?id=454>>.

22. Véase: <<http://www.marie-jo-lafontaine.com/>>.

23. Véase: <http://www.culturagalega.org/avg/persoas_detalle.php?Cod_prsa=108>.

24. Véase: <<http://www.xuliorcorrea.com/>>.

25. Véase: <<https://www.filmin.es/director/xavier-villaverde>>.

26. Véase: <<http://www.s8cinema.com/portal/tag/ignacio-pardo/>>.

27. Véase: <http://www.culturagalega.org/avg/persoas_detalle.php?Cod_prsa=11>.

28. Véase: <<http://engalecine6.webnode.es/manuel-abad/>>.

29. Véase: <<http://miguelmarino.tumblr.com/post/112779729155/o-descubrimiento-de-americano-2015>>.

30. Formado por Miguel Mariño, Ángel Rueda y Ana Domínguez.

31. Véase: <<https://screen.ly/>>. Podrá consultarse próximamente el reciente trabajo sobre cine expandido de Gonzalo Enríquez Veloso, en el volumen *Narrativas cruzadas*, que yo coordino, publicado por la editorial Academia del Hispanismo.

ver lo que quieran ver, dónde y cuándo ellos decidan. *Screenly* es un servicio para que creadores, distribuidores y exhibidores investiguen nuevas formas de distribuir en salas de cine, utilizando Internet como aliado y no como enemigo, encontrando e implicando a su público». ³²

La popularización de las actividades fílmicas y las incorporaciones de material audiovisual (del tipo que sea) a los museos ayudan a romper la línea que distinguía qué era arte y qué no lo era, diferenciando objetos muy similares únicamente por la voluntad en su realización o la mirada de quien crea y quien observa. Los nuevos formatos aportan también la posibilidad de la contemplación –voluntaria o no– del filme de modo fragmentado, en un proceso intermedial.

3. Disolución y apertura del relato, performatividad, transmedia e intermedia

El avance tecnológico actual y las tendencias globalizadoras han traído consigo una cada vez mayor disolución y apertura del relato, así como una predisposición a la performatividad. A este respecto son indiscutibles los análisis sobre la ficción televisiva, caracterizada por la multiplicidad (de tramas y personajes), la transmedialidad, la hipertextualidad y la interactividad en series como, por mencionar una, *The Wire*, obra magna del periodista y escritor David Simon, que mezcla lo policiaco procedimental y el diario de viaje o *travelogue*. Hoy en día, se produce una creciente reivindicación de las series como obras de arte y un desarrollo del concepto de *hipertelevisión* (Scolari, 2008, págs. 1-9).

Para Carlos A. Scolari, la televisión del siglo *xxi* le está hablando a un espectador formado en otras experiencias mediáticas, lo que le obliga a modificar sus dispositivos gramaticales y narrativos. La denominada *hipertelevisión* expande las historias, repite los programas narrativos, confronta diferentes interlocutores físicamente separados por medio de un sistema multipantalla, fragmenta las pantallas, vigoriza la obsesión por el tiempo real, y no agota los relatos en un capítulo o en un fin de temporada, sino que se prolonga a través de los años. Todo ello desemboca, en fin, en un «nuevo tipo de consumo televisivo caracterizado por una recepción fragmentada, ubicua y asincrónica: un programa diferente en cada aparato a la misma hora» (Scolari, 2008, pág. 7).

El impacto de la tecnología telemática en la vida cotidiana genera entornos complejos que conducen a pensar y experimentar la virtua-

lidad como un aspecto de la realidad material (Hawk *et al.*, 2008). La adopción del término *performatividad* permite plantear las obras como procesos abiertos, e interdisciplinares, en un recorrido que va desde la inicial metamorfosis y amalgama de los soportes hasta la actual disolución de los relatos en un entorno ya definitivamente transmedial. Surgen, así, escenarios liminales, espacios de transgresión del cuerpo que comunica aquello que la palabra no alcanza a decir.

Y también la *performance* se adentra en el campo transmedial y expandido, por medio de la virtualidad, la presencia, la afectividad, y la participación e interactividad de los media y el arte relacional, con especial atención a los vínculos de posproducción (Bourriaud, 2004 y 2006) y a las narrativas alógicas (Bustamante, 1999) que se derivan de la creación de sistemas interactivos en tiempo real.

Esas nociones que acabo de mencionar, *virtualidad*, *presencia*, *afectividad*, *liminalidad* y *participación*, orientan la reflexión en torno a la crisis de los conceptos de *medio artístico*, evocando ese *giro performativo* de la imagen (cine interactivo, documental performativo), la convergencia entre telemática y biotecnología, *performance* e instalación digital, *performance online*, *performance* y videojuegos, *performance* y robótica, *performance* basada en la utilización de dispositivos de geolocalización, *performance* sintética o *performance* y arte transgénico. Ha cambiado igualmente el estatuto discursivo del cuerpo en las prácticas postmediales, el concepto de *escena inteligente* y la pregunta por la posibilidad de un teatro o una ópera virtuales.

Todas y cada una de las características delimitadas por Robin Nelson resultan eficaces como marco teórico para abordar trabajos como los de Aram Bartholl: ³³ múltiples tramas, múltiples personajes, agilidad visual y narrativa, mayor preocupación por la estética, hipertextualidad, negación a cerrar significados, búsqueda de espectadores más hábiles y atentos, audiencia más amplia y heterogénea, escritura colaborativa, interactividad y redefinición de los roles del autor y del espectador, personajes tridimensionales, hibridación de géneros y de formatos e intertextualidad, metaficcionalidad y transmedialidad.

En los espacios reactivos como los *Map*³⁴ o *Dead Drops*,³⁵ de Aram Bartholl, cualquier realidad material se convierte en información fluida en lugares de producción de texturas de la hipermodernidad. El lugar físico deriva en una red de relaciones discursivas a través de las que el sujeto, ya siempre en tránsito, nomadiza su deseo. La subjetividad puede ser comprendida entonces en términos performativos, como un proceso de transformación constante, fundado en la potencia de contaminación de los cuerpos, en su capacidad para perturbar y ser afectados, para establecer múltiples relaciones con el mundo. Y así *Full Screen*³⁶ establece la evolución de la pantalla, que desaparece

32. Véase web: <<https://screen.ly/info/que-es-screenly/>>.

33. Véase: <<http://datenform.de/>>.

34. Véase: <<http://datenform.de/mapeng.html>>.

35. Véase: <<http://datenform.de/dvd-dead-drop-eng.html>>.

36. Véase: <<http://datenform.de/full-screen-eng.html>>.

desde un punto de vista más físico, para sustituirse por proyecciones láser. En *Full Screen* participan doce renombrados artistas que muestran sus obras en doce relojes digitales, con la pretensión de «trasladar el arte en la muñeca» bajo la premisa siguiente: «Wear Art on your wrist! What time is it? It's Art».

No podríamos dejar de lado el terreno de la música y el teatro en entornos multimedia. Aquí se encuadran los ciberfragmentos sonoros como los de *The Place Where You Go to Listen*, de John Luther Adams.³⁷ Se trata de un espacio reactivo de luz y de sonido, un ecosistema cambiante que recoge los ritmos del día y la noche, las fases de la luna, las vibraciones sísmicas y el baile de las auroras boreales en tiempo real.

Hay, sin duda, para finalizar, un impacto de lo digital y numérico en las formas culturales y en las nuevas textualidades, más flexibles, interactivas, intermediales, multilineales y transmediales. Hallamos en este punto el campo de los videojuegos, el arte y medios locativos de las narrativas espaciales, vinculado a la noción de *psicogeografía*, a partir de distintos dispositivos, entre los que se encuentran los GPS, PDA o geonavegadores, el desorden y el *fallo* como forma de arte en géneros como el *glitch* posdigital.

El hecho de definir en qué medida la literatura y las humanidades o las artes se han convertido en un campo expandido que ha servido de modelo semiótico de discurso para otros medios emergentes, desde una perspectiva intermedial y transmedial, con un empuje agonístico (como diría Walter Ong), de *energeia*, de tensión, nos obliga a alterar nuestros modos de observar e insiste en la trascendencia de un esfuerzo colaborativo, que es el principal exponente, a mi modo de ver, del éxito de nuestra inteligencia colectiva.

Referencias bibliográficas

- BAUMAN, Z. (2013). *La cultura en la era de la modernidad líquida*. México: Fondo de Cultura Económica.
- BECK, U. (2002). *La sociedad del riesgo global*. Madrid: Siglo XXI.
- BOLTER, J. D.; R. GRUSIN (2000). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge (Massachusetts): The MIT Press.
- BOURRIAUD, N. (2004). *Posproducción. La cultura como escenario*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- BOURRIAUD, N. (2006). *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- BUSTAMANTE, M. (1999). «Estructuras narrativas no objetuales: las alógicas». En: J. A. SÁNCHEZ (ed.). *Desviaciones* (documentación de la 2.ª ed. de *Desviaciones*). Madrid-Cuenca, págs. 79-84. <http://artescenicass.uclm.es/archivos_subidos/textos/90/estructuras_narrativas_no_objetuales.pdf>.
- COLLADO, E. (2013). «El cine y su resonancia en el espacio. Una aproximación al cine expandido contemporáneo en España». En *Arte y políticas de la identidad*. Vol. 8. julio, págs. 115-136. <<http://revistas.um.es/api/article/view/191671/158371>>
- GARCÍA CANCLINI, N. (2001). *Culturas híbridas: estrategias para entrar y salir de la Modernidad*. Buenos Aires: Paidós.
- HANSEN, M. (2006). *Bodies on Code: Interfaces with Digital Media*. Nueva York-Londres: Routledge.
- HAWK, B.; D. M. RIEDER (2008). «On Small Tech and Complex Ecologies». En *The Culture and Digital Tools*. Minneapolis/Londres: University of Minnesota Press.
- JENKINS, H. (2006). *Convergence Culture. Where Old and New Media collide*. Nueva York/Londres: New York University Press. Traducido al castellano por Pablo Hermida Lazcano. *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós, 2008.
- KIRBY, A. (2009). *Digimodernism. How New Technologies dismantle the Postmodern and Reconfigure our Culture*. Nueva York: Continuum.
- MANOVICH, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge (Massachusetts): The MIT Press. Traducido al castellano por Óskar Fontrodona. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós, 2005.
- NELSON, R. (2007). *State of Play: Contemporary «High-End TV Drama»*. Mánchester-Nueva York: Manchester University Press. <<http://dx.doi.org/10.7228/manchester/9780719073106.001.0001>>
- ONG, W. (2009). *Oralidad y escritura: tecnologías de la palabra*. México: Fondo de Cultura Económica.
- RITZER, G. (2011). *Globalization: The Essentials*. Chichester-West Sussex-Malden-Mass.: Wiley Blackwell.
- ROBERTSON, R. (2000). *Globalization: Social Theory and Global Culture*. Londres: Sage. <<http://dx.doi.org/10.4135/9781446280447>>
- SCOLARI, C. A. (2008). «Hacia la hipertelevisión. Los primeros síntomas de una configuración del dispositivo televisivo». *Diálogos de la comunicación*, n.º 77, julio-diciembre, págs. 1-9.
- SIERRA PAREDES, G. (2010). «Bienvenidos a la era posdigital». En *Quimera*, n.º 314, pág. 10.
- SIERRA PAREDES, G. (2011). «Introducción a la poesía molecular». En *Quimera*, n.º 332, pág. 10.
- VILARIÑO PICOS, M.ª T. (2011). *Textos a escape. A literatura e a cultura na era dixital*. Santiago de Compostela. Servizo de Publicacións da Universidade de Santiago de Compostela.
- VILARIÑO PICOS, M.ª T. (coord.) (2016). *Narrativas cruzadas. Hibridación, transmedia y performatividad en las humanidades digitales*. Vigo: Academia del Hispanismo.

37. Véase: <<http://johnlutheradams.net/>>.

Cita recomendada

VILARIÑO, María Teresa (2016). «Intermedia/Transmedia (lidad) como modelos de un método de investigación literario y cultural». En: Domingo SÁNCHEZ-MESA, Jordi ALBERICH-PASCUAL, Nieves ROSENDO (coords.). «Narrativas transmediales». *Artnodes*, n.º 18, págs. 73-80. UOC [Fecha de consulta: dd/mm/aa]
 <<http://journals.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/n18-vilarino/n18-vilarino-pdf-es>>
 <<http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i18.3033>>



Este artículo está sujeto –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 3.0 España de Creative Commons. Puede copiarlos, distribuirlos, comunicarlos públicamente, hacer obras derivadas y usos comerciales siempre que reconozca los créditos de las obras (autoría, nombre de la revista, institución editora) de la manera especificada por los autores o por la revista. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/es/deed.es>.

CV



María Teresa Vilarino

Profesora Titular de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada
 Universidad de Santiago de Compostela
 mteresa.vilarino@usc.es

Universidad de Santiago de Compostela
 Facultad de Filología
 Avda. Castelao, s/n. (Campus Norte)
 15782 Santiago de Compostela

Profesora Titular de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada.
 Departamento de Lengua y Literatura Española, Teoría de la Literatura y Lingüística General. Universidad de Santiago de Compostela.
 Para más información, véase <<http://www.nar-trans.com/proyecto/miembros/29/maria-teresa-vilarino-picos>>.