

Aproximaciones hacia un Arte Transmedia: Estrategias metodológicas, estética y prácticas creativas

Amelia Meléndez Táboas

IP Grupo de Investigación Nebrija ETCC, Universidad Nebrija, Madrid

Ana María Marqués Ibáñez

Universidad de La Laguna

RESUMEN

La comunicación audiovisual ha investigado de forma extensa la convergencia retórica, tecnológica o semiótica de los medios desde la remediación de (Bolter y Grusin, 2000) que planteaba el tránsito entre tres medios, la intertextualidad de (Kristeva, 1979; Bajtin, 1989 y Genette, 1982), hasta la vinculación con la narrativa en (Kinder, 1991) y sus expresiones intertextualidad transmedia y alfabetización transmedia (Scolari; 2009, 2019). Pero sería (Jenkins, 2003) quien popularizara la narrativa transmedia que asoció a la cultura de la convergencia (Jenkins, 2006). Henry Jenkins y otros autores (Scolari, 2013, Renó, 2013 y Costa, 2013) establecen tres premisas para el fenómeno transmedia: un universo narrativo autónomo con acceso por tres medios en una experiencia 360° (Costa y Piñeiro, 2012) y la participación de usuarios, fandom, prosumers (Scolari y Establés, 2017). Este fenómeno puede observarse en el marketing, la publicidad y el arte de los nuevos medios (New Media Art) (Rush, 2005, Tribe y Reese, 2006).

Se ha argumentado que la naturaleza del proceso artístico, su problematización, ideación y experimentación participativa se adecúa al análisis del enfoque transmedia de las Artes y el diseño (Beltrán-Arismendi, 2020)

El capítulo pretende ofrecer posibles marcos conceptuales que vienen de los Transmedia Studies, ciencias humanas y sociales que permitan abordar la estética, la historia de estrategias y prácticas transmedia en arte, así como verificar rasgos transmedia en las Artes Visuales.

Este análisis quiere servir de base para futuros estudios de caso que valoren el arte de los nuevos medios, el post-media y el que tímidamente se denomina Arte Transmedia dentro de la cultura de convergencia en la que convive y se comunica con otras creaciones culturales.

Palabras clave: Transmedia, Arte Transmedia, Post-media, New Media Art, Cultura de Convergencia.

ABSTRACT

Audiovisual communication has extensively investigated the rhetorical, technological or semiotic convergence of the media, from the remediation of (Bolter and Grusin, 2000) that proposed the transit between three media, the intertextuality of (Kristeva, 1979; Bakhtin, 1989 and Genette, 1982), to the link with narrative in (Kinder, 1991) and its expressions transmedia intertextuality and transmedia literacy (Scolari; 2009, 2019). But it would be (Jenkins, 2003) who popularised the transmedia narrative that he associated with the culture of convergence (Jenkins, 2006). Henry Jenkins and other authors (Scolari, 2013, Renó, 2013 and Costa, 2013) establish three premises for the transmedia phenomenon: an autonomous narrative universe with access through three media in a 360° experience (Costa and Piñeiro, 2012) and the participation of users, fandom, prosumers (Scolari and Establés, 2017). This phenomenon can be observed in marketing, advertising and New Media Art (Rush, 2005, Tribe and Reese, 2006).

It has been argued that the nature of the artistic process, its problematisation, ideation and participatory experimentation is suited to the analysis of the transmedia approach to the Arts and design (Beltrán-Arismendi, 2020).

The chapter aims to offer possible conceptual frameworks coming from Transmedia Studies, human and social sciences that allow to address aesthetics, the history of transmedia strategies and practices in art, as well as to verify transmedia features in the Visual Arts.

This analysis is intended to serve as a basis for future case studies that assess the art of new media, post-media and what is timidly called Transmedia Art within the culture of convergence in which it coexists and communicates with other cultural creations.

Keywords: Transmedia, Transmedia Art, Post-media, New Media Art, Convergence Culture

I. INTRODUCCIÓN

La historia del arte ha vinculado desde sus inicios la noción arte al procedimiento o medio empleado: dibujo, pintura, escultura o grabado. Posteriormente la figura del artista se ha redefinido en un discurso artístico que contempla el uso de diversos medios analógicos o digitales. A partir de esta fusión de elementos culturales y de diversas estrategias artísticas aparece la idea de un arte

transmedia liberado de los medios que atraviesa y a los que comunica y que se separa de la noción previa de Arte multimedia, heredera aún del Gesamtkunstwerk (Sole, Fontevila, 2016).

El fenómeno e industrias transmedia generan universos ficcionales y realistas distribuidos por plataformas mediáticas donde las actuales tecnologías digitales e internet desempeñan un papel fundamental en el acercamiento y difusión de contenidos creativos, el fomento de la participación del público y la creación de una cultura participativa. Además de este contexto digital la transmedialidad se materializa en plataformas online y offline o analógicas que presentan rasgos de la narrativa transmedia como la inmersión, pertenencia y respuesta emocional del usuario. (Freeman, Rampazzo, 2020). La transmedialidad ha generado literatura en cine, televisión, redes sociales, juegos físicos u online, marketing, música y periodismo como trasluce el panorama de transmedialidad presentado en *The Routledge Companion to Transmedia Studies* (Freeman y Gambarato, 2020)

La noción de transmedia (Kinder, 1991) explicó primero el desarrollo y crecimiento multiplataforma y multimodal de contenidos mediáticos. Luego derivó en transmedia storytelling o narración transmedia (Jenkins, 2003, 2006, 2007) para describir el proceso por el que los componentes que conforman una ficción se distribuyen y expanden de forma sistemática a través de múltiples canales, para generar una experiencia unificada y ampliada de entretenimiento. La transmedialidad como práctica industrial es reconocida por su poder de implicar al consumidor por múltiples vías en el universo creado (Evans, 2011) para que consuma los numerosos productos que genera (Ryan, 2013) y su eficacia en el branding o creación de marca dentro de un sistema de franquicias (Johnson, 2013). Se ha vinculado a casos de estudio de la comunicación de gigantes del entretenimiento como Disney y Time Warner (Birkinbine, Gómez y Wasko, 2017).

Las manifestaciones transmedia acrecentaron su relevancia con la reproducción de los “viejos medios”, cine y tv, en plataformas de streaming o SVOD (subscription video on demand) en línea (Evans, 2015), multiplataforma (Jeffery - Poulter, 2003), crossmedia (Bechmann Petersen, 2006) y segunda proyección (Holt y Sanson, 2014). Pero la madurez de su análisis desde la literatura académica ha llevado a remontar el origen del transmedia a los orígenes de la moderna industria cultural del cambio de siglo al XX, con franquicias orientadas a personaje (Scott, 2009) desde las primeras películas mudas situadas en un ‘mundo actuado compartido’ con un límite muy fino entre

la creatividad top-down y bottom-up (Bertetti, 2014: 17, 25) Antes de que Mark Jenkins definiera Transmedia Storytelling en el número de enero de 2003 de *Technology Review* muchos productos culturales participaban de sus rasgos: expansión de diferentes medios y plataformas además de la creación de contenido por parte de usuarios. El nivel de compromiso (engagement) de esos usuarios se podía organizar en una pirámide de base a cúspide (consumer de un solo producto, de varios, el fan que comparte contenido online y el prosumer, que genera contenido nuevo). Desde los fan studies han añadido una distinción de modelos entre participantes silentes y acechadores o lurkers (modelo observativo), tertulianos (modelo discursivo/argumentativo), creadores (modelo creativo/divulgativo) y jugadores (modelo lúdico) (Guerrero-Picó, 2014: 261-2) La narración transmedia o Transmedia storytelling resultaba ser el producto de dos sumandos: por un lado de la industria de los medios (canon) y la cultura colaborativa (fandom, también llamado fanon) y, por otro, de dos recursos: expansión narrativa sumada a expansión de medios. En cualquiera de los casos, se trata de un fenómeno común a cualquier clase de narrativa con independencia del género y que ha generado una línea de investigación académica específica. Los investigadores de la comunicación pasaron de analizar un medio o un único universo creativo a estudiar muchos. Hubo que tomar decisiones sobre enfoque y alcance. La arqueología transmedia propuso retroceder desde 2003 para localizar 'fósiles' textuales, redes de texto y prácticas de producción, expansión de transmedia storytelling. De este modo se distinguió una transmedia pulp fiction que ya presentaba atributos narratológicos definidores del transmedia storytelling: 1) implicación narrativa, y 2) expansión narrativa, 3) serialidad y 4) vínculos retroactivos pensados para la construcción de mundos narrativos, narrativas antológicas y discernibles hacia una mitología mayor, dispuestas en progresión de entretenimiento interactivo (Scolari, Bertetti, Freeman, 2014: 3-5; Freeman, 2014: 54). La implicación narrativa, según Gregory Steirer, consistiría en referencias extradiegéticas no desarrolladas que introducen historias, personajes y localizaciones. La expansión narrativa supondría la migración hacia historias desarrolladas en otros textos que posibilita crossovers (Steirer, G., 2011 citado en Scolari Bertetti, Freeman, 2014: 8). La serialidad permite prolongar la historia dominante por fragmentación (Ben Singer, 1990: 190) en capítulos autoconclusivos (Jenkins, 2006: 97-8) de un mismo mundo narrativo (Smith, 2012: 8) con personajes de profundidad acumulativa y sentido de permanencia gracias al equipo creativo comprometido con esa continuidad (Ford, 2007) y una estrategia de vínculos retrospectivos a través de personajes y geografías (Wolf, 2012:19)

II. OBJETIVOS E HIPÓTESIS

2.1. Objetivos.

Esta panorámica amplia sobre la literatura científica aplicable a ese Arte Transmedia se estructura en torno a los siguientes objetivos:

- Realizar una exposición sobre el panorama del transmedia en los medios de comunicación y mediáticos y su desarrollo en el ámbito artístico a través de publicaciones recientes.
- Analizar las metodologías de ese ámbito poniendo el foco en aquellas que admiten su aplicación en proyectos y experiencias artísticas.
- Localizar las estrategias que han sido empleadas para piezas artísticas, utilizando el transmedia como recurso estilístico y de creación.
- Mencionar, sin ánimo exhaustivo, algunas obras artísticas que se han visto influenciadas por el transmedia como herramienta, no solo de difusión de contenidos, sino para crear una estética determinada.
- Articular las premisas que pueden definir un planteamiento sobre transmedia en arte.

2.2. Hipótesis

Las artes visuales, al verse convocadas en el conjunto de la cultura posterior a internet a una convergencia de medios, participan de rasgos comunes a toda la narrativa transmedia.

De forma deliberada o intuitiva, por procesos anteriores derivados de la hibridación posmoderna, la intertextualidad y los proyectos transdisciplinares las Artes Visuales han empleado estrategias que se enriquecen a través del transmedia. Cabría suponer que este enfoque transmedia en los procesos artísticos sea consecuencia de una noción de la cultura líquida.

III. Aproximaciones Metodológicas

3.1. Aproximaciones Metodológicas de los Estudios Transmedia.

Hasta la fecha se ha propuesto un amplio abanico metodológico para este nuevo cuerpo de estudios que admite aún mucha afinación (Freeman, Rampazzo, 2020)

3.1.1. Narratología. La narratología, según análisis de Jan-Noël Thon (2020: 375-382), se adelantó a los estudios transmedia en el estudio del storyworld o mundo narrativo desde la intermedialidad (Elleström, 2010; Grishanova & Ryan, 2010; Ryan, 2004, 2005); transficcionalidad (Ryan, 2013) mundos transmediales (Klastrup and Tosca, 2004), o las comunidades fan (fandom) y los contenidos generados por usuario (Hills, 2002, Booth, 2010; Lobato, Thomas and Hunter, 2011). Su enfoque podía estar bien en la construcción de mundos (Jenkins) o personajes, abordado ya según Paolo Bertetti en Philippe Hamon (1977), Vincent Jouve (1992) y su 'effect-personage' o él mismo al proponer el personaje transmedia, con una identidad transmedia escindida entre una identidad existencial y una identidad ficcional y las sucesivas subdivisiones de estas dos identidades (Bertetti, 2014: 16, 31-33). Thon reconstruye la noción de mundo narrativo (Thon, 2020: 376) desde la génesis de Gérard Genette (1988:7), el 'mundo de detalles potenciales para la trama' (1978: 29), mundos ficcionales o mundos posibles de Thomas Pavel (1989), Ruth Ronen (1994) o Luboír Doležel (1998), Marie-Laure Ryan (1991), Richard Gerrig (1993) o David Herman (2002). El usuario se acerca a ese mundo narrativo desde un principio de mínima distancia (Marie-Laure Ryan, 1991: 54) por el que rellena con su propio conocimiento las lagunas en la narrativa, generando contradicciones descuidadas (Jenkins, 2006: 105), cambios menores (Klastrupp, Tosca, 2004), reconocimientos rumiados (Wolf, 2012, 213) y reboots o reinicios (Wolf, 2012, 215). O bien por un principio de caridad (Kendall Wallton, 1990: 183) que ignora contradicciones. Entre medio local y medio narrativo glocal se dan relaciones de adaptación/extensión (Jenkins, 2011), adaptación y crecimiento (Wolf, 2012: 245) o expansión y modificación (Ryan, 2008: 385) canónicas y apócrifas (Evans, 2011; Johnson, 2013; Wolf, 2012; Gray and Johnson, 2013).

3.1.2. Ontología. La Ontología (Branch, Phillips, 2020: 383-391) pretende aterrizar la interpretación del mundo ficcional en términos y conceptos del mundo real (Dolezel, 1995) y es útil para 1) entender la interconexión entre mundos canónicos transmedia; 2) explorar sus dinámicas internas; 3) entender interacción y navegación de usuarios. La ontología pretende cartografiar wikis, mundos

narrativos individuales (Storylines) dentro de un mundo narrativo mayor (Storyworld) mediante propiedades, subpropiedades y relaciones creadas a por aca-fans (los fans que son académicos) que facilitan al fanon seguir la historia, el arco de historia o personaje y emprender investigaciones sobre roles de género, hábitos de consumo fandom y contexto psicológico, sociológico del creador.

3.1.3. Experiencia. La aproximación experiencial aborda la apreciación sensorial e intelectual compleja de una ficción (Tosca & Klastруп, 2020: 392-400). Parte de la idea una 'mundanidad', o imagen mental del mundo narrativo, compartida por audiencia y diseñadores (Klastруп & Tosca, 2004, 1) descrita mediante 'mitos', 'topos', 'ethos' que explican sus escenarios (lugares y personas), su filosofía y ética. El concepto de experiencia, investigado por Husserl, Heidegger, Sartre, Merleau-Ponty, Ingarden, deriva de la teoría de la recepción (Armstrong, 2005). Tosca y Klastруп centran su interés en la situación del cuerpo ante cada experiencia y la actualización de la mundanidad con sentidos, intelecto y emociones. Esta aproximación va de la observación de campo al análisis estético-formal y equilibra la recepción subjetiva con la observación del fandom mediante etnográfica digital (Pink et al. 2015) que tienen en cuenta usuario, mundo y plataforma.

3.1.4. Design-thinking. La aproximación desde el diseño al transmedia (Gambarato, 2020 en Freeman & Gambarato, 2020: 401-409) se apoya en una metodología meta-disciplinaria: el design thinking (Gambarato, 2020; Lindberg, Noweski y Meinel 2010), desde el proceso creativo en fases de Moles y Caude (1970): aprehensión, preparación, incubación, iluminación, verificación y comunicación. Gambarato (2013) propone un modelo para experiencias transmedia de diez dimensiones: 1) premisa y propósito, 2) narrativa, 3) construcción de mundos, 4) personajes, 5) extensiones, 6) plataformas media y géneros, 7) audiencia y mercado, 8) compromiso, 9) estructura y 10) estética en base a un cuestionario de 46 preguntas que permitiría encuadrar los proyectos artísticos transmedia en el proceso de pensamiento de diseño (Dubberly, Evenson y Robinson, 2008) y la narración transmedia (Gambarato, 2012).

3.1. 5. Paratexto. Otra vía metodológica de acceso al transmedia (Rodríguez, 2020, 429-437). recurre a la (para) textualidad de Gérard Genette, concepto evolucionado del dialogismo de Mikhail Bakhtin, la intertextualidad de Julia Kristeva hasta la transcendencia textual y transtextualidad de Genette.

Paratexto es un espacio indeterminado entre el interior y el exterior del texto, entre lo literario estilístico, las regulaciones de género, sociales, económicas, industriales y publicitarias. Genette

distingue entre peritexto (dentro del texto) y epitexto creado por autor o editor, privado o público que puede tener una dimensión transmedia por su publicación en medios externos al texto.

Puede haber paratextos previos, originales, posteriores o diferidos. El cine y televisión actuales no se comprenden sin la proliferación de hype, promotion, sinergia y periféricos llamados paratextos (Gray, 2010: 22) divisibles en transmedia, promocionales y orientadores que actuarían de mecanismo orientador del espectador ante las sucesivas migraciones del contenido entre plataformas (Mitchell, 2013, 2015). La serialidad es el fenómeno paratextual más propio del transmedia (los otros eran traducción e ilustración). El paratexto permite discutir sobre nativo transmedia o *post factum* (Saldre; Torop, 2012); tensión entre canon y fanon; creatividad *top-down* y *bottom-up*; cultura participativa que refuerza explotación laboral (Andrejevic, 2009), Jeckyll y Hyde del Transmedia Storytelling (Roberta Pearson, 2008); formas horizontales y verticales de intertextualidad (Fiske: 1978: 108-112); agencia paratextual corporativa u oficial; amateur y de trabajadores (Caldwell, 2011: 183)

3.1.6. Semiótica. Esta aproximación (Carvalho, 2020: 438-446) parte de la constatación de que la era Transmedia ha sustituido a la era de masas (Jansson, 2012) y se articula por dinámicas transmedia de mediación: cruces de ambientes mediáticos, conjuntos de textos, disciplinas - literatura, sociología, filosofía y estética - que pueden entenderse desde la semiótica derivada de Ferdinand de Saussure y Charles Sanders Peirce. De Peirce la noción de semiosis, continua y autocorrectiva transformación de la tríada semiótica de signo (representación), objeto e intérprete (inmediato, dinámico o final). Esto enlaza con los siete principios del transmedia storytelling de Jenkins (2009) que sostiene que sus dinámicas operan por profundidad/extensión; continuidad/multiplicidad; inmersión/extracción; construcción de mundos; serialidad, subjetividad y realización. Si Elleström (2014) postulaba que toda transmediación implica transformación simple o compleja, Jenkins distinguía entre expansión y la adaptación sin aportación narrativa mientras que Scolari (2011) destacaba que la adaptación se acercaba más a la intermedialidad, era pues una variación de medio más que de significado (que hubiera sido intertextualidad).

3.1.7. Mitos. Desde una aproximación mitológica (Popa-Blanariu, Popa, 2020: 447-454) la historia de la cultura son hipertextos que resumen, re-contextualizan y reinterpretan un mito que funciona como hipotexto (Genette, 1982; Eliade, 1963) en una relación de 'inter' y 'transtextualidad' (Genette, 1982)

o 'inter' y 'transmedialidad'. Los estructuralistas distinguieron un 'sistema de motivos' (Tomashevsky, 1973-247-285) o mitemas o mitologemas (set de unidades mínimas, sean motivos o variantes) que generaban versiones del mito (Lévi-Strauss, 1958) llamadas invariantes (Jean Rousset, 1978).

Los imaginarios de la época contemporánea se describen a sí mismo por esos mitemas o mitologemas (Jung, 2014: 182) que ilustran la experiencia humana, los valores compartidos socialmente, desde sus funciones cognitiva y axiológica, de sus niveles de significación (denotación y connotación). Esa función social del mito puede ser abreviada y activada mediante la función bárdica de los medios (Fiske y Hartley, 1978), luego traducida en función bárdica del transmedia storytelling.

Apoyándose en psicoanálisis y estructuralismo, Gilbert Durand (1998) propone dos vías complementarias de investigar el corpus mitológico (mitocrítica) y (mitoanálisis), la mitocrítica pone en valor los mitos rectores, sus transformaciones significativas e iconografías, mientras el mitoanálisis extrae de los mitos su significado psicológico y su significado social. Este enfoque suele entroncar con el análisis de funciones-tipo o invariantes estructurales universales (Propp, 1970) y la tipología de tres pares de actantes (Greimas, 1973).

IV. Metodologías de aplicación a un Arte Transmedia

Las ideas sobre transmedia han estado asociadas generalmente a la narrativa, término definido por Jenkins como transmedia storytelling (Jenkins, 2003, 2007, Rosendo, 2016), a la cultura de la convergencia (Jenkins, 2006), al arte de los nuevos medios (new media art - Rush, 2005, Tribe y Reese, 2006), a la narración en ellos (Jenkins, 2006), el periodismo (Gambarato y Alzamora, 2018), la cultura histórica (Freeman, 2016), el diseño y construcción de mundos (Wolf, 2012), el activismo (Scolari, Bertetti y Freeman, 2014), la creatividad fanon y sus expansión narrativa bottom-up (Establés, 2016).

Se debe realizar una diferenciación entre el término de transmedia o *crossmedia* definido como diálogo entre medios y el de arte multimedia, pues éste último precisa de una sincronización de los medios. Entre los elementos esenciales que constituyen la noción de "multimedia" hay que señalar la asociación que presenta con lo que es una obra de arte total o Gesamtkunstwerk¹[1]

¹ La definición fue acuñada en un ensayo de 1827 por Trahdorff, filósofo y escritor alemán. Posteriormente el compositor de ópera Wagner, empleó esa denominación en dos ensayos de 1849, la idea se refiere a sus ideales estéticos.

4.1. Metodología basada en métricas

El transmedia puede ser medido a través de métricas (Op den y Van Der, 2020: 464-472) que ayudan a entender y comparar a sus productores el impacto y compromiso que genera una obra con narrativa transmedia. El hecho de que pueda ser medible el compromiso que produce una obra en el espectador en medios online y offline, es esencial para un productor porque le es útil para evaluar si una campaña va a funcionar en el mercado y para un narrador para saber cómo reacciona el espectador. Los narradores transmedia fusionan el mundo digital con el físico con mensajes de texto (Conducttr 2016), aplicaciones móviles, códigos QR, sensores, chips RFID y la localización.

4.2. Metodología desde MSA (Media-Specific Analysis)

Los estudios literarios retomaron los presupuestos de Roland Barthes sobre el texto, su estructura rizomática, el hipertexto, la red para llevarlo a la clasificación del arte en cuanto al medio empleado en su creación intentando extrapolarlo a lo digital donde si cada obra podía tener especificidad y forma también podía ser un texto que pasaba a ser pantalla, página, y donde en principio sólo cabía hablar de hipertexto para obras electrónicas. Katherine Hayles propuso ampliar el alcance de este análisis por cuanto la definición de hipertexto comportaba 1) múltiples vías de acceso o lectura 2) un mecanismo vinculante y 3) segmentos de texto aislados. Valiéndose de la remediación inversa (Bolter & Grusin, 1999), de la simulación de efectos específicos de un medio en otro, Hayles propuso una tipología descriptiva en ocho puntos por la cuál los hipertextos electrónicos son 1) imágenes dinámicas (tipografía dinámica, p.e.; 2) incluyen parecido analógico y codificación digital en sus modos de representación 3) son generados por la fragmentación y recombinación intrínsecas al medio, 4) tienen profundidad y operan en tres dimensiones (aquí recupera la distinción de Espen Aarseth entre texton (código) y scripton (imagen de pantalla), 5) son mutables y transformables gracias a su estructura de múltiples capas y niveles lingüísticos, 6) son espacios para navegar a través de opciones que convierten la secuencia lineal en multiplicidad hipertextual, 7) están escritos y son leídos en ambientes de cognición distribuída en una cadena de transmisión entre el emisor, receptor, el código-libro, las tablas de mutilación y el receptor y 8) inician y demandan prácticas de lectura cyborg, tienden hacia una subjetividad cyborg que comparte la lectura con máquinas inteligentes (Hayles, 2021: 20-33).

4.3. Narratología aplicada a prácticas artísticas liminares.

Aunque predominan las producciones de narraciones transmedia con fines comerciales, éstas han derivado a nuevas formas de creación. La llegada de la tecnología digital ha precipitado la evolución del videoclip musical en videoclip interactivo en grupos e intérpretes como Arcade Fire, Pendulum, Placebo, Pharrell Williams, Queens of the Stone Age, Vetusta Morla y con creadores reconocidos como Vincent Morisset o Chris Milk. Eso ha impelido a nuevas taxonomías dentro del videoclip 2.0. como Lib-dub, mash-up, literal video (Viñuela, 2013: 167), dentro del propio video musical: participativo/interactivo, contenido generado por el usuario, remakes/remixes, duraciones variables y alta/baja definición (Korsgaard, 2013) y dentro de ellas aún subtipologías de videoclips interactivos: conversacionales, personalizables, de exploración que registran características como interactividad, creatividad, espectacularidad, diferenciación, impacto, difusión, viralidad y alto coste. En el caso de autores ambiciosos, como Chris Milk, se añadiría una personalización que logra establecer lazos emocionales con el usuario, bidireccionalidad, feedback y co-creación en proyectos como The Johnny Cash Project (2012, Chris Milk, Aaron Koblin) que permitía al usuario crear frames dibujados o The Wilderness Downtown (2010, Chris Milk) que permitía modificar HTML5 e insertar localizaciones reales de domicilios de usuarios por Google maps y View (Sánchez-Martín, L., 2019)

4.4. Arqueología transmedia en las artes

Al igual que se ha hablado de Arqueología transmedia (Scolari, Bertetti y Freeman, 2014) a propósito del transmedia pulp fiction respecto del transmedia storytelling, lleva tiempo rastreándose en las vanguardias históricas el germen de la hibridación contemporánea. De forma retrospectiva, “aspectos estético-mediales de Benjamin, Barthes, Foucault, Lacan, Deleuze hasta Beltrán o Paech serían casi imposibles de tener en cuenta el surrealismo” (Roloff, 2005: 99) Es decir, en el ‘ars combinatoria’ (Holländer, 1982: 244-312) y el potencial reflexivo surrealista se han encontrado mimbres tanto para la práctica artística intermedial como para la teoría de medios. La noción de ojo variado de Aumont (1995), la deconstrucción de la mirada unificada y homogénea, [...] la aceleración, fragmentación, dispersión y refracción de los procesos perceptivos, la afectación que eso tiene en el propio cuerpo. De ese modo, si por intermedialidad se entendía una relación de ida y vuelta entre medios y artes, el modelo de análisis de deseo visual (Schaulust) plantea procesos transformativos

entre imagen, tono y texto que resaltan intersticios, rupturas y pasajes entre los medios y las artes, entre la virtualidad y la actualidad (Roloff, 2005: 103).

V. Estética postmedia hacia una Estética transmedia en las artes.

Las premisas del modernismo y el posmodernismo dieron forma al contexto y prácticas actuales en el arte transmedia contemporáneo. Se analiza la estética del modernismo popular fundado en discursos narrativos y la interacción participativa para explorar el discurso de los nuevos medios acerca del rol de los artistas digitales y las artes. Se busca fomentar la comprensión mutua entre las prácticas artísticas contemporáneas y los nuevos medios (Soares, C., and Simão, 2020: 25-47).

En el arte moderno del siglo XX se fomentaba la autonomía en las artes y existían divisiones entre los diferentes ámbitos de conocimiento. A fines del siglo XX la estética posmoderna, frente a esa especialización, propone como marco conceptual una visión generalizada y global que genere un pensamiento crítico sobre el mundo actual y una comprensión de cultura ni fragmentada ni rígida con un espacio de arte contemporáneo global.

El valor de autonomía que el arte arrastraba desde Hegel y Marx fue desactivado en origen por la Cultura visual y los Estudios Visuales, un proyecto transdisciplinar y relativista que sustituyó el concepto de historia por el de cultura y el epíteto arte por el término visual apostando por la virtualidad en lugar de la materialidad. La crítica postmoderna produjo una contrarreacción, llamada 'nostalgia de lo real', a ese estudio de imágenes que admitía su heteroglosia, heterogeneidad, diferencias de producción, funciones culturales y sociales variadas que llevaba a una comparación y contraste no sólo de imágenes sino de herramientas heurísticas con las que asignarles significado (Moxey, 2003: 47, 56). Estos Estudios visuales desplazaron el foco postestructuralista en el texto hacia la imagen. De ahí W.J.T. Mitchell y su 'pictorial turn' (giro pictórico) que consistiría en: "un descubrimiento postlingüístico y postsemiótico de la imagen (picture), una compleja interacción entre la visualidad, las instituciones, el discurso, el cuerpo y la figuralidad, y sobre todo es el convencimiento de que la mirada, las prácticas de observación y el placer visual unidas a la figura del espectador pueden ser alternativas a las formas tradicionales de lectura unidas a procesos de desciframiento, decodificación e interpretación" (Mitchell, 1996: 82 en Guasch, 2003: 10). La importancia de la visión es irreductible al lenguaje, signo o discurso. La Cultura Visual se vio reforzada además por estrategias intelectuales como la sociología de la cultura visual defendida por

Chris Jenks que primaba interpretación sobre percepción, significado cultural sobre valor estético. Esto entroncaba con la noción semiótica cuyo criterio de valoración de una imagen era su capacidad para reconstruir el entorno cultural y social de procedencia. Otra estrategia, abordada por Nicholas Mirzoeff, Jessica Evans y Stuart Hall, fue reivindicar el rol táctico de la visualidad en perspectivas globales y democratización de la cultura. Eso permitía a Mirzoeff ir de los estudios visuales a los culturales al comprender teoría queer, pornografía, estudios afro-americanos, gay-lésbicos, coloniales y postcoloniales. Malcolm Barnad reconoció dos sentidos (fuerte y débil) en la multi-naturaleza palimpséstica del arte, donde el sentido débil haría al arte inclusivo a artes canónicas (Bellas Artes) pero también al diseño, film, fotografía, publicidad, vídeo, televisión o internet. Es decir, apuesta por un punto de vista tras o postdisciplinar (Guasch, 2003: 8-16).

La estética postmedia está muy relacionada con las narrativas transmedia y progresivamente está siendo definida. El concepto de medio usado como criterio para una tipología de las Artes (pintura, obra en papel, escultura, cine, video etc.) quedó obsoleto a finales del siglo XX. Obsolescencia anticipada por la irrupción desde 1960, que apuntaba a la desmaterialización, de nuevas formas artísticas (assemblage, happening, instalación - site-specific o video-instalación), performance, arte conceptual, arte del proceso, arte intermedial o time-based. Formas tecnológicas como la fotografía, cine, televisión y video engrosaron escuelas y museos e introdujeron el debate entre artes espaciales y artes basadas en el tiempo. La televisión y el video añadieron el debate entre arte y cultura de masas. Los artistas se sirvieron de las tecnologías de los medios de masas para hacer y el sistema del arte les impuso crear ediciones limitadas en una invasión de sociología y economía de funciones de la estética. A los medios de masas se sumó la distribución de la tecnología digital que, con sus herramientas de edición, difuminó fronteras entre fotografía y pintura, cine y animación. El documento multimedia se convirtió en el nuevo patrón de comunicación estética y las múltiples versiones de un objeto fracturaron su vínculo con el medio. No obstante, la tipología basada en medios persistió añadiendo nuevos géneros como 'instalación interactiva', arte interactivo o 'net art'.

En la actualidad se intuyen vías hacia esa estética fusionada con las narrativas transmedia y su reflejo en la cultura. La estética postmedia necesita: 1) categorías que expliquen cómo un objeto de la cultura organiza los datos y la experiencia de usuario de esos datos; 2) categorías no sujetas a un almacenamiento o medio de comunicación particular; 3) nociones y metáforas asociadas con la era

de las redes de aplicación para un continuum cultural comprensible a futuras generaciones; 4) el énfasis en las capacidades del usuario, sustituyendo el concepto de medio por el de software; 5) tomar el concepto de software cultural de críticos culturales y diseñadores e indagar en sus formas ideales o malas de uso y 6) introducir el término de información conductual, lo que Michel de Certeau denomina las 'tácticas de usuario', para describir sus patrones de uso de manera que la historia del arte abarque la historia de interfaces artísticas y de informaciones conductuales de sus usuarios.

Si se ahonda en ese concepto de software y se añade los componentes del software de autor y del software del usuario se cobra conciencia de la importancia que el artista aún conserva en la forma final adoptada por el texto tecnocultural. Queda pendiente una mayor conciencia y desarrollo dentro de la estética informacional de la información afectiva (Manovich, 2021: 34-44).

6. TERMINOLOGÍAS, ESTRATEGIAS Y PRÁCTICAS HACIA UN ARTE TRANSMEDIA

6.1. Terminologías artísticas.

Es de reseñar que el Arte transmedia se ha incorporado desde finales del siglo XX disciplinas artísticas bajo los nombres de Media art, New Media Art y Post media art.

José Luis Brea repasaba en el tránsito al siglo XXI antiglosario que el llamado Arte electrónico había legado (Brea, 2002: 11-15). El Computer Art con sus territorios de la imagen de síntesis y el arte de programación habían probado su incapacidad de generar aportaciones estéticas de interés; la red de redes había dejado obsoleto también el mal llamado Cd-rom Art; la práctica había demostrado que ninguna especificación técnica justificaba una categoría estética como la del Arte electrónico; el uso del ordenador para acuarelismo electrónico solo producía aberraciones denominadas Píxel Art; se desenmascaró el Arte multimedia, por ser Arte multisoporte; las video-instalaciones libres de monitor derivaron en Screen Art; se había ajustado la definición de Media Art : "todo aquel que se produce, de modo específico, para su difusión y recepción efectiva a través de canales mediáticos (revista, radio, tv y punto)" y donde la inserción del video-arte y video-instalación hacían necesario sostener que el propio museo deviene mass media. También se avanzaba la definición de su sucesora, el New-media Art, producido para internet con tecnologías de información y telecomunicación que comprendería el Net Art y todo arte neomedial de existencia imposible fuera de la red. El propio Brea, antes de abordar el Postmedia ahondó en la definición de Media Art

recurriendo a una arqueología de este arte al nombrar tradiciones como el Mail Art, los proyectos para revistas, los libros de artista o las intervenciones de artistas en medios de comunicación. Después dejó apuntadas cuatro emergencias Post: 1) el Postcinema resultado de la frontera desbordada entre cine y televisión, del impacto del lenguaje del spot publicitario y del clip musical, en un “cine de exposición”, los films by artist ; 2) la Postfotografía resultado de la acción del ordenador como segundo obturador, el potencial del collage, la fotocomposición postfotográfica pictorialista; 3) el Screen Art y 4) el Postmedia “resultado de la convergencia de las tecnologías de postproducción computerizada (DIY) y telecomunicación en la red Internet” (Brea, 2002: 30).

Las instalaciones acompañadas de video, o las instalaciones interactivas cuestionaron la autonomía del arte y presentaron “obras-límite, desarrolladas entre diversos ámbitos: la comunicación, la ciencia, el entretenimiento, la educación; que son perfectamente impuras, que mezclan los medios, las técnicas, confrontando el cuerpo con toda suerte de elementos: estas obras introducen el código en las artes, actitudes y saberes heterogéneos” (Duguet, 2002, traducción propia). Su interpretación recurrió a Gennette, su concepto de inmanencia plural, de múltiples ejecuciones conformes al diseño del artista, en obras alográficas, con múltiples modos de existencia de los que destacaría: concepto, manifestación y experiencia de usuario. Es decir, tres categorías asimilables al mundo narrativo, los medios en los que se manifiesta y la participación del usuario. La interactividad obligaba a pasar de la experiencia estética cognitiva a la accesibilidad, interactiva, transformaba al espectador en lo que Anne-Laure Duguet nombra operador. Es decir, del consumer al prosumer. Del placer visual a la experiencia casi háptica, la ‘mirada táctil’ en obras como *Handsight* (1992) de Agnès Hegedüs.

En la misma línea, el neologismo Metaformance se propuso para designar las diversas manifestaciones performáticas multimedias que proveían de un contexto, un environment performático interactivo compuesto por procesos informáticos de control y de feedback entre el espectador y sistema hipermedia que sólo existían y se activaban mediante la presencia y acción del visitante (Gianetti, 1995: 49). Es decir, ya planteaba esa deriva de consumer en prosumer.

En *Transmedia Art: lightness and matter* (Kowanz y Kozek, 2018), se ofrece una visión del arte transmedia sobre producciones mediáticas. Esto ha originado un extenso repositorio de proyectos, experiencias y exposiciones. En este caso las nociones artísticas en las que se fundamentan parten

del espacio y el tiempo, a los que se aplica una reflexión crítica, combinando teoría y práctica, también pueden ser performativas y concibiendo la construcción de la obra como arte procesual.

En *Multidisciplinary Perspectives on New Media Art* (Soares y Simão, 2020) se ofrece una amplia panorámica sobre cómo el arte de los nuevos medios se aplica al contexto artístico y a las narrativas transmedia de forma específica (Gouveia, 2020).

En *Transmedia Frictions: The Digital, the Arts, and the Humanities* (Kinder y McPherson, 2021) se ofrece una visión extensa acerca de la importancia de los medios a utilizar, la estética postmedia, el empleo de herramientas digitales o cómo la videoinstalación tiene su valor como soporte y formatos narrativos que enriquecen los enfoques artísticos.

Entre los programas de formación sobre Transmedia se puede destacar (MIT Transmedia Storytelling Initiative, 2019) iniciativa desarrollada en la Escuela de Arquitectura y Urbanismo del MIT sobre proyectos culturales de narración transmedia. Se crean sinergias entre profesorado que proviene de facultades y ámbitos diferentes del MIT, es una pedagogía pionera en grado y posgrado que forma a creadores artísticos e investigadores de los medios de comunicación, teoría estética y tecnología de la imagen en movimiento.

Para finalizar, la Universidad de Artes Aplicadas de Viena ofrece estudios sobre transmedia en Grado y máster. Estos títulos "TransArts" iniciados por la Angewandte fusionan diferentes disciplinas y su pedagogía está constituida por un enfoque innovador en educación artística, pues no se ofrece una sectorización y división de los temas o diferenciación entre teoría y práctica, sino que se trabaja por proyectos. El diseño de este programa de formación abarca enfoques transdisciplinares en el diseño, desarrollo y realización de la pieza artística. (DieAngwegandte, 2022).

6.2. Estrategias transmedia en la historia reciente de las artes visuales

El s. XXI se presenta a sí mismo como un espacio de medios digitales unificados (Gouveia, 2020), tecnologías digitales incorporadas que fusionan nociones del modernismo y posmodernismo en plataformas digitales. La tecnología digital se compone de una ecología mediática en la que se relacionan entornos analógicos y digitales, lo material o físico y lo virtual. El artista emplea proyectos transmedia en los que mezcla estrategias para divulgar sus ideas.

El hipertexto (Hayles, 2021) se convierte en una herramienta significativa en medios digitales o impresos. Mediante el Análisis específico de los medios o Media-specific analysis (MSA) se fomenta el hipertexto como instrumento crítico que permita reconocer valor estético y artístico en lo material y también en el uso del hipertexto, que se puede materializar desde lo físico o lo digital.

Por otro lado, el net art ha sido esencial para la creación del transmedia y compartir en plataformas en abierto, pero en la actualidad los artistas vehiculan su creatividad en la diversidad de medios y soportes, que se ha fusionado con las expresiones artísticas digitales y la cultura pop.

Los instrumentos son amplios y están interconectados (Gouveia, 2020), van desde los museos, la tecnología, las sinergias del "hágalo usted mismo" (DIY) o "hágalo con otros" (DIO), esto posibilita un espacio en el que cada persona crea libremente dejando su visión sobre el mundo. La programación de código abierto (Processing, 2011) ha servido en instalaciones artísticas como *Reefs on the Edge* y ayuda al usuario a interactuar con la pieza. Para un artista el empleo del transmedia crea posibilidades de identificación del usuario con la pieza y de desarrollo de significados en su experiencia con ella (De Berigny; Gough, 2011: 329, 330, 333-5)

6.3. Prácticas artísticas hacia un Arte Transmedia

El transmedia, es un formato de entretenimiento multimedia en evolución, posibilita transmitir mensajes a un público amplio con plataformas mediáticas que se ha incorporado en arte recientemente. Se emplea una narrativa con numerosos medios para generar una narración inmersiva diseñando, produciendo y difundiendo mensajes para múltiples medios. La tecnología transmedia utiliza ámbitos de las artes visuales, como las instalaciones artísticas, el arte digital y el arte electrónico. Para esbozar una visión del arte transmedia mencionaremos plataformas asociadas, artistas y colectivos y experiencias creadas con este medio asociado con el arte de los nuevos medios (media art) y arte en la red (net art).

Entre las plataformas multimedia basadas en narrativas transmedia, se pueden resaltar: el portal Artport del Museo Whitney dedicado a arte por Internet y como galería para solicitar encargos de obras sobre net art y new media art. *Intermediaart* pertenece al museo de la Tate (Londres) en el que pueden visualizar piezas del arte de los nuevos medios, sonido y performance. El archivo online *Rhizome ArtBase* está compuesto de arte de los nuevos medios. *Digicult*, plataforma internacional

nacida en 2005, en la que se analiza la cultura contemporánea actual, la tecnología basada en el arte y el diseño. Finalmente, la *Plataforma Europea de Arte multimedia*, es una asociación conformada por instituciones culturales europeas para apoyar las obras y artistas que fusionan el arte, la tecnología y la ciencia.

En relación a los artistas y colectivos podemos observar ejemplos de net art como Limbo (2007) de José Maldonado que comenzó siendo un proyecto de pintura en 1995; la saga *The Cremaster Cycle* (1994-2002) de Mathew Barney, entre la instalación, videoarte y la performance; el bio-art Gregory Laserre & Anais en Akousmaflore (desde 2007) que construyen con plantas, espacios distintos y prosumers relatos infinitos; el arte participativo de Clara Boj y Diego Díaz en *Red libre, red visible* (2004) con objetos virtuales (Ruiz, 2011: 135-6) o su obra *AR Magic System* (2007, 2009); el Proyecto *Ready to Cloud* (2017) del espacio berlinés The Constitute que sugiere el teletransporte y la comunicación entre usuarios/prosumers mediante holografía y cámaras Kinect de escaneo 3D en tiempo real con enlace vía internet a una nube (Zöllner: 2017).



Fig. 1 y 2. Akousmaflore, 2007. Gregory Laserre y Anais. Referencia: http://www.scenocosme.com/akousmaflore_en.htm



Fig. 3. AR Magic System (2007. Clara Boj y Diego Díaz. Referencia: <http://www.lalalab.org/ar-magic-system/>

Fig. 4. Ready to Cloud, 2017. The Constitute. Referencia: <http://theconstitute.org/readytocloud/>

Rising, recorrido guiado por Marina Abramovic con gafas HTC VIVE, propone elegir al usuario entre salvar o condenar al planeta (Acute Art, 2018).

El proyecto de arte público activista *#PortalDeIgualdad* de Mau Monleón Pradas que se sirve de estrategias transmedia (presentación del manifiesto, Museo internacional WAM Women Artist Museum; revista Los Ojos de Hipatia, y la creación del GIF de la Colectiva)

El enfoque transmedia se ha empleado en el análisis de formatos más afines a la comunicación como el proyecto *NODOS*, dataweb, un documóvil y un podcast, (Diaz, Norberto, Arciniegas 2021).

Sobre las instalaciones artísticas basadas en crossmedia y narrativas transmedia se crean nuevos formatos en los que el espectador aprecia el arte. Las videoinstalaciones artísticas han configurado formatos de tecnologías de visualización transmedia en arte (Freeland, 2001). Nam June Paik, Bill Viola e Isaac Julien fueron pioneros en el empleo de la instalación de vídeo multicanal y en el desarrollo de nuevos formatos artísticos multimedia, posteriormente estarían Mathew Barney y Rodney Graham.

Las técnicas de visualización de análisis de datos se emplean por artistas para fusionar el análisis de la información, la analítica científica y la representación del conocimiento para su exposición y difusión. Los artistas incorporan la visualización de datos en instalaciones transmedia como en: *Cardiomorphologies*, *InterAntarctica* y *Reefs on the Edge*.

Cardiomorfologías, instalación artística de vídeo multicanal que emplea la visualización de datos transmedia para crear significados con la experiencia (Khut, 2011). Su intención era generar un estado de ánimo en el usuario con la obra, para que se cuestione las relaciones entre su cuerpo y las ideas generadas con la experiencia artística (Muller et. al, 2006).

InterAntarctica, instalación transmedia con pantallas multicanal sobre paisajes de la Antártida que emplea la visualización de datos. En una interacción de audio en tiempo real el público escucha composiciones de la Antártida creadas por otros usuarios. Creado en el laboratorio de diseño de la Universidad de Sidney (De Berigny Wall, 2009), el espectador interactúa en una experiencia multisensorial adquiriendo conocimientos sobre el cambio climático.

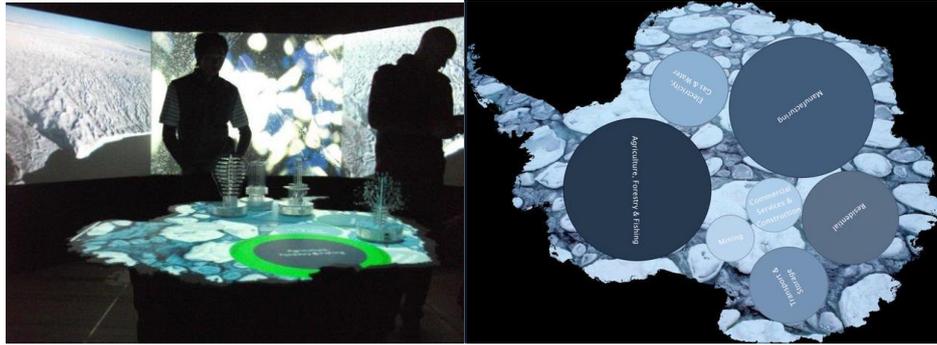


Fig. 5. y 6. InterAntarctica, 2009. Caitilin de Bérigny, Nathaniel Fay, Drew Cosgrove, Michael Bates, Patrick Wong, Emma Chee, Kuan-Yu Kevin Chen, Martin Tomitsch, Eric Neo, Suna Rizalar, Lucy Ro, Florence Sze-To y Julia Tang. Referencia: <https://www.caitilin.com.au/#/interantarctica/>

Reefs on the Edge, instalación transmedia que fusiona la biología, la ciencia medioambiental y diversas formas artísticas como el vídeo multicanal, pintura y sonido. Se experimenta con sonidos submarinos, extraídos del arrecife de One Tree Island en la Australia tropical. Existe una colaboración entre científicos y artistas para exponer información sobre el cambio climático con la visualización de datos. (Wu, Gough, y De Berigny, 2012).



Fig. 7 y 8. Reefs on the Edge, 2011. Caitilin de Bérigny. Referencia: <https://www.caitilin.com.au/reefs-on-the-edge/>

Las videoinstalaciones han sido estudiadas también por la crítica de medios (Morse, 1998) que indica que uno de los elementos que dificultan su disfrute es su accesibilidad, su situación en un espacio y tiempo específico, por cómo se deben ubicar en museos y asistir a ellas para tener la experiencia de la pieza artística. Para Morse, las videoinstalaciones presentan circunstancias específicas para su análisis en el ámbito académico o de historiadores del arte, puesto que deben ser experimentadas *in situ*. Este problema de acceso ha llevado a un menor estudio y expansión de este campo necesitado de promoción cultural, exposición y divulgación. Las videoinstalaciones presentan una granularidad que las hace diferentes a la imagen que procede de cine. En ocasiones posee también un circuito cerrado de exposición "en tiempo real" (closed-circuit video), que separan la imagen imaginaria del

cuerpo, de la representación real del cuerpo y se muestran en tiempo real como una imagen única virtual puesto que no es una visión del cuerpo físico.

Hansen (2021) analiza las piezas denominadas *Corridors* de Nauman, que tuvieron su periodo más señalado con la pieza *Corridor Installation* (Nick Wilder Installation) del 1970. En esta instalación Nauman creó paredes que dividían el espacio en seis pasillos, de los que sólo tres se podían transitar. Se situaron tres cámaras de video que funcionaban en directo en la parte alta de las paredes y otros monitores mostraban imágenes de los pasillos vacíos que no eran transitables. De esta forma, cuando el usuario se aproximaba a los monitores, su imagen se hacía cada vez más pequeña, mostrando una experiencia perceptiva inesperada. Estas experiencias de narración con video, espacios y relatos en simultáneo son un reflejo del arte transmedia que vendría después. Vemos, pues, cómo se está procediendo desde la crítica a establecer una arqueología del transmedia artístico.

Entre las exposiciones y experiencias transmedia cabe destacar EIDOS, proyecto online transmedia, en el que se experimenta con la interfaz que ofrecen los medios fotográficos y la imagen generada por ordenador y la exposición *Energy Field* (2017) mostró obras que disuelven los límites del arte contemporáneo para relacionarse con el transmedia, cuyo lugar natural es justo el intersticio, el límite entre medios.

VII. CONCLUSIONES

En este estudio se ofrece una visión amplia sobre transmedia y arte transmedia, hemos visto cómo el término en sí está muy relacionado con productos mediáticos que están realizados bajo las premisas y el marketing que marca las narrativas transmedia. Sin embargo, aceptar esta fusión en el ámbito artístico con otras formas como el New Media art, Media Art, Post media, así como la relación entre los diferentes medios como una cuestión enriquecedora que proporciona una perspectiva cambiante es un reflejo más fiel a una cultura nómada y líquida en la que vivimos inmersos. Esto además es una posibilidad para que investigadores y artistas sobre transmedia opinen de forma crítica sobre el estado del arte y extraigan nuevas direcciones que les proporcionen investigaciones innovadoras.

El estudio exhaustivo que se presenta en relación a las metodologías expuestas, tiene como objetivo que puedan ser aplicadas a proyectos y experiencias artísticas crossmedia o transmedia. Así pretende

ser un marco conceptual que sirva como base de referencia para futuros trabajos de investigación académicos en arte, así como para el diseño, elaboración, desarrollo y realización de piezas artísticas teniendo como referencia alguno de los métodos analizados.

Finalmente, la exposición de los diferentes proyectos artísticos pretende ser un escaparate visual para demostrar que las premisas, estrategias y modos de creación transmedia, no sólo tienen una vinculación muy arraigada con los medios de comunicación, sino que también se están diversificando en recientes creaciones artísticas que tienen un gran impacto en el arte contemporáneo. Esto supone un enriquecimiento esencial del arte, pues existe una diversidad amplia que se va ramificando, se extiende de forma rizomática y se expone, desarrolla e incrementa a modo de nodos de red dotando de significados a las obras. Las obras presentan una fusión de medios analógicos y digitales, plataformas online y offline que los enriquece, este imaginario del arte contemporáneo no presenta unos límites tan definidos y la narrativa transmedia hace que se potencie su valor artístico y estético.

VIII. Bibliografía

Artport. Whitney Museum of American Art (2022, 23 de septiembre). <http://artport.whitney.org/>

Bajtin, M. (1989). Teoría y estética de la novela. Taurus.

Bechmann Petersen, A., «Internet and Cross Media Production: Case Studies in Two Major Danish Media Organizations», Australian Journal of Emerging Technology and Society núm. 2, (2006), pp. 94 – 107.

Beltrán-Arismendi, C. (2020). Enfoques emergentes desde las artes y el diseño para la teorización y creación de experiencias transmedia. Aproximación desde el metaanálisis de publicaciones científicas. Arte, individuo y sociedad. 32 (4), 1039-1064. <https://dx.doi.org/10.5209/aris.66552>

Bertetti (2014). Conan the Barbarian: Transmedia Adventures of a Pulp Hero en Scolari, Bertetti, Freeman. Transmedia Archeology. Basingstoke: Palgrave MacMillan. pp. 15-38.

Birkinbine, B., Gómez, R., and Wasko, J. (Eds.). Global Media Giants, Routledge, New York, 2017.

Bolter, J. D. y Grusin, R. (2000). Remediation. Understanding New Media. Mit Press.

Branch, F., and Phillips, R. An ontological approach to Transmedia Storyworlds. en Freeman, M.; Rampazzo, R., *The Routledge Companion to Transmedia Studies*, Taylor and Francis Group, New York, 2020, pp. 383-391.

Brea, J.L. *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post) artísticas y dispositivos neomediales*. Centro de Arte de Salamanca, Consorcio de Salamanca, Salamanca, 2002.

Carvalho Alzamora, Geane. A semiotic approach to transmedia storytelling en Freeman, M.; Rampazzo, R., *The Routledge Companion to Transmedia Studies*, Taylor and Francis Group, New York, 2020, pp. 438-446.

Conducttr. (2016), Location-based Manga Quest www.conducttr.com/success-stories/location-based-manga-quests/

Costa, C. Narrativas transmedia nativas: Ventajas, elementos de la planificación de un proyecto audiovisual transmedia y estudio de caso. *Historia y comunicación social* 18, n.º 3 (2013): 561-574. https://doi.org/10.5209/rev_HICS.2013.v18.44349

Costa, C., y Piñeiro, T. (2012). Nuevas narrativas audiovisuales: multiplataforma, crossmedia y transmedia. El caso de Águila Roja (RTVE), *Icono* 14, 10(2), 102-125. <https://doi.org/10.7195/ri14.v10i2.156>

De Berigny Wall, C. (2009), *InterAntarctica: Project Collaborators*. <https://www.caitilin.com.au/interantarctica/>

Diaz, N. F.; Arciniegas Martínez, A. T. 2021. «NODOS: una propuesta de investigación para divulgar los proyectos transmedia y multiplataforma realizados en Colombia entre 2009 y 2020». *Artnodes*, n.º 28. UOC. <http://doi.org/10.7238/a.v0i28.386895>

Digicult | Digital art, design and culture (2022, 22 de septiembre). <https://digicult.it/>

Dubberly, H., Evenson, S., and Robinson, R., «The Analysis-Synthesis Bridge Model», *Interactions*, núm. 2. (2008) pp. 57-61.

Duguet, A.-M. *Déjouer l'image. Créations électroniques et numériques*. Centre National des Arts Plastiques et Jacqueline Chambon, Nîmes, 2002.

Eidos Digital (2022, 22 de septiembre). <https://eidos.digital/>

Emap. European Media Art Platform (2022, 27 de septiembre). <https://call.emare.eu/>

Energy Field: Transmedia ART Exhibition. (2022, 22 de Septiembre) <https://www.shanghartgallery.com/galleryarchive/exhibition.htm?exbId=11154>

Establés, M.J. "Entre fans anda el juego: audiencias creativas, series de televisión y narrativas transmedia". *Opción*, 32 (11), 2016, pp. 476-497.

Evans, E. (2015). *Building Digital Estates: Transmedia television in Industry and Daily Life*. New York, Routledge.

Evans, E., *Transmedia Television: Audiences, New Media, and Daily Life*. Routledge, New York, 2011.

Freeman, M., and Rampazzo, R., *The Routledge Companion to Transmedia Studies*, Taylor and Francis Group, New York, 2020.

Freeman, M., *Historicising Transmedia Storytelling: Early Twentieth- Century Transmedia Story Worlds*. Routledge, New York and London, 2016.

Freeman, M. *Superman: Building a Transmedia World for a Comic Book Hero*. *Transmedia Archeology. Storytelling in the Borderlines of Science Fiction, Comics and Pulp Magazines*. Basingstoke: Palgrave MacMillan. pp. 39-54, 2014.

Freeland, C. *Digitizing and dissemination, But Is It Art?*, Oxford University Press, London, pp. 177-205, 2001.

Ford, S. (2007) *Inmersive Story-Worlds Part One. Confessions of an Aca-fan: The Official Weblog of Henry Jenkins*, <http://henryjenkins.org> (web).

Gambarato, Renira. R., «A Design approach to Transmedia Projects» en Freeman, M.; Rampazzo, R., *The Routledge Companion to Transmedia Studies*, Taylor and Francis Group, New York, 2020, pp. 401- 409, .

Gambarato, Renira R. and Alzamora, G., (Eds.). *Exploring Transmedia Journalism in the Digital Age*, IGI Global, Hershey, PA, 2018.

Gambarato Renira, R., «Signs, Systems and Complexity of Transmedia Storytelling», *Communication Studies*, núm. 12, 2012, pp. 69-83.

Genette, G. (1982). *Palimpsestes: La littérature au second degré*. Éditions du Seuil. Gray, J., *Show Sold Separately: Promos, Spoilers, and Other Media Paratexts*, New York University Press, New York, 2010.

Gianetti, C. (1995) *Metaformance. Proceso troposomático en la performance multimedia*. En Gianetti, C. (ed.) *Media Culture* (pp. 46-53). L'Angelot.

Gouveia, P. *The New Media vs. Old Media Trap: How Contemporary Arts Became Playful Transmedia Environments*. In Soares, C., and Simão, E., *Multidisciplinary Perspectives on New Media Art*, IGI Global, Hershey, PA, 2020, pp. 25-47.

Guasch, A.M. *Los estudios visuales. Un estado de la cuestión*. *Estudios visuales*, 1, (2003), pp. 8-16.

Guerrero-Picó, Mar. «Webs televisivas y sus usuarios: un lugar para la narrativa transmedia. Los casos de Águila Roja y Juego de Tronos en España». *Comunicación y Sociedad*, 2014, 21(21):239-267 DOI: 10.32870/cys.v0i21.578

Hansen, M. B. N. (2021). «Video installation art as uncanny shock, or how Bruce Nauman's Corridors expand sensory life». In En Kinder, M.; McPherson, T. *Transmedia Frictions. The Digital, the Arts, and the Humanities*. pp. 20-33, University of California Press.

Hayles, N. K. (2021). «Print is Flat, Code is Deep». En Kinder, M.; McPherson, T. *Transmedia Frictions. The Digital, the Arts, and the Humanities*. (pp. 20-33) University of California Press.

Holt, J., and Sanson, K., *Connected Viewing: Selling, Streaming, and Sharing Media in the Digital Era*. Routledge, New York and London, 2014

Intermediaart: *New Media, Sound and Performance* (2022, 22 de septiembre). <http://www.tate.org.uk/intermediaart/>

Jeffery- Poulter, S., . «Creating and Producing Digital Content across Multiple Platforms», *Journal of Media Practice* 3 (3), (2003) pp. 155 - 164.

Jenkins, H. (2007). *Transmedia Storytelling* 101. (2022, 23 de septiembre). http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html

Jenkins, H., *Convergence culture: Where old and new media collide*, New York University Press, New York, 2006.

Jenkins, H. (2003). *Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling*, MIT Technology Review. <http://www.technologyreview.com/news/401760/transmediastorytelling/>

Johnson, D. (2013). *Media Franchising: Creative Licensing and Collaboration in the Culture Industries*. New York, New York University Press.

Khut, G. (2011), *Cardiomorphologies*, www.georgekhut.com/artworks/cardiomorphologies

Kinder, M., McPherson, T., (Eds.) *Transmedia Frictions: The Digital, the Arts, and the Humanities*, University of California Press, 2021.

Kinder, M. (1991). *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. University of California Press.

Kristeva, J. (1978). *Semiótica* (vol. 1). Espiral Fundamentos.

Kowanz, B., and Kozek, P., *Transmedia Art: lightness and matter*, De Gruyter, University of Applied Arts in Vienna, 2018.

Lindberg, T., Noweski, C., and Meinel, C. «Evolving Discourses on Design Thinking: How Design Cognition Inspires Meta-Disciplinary Creative Collaboration.» *Technoetic Arts: A Journal of Speculative Research*, 8 (1), (2010) pp. 31-37.

Manovich, L. (2021). «Postmedia Aesthetics.» En Kinder, M.; McPherson, T. *Transmedia Frictions. The Digital, the Arts, and the Humanities*. (pp. 34-44). University of California Press.

MIT Transmedia Storytelling Initiative, (2019) <http://transmedia.mit.edu/>

Mitchell, W.J.T. *What Do Pictures Really Want?*, October, 77, 1996, pp. 71-82. <https://doi.org/10.2307/778960>

Morse, M. *The Body, the Image, and the Space-in-Between: Video Installation Art.* Virtualities: Television, Media Art, and Cyberculture, Indiana University Press, Bloomington, 1998.

Moxey, K. Nostalgia de lo real. La problemática relación de la historia del arte con los Estudios Visuales. *Estudios visuales*, 1, (2003), pp. 41-59.

Muller, L., Turner, G., Khut, G. and Edmonds, E. (2006), 'Creating affective visualisations for a physiologically interactive artwork', Tenth International Conference on Information Visualization, pp. 651-57, 5-7 July, London.

Op Den, E., and Van Der, H., A Metrics Model for measuring transmedia engagement. In Freeman, M.; Rampazzo, R., *The Routledge Companion to Transmedia Studies*, Taylor and Francis Group, New York, 2020, pp. 464-472.

Popa Blanariu, Nicoleta; Popa, Dan. A Mythological approach to transmedia storytelling en Freeman, M.; Rampazzo, R., *The Routledge Companion to Transmedia Studies*, Taylor and Francis Group, New York, 2020, pp- 447- 454.

Processing.org (2011), 'Exhibition archives/processing', <http://processing.org/exhibition/>

Renó, L. (2013). Narrativa transmedia y mapas interactivos: periodismo contemporáneo. *Razón y palabra*, 17, 83, 465-473. http://www.razonypalabra.org.mx/N/N83/V83/40_RenoReno_V83.pdf

Rodríguez, R. A Genettian approach to Transmedia (Para) Textuality en Freeman, M.; Rampazzo, R., *The Routledge Companion to Transmedia Studies*, Taylor and Francis Group, New York, 2020, pp. 429-437.

Roloff, Volker. Teatralidad y deseo visual - formas lúdicas e intermediales en el surrealismo español en Mechthild, A. *Vanguardia española e intermedialidad. Artes escénicas, cine y radio. Vervuert Iberoamericana*, Frankfurt am Main, Madrid, 2005.

Rosendo Sánchez, N., «Mundos transmediales: revisión conceptual y perspectivas teóricas del arte de crear mundos», *Icono* 14, núm. 14, (2016), pp. 49-70.

Rush, M., *New Media in Art*. London, Thames and Hudson, Londres, 2005.

Ryan, M. L., «Transmedial Storytelling and Transfictionality», *Poetics Today*, núm. 3, (2013), pp. 361 - 388.

Ryan, M. L., *Avatars of story*. University of Minnesota Press, Minnesota, 2006.

Sánchez-Martín, L (2019). «Narrativa transmedia. El futuro del videoclip: interacción y colaboración». En López, P.; Niño, J. I.; Solano, L. F. La comunicación como relato. Pirámide, pp. 477-491.

Scolari, C. A. (2019) Transmedia Is Dead. Long Live Transmedia! (Or Life, Passion and the Decline of a Concept). LIS. Letra. Imagen. Sonido. Ciudad mediatizada. Año XI, #20, 69-92.

Scolari, C. A., Establés, M. J. (2017). El ministerio transmedia: expansiones narrativas y culturas participativas. Palabra Clave 20(4), 1008-1041. DOI: 10.5294/pacla.2017.20.4.7

Scolari, C.A. Bertetti, P., and Freeman, M. Transmedia Archeology. Storytelling in the Borderlines of Science Fiction, Comics and Pulp Magazines, Palgrave MacMillan, Basingstoke, 2014.

Scolari, C., Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan, Deusto, Barcelona, 2013.

Scolari, C. A. (2009). Alrededor de la(s) convergencia(s)1. Conversaciones teóricas, divergencias conceptuales y transformaciones en el ecosistema de medios. Signo y Pensamiento, 54. Vol. XXVIII, 45-55.

Scolari, C., «Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production» International Journal of Communication, núm. 3, (2009), pp. 586-606.

Scott, J. (2009). The Character-Oriented Franchise: promotion and exploitation of pre-sold characters in American film, 1913-1950. En I. R. Smith (Ed.), Cultural Borrowings: Appropriation, Reworking, Transformation (pp. 34-55). Scope: an online Journal of Film and Television Studies.

<https://www.nottingham.ac.uk/scope/issues/2009/october-issue-15.aspx>

Singer, B. (1990). Female Power in the Serial-Queen melodrama, *Camera Obscura*, 22, 90-129.

Smith, A. (2012) *Media contexts of narrative design: Dimensions of specificity within storytelling industries*. Tesis inédita, University of Nottingham, UK.

Soares, C., and Simão, E., Multidisciplinary Perspectives on New Media Art, IGI Global, Hershey, PA, 2020, pp. 25-47.

Solé, N.; Fontdevila, O.; Hergold, K.; Hribernik, A.; Košan, M.; Popič, N.; Puc, T. (2016) Transmedia Art. Discovering Art. <https://discoveringart.eu/en/terms-adults/43/transmedia-art/>

Steirer, G. (2011). Narrative Worlds. A Provisional Definition, Cultural Production, www.culturalproductionblog.com

The Rhizome ArtBase. Online archive of new media art. (2022, 20 de septiembre). <http://www.rhizome.org/>

Thon, Jan-Noël. A narratological approach to transmedial storyworlds and transmedial universes en Freeman, M.; Rampazzo, R., *The Routledge Companion to Transmedia Studies*, Taylor and Francis Group, New York, 2020, pp- 375-382.

TransArts: Programmes: Studies. University of Applied Arts Vienna. (2022, 21 de septiembre). https://www.dieangewandte.at/transarts_en

Tosca, S. Klastrop, L. An experience approach to Transmedia Frictions en Freeman, M.; Rampazzo, R., *The Routledge Companion to Transmedia Studies*, Taylor and Francis Group, New York, (2020), pp. 392-400.

Tribe, M. and Reese, J. *New Media Art*. Taschen GmbH, Colonia, Alemania, 2006.

Wolf, M. J. P., *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. Routledge, New York, 2012.

Wu, G., Gough, P., and De Berigny Wall, C. (onacloV) , «Multiple-channel video installation as a precursor to transmedia-based art», *Technoetic Arts: A Journal of Speculative Research*, núm: 2-3, (2012), pp. 329-339.