

Nuevos medios y narrativas transmedia, por Ariadna García Rivello

En esta clase vamos a partir de la diferenciación que hace Vilém Flusser entre las imágenes tradicionales y las imágenes técnicas, para luego caracterizar los nuevos medios, siguiendo la postura de Lev Manovich.

Estos nuevos medios harán posibles formas de relatos diferentes, como los transmedia, cuyas características esbozaremos.

Finalmente estudiaremos la presencia del audiovisual en diferentes producciones artísticas.

Palabras clave: *nuevos medios, imágenes técnicas y tradicionales, interfaz, pantalla, narrativas transmedia, experimentación, tecnopoéticas.*

Imágenes tradicionales e imágenes técnicas.

Vilém Flusser articula el tiempo de la humanidad en una sucesión de paradigmas tecnoculturales:

- la conciencia mágica propia de las imágenes que emergen en la *prehistoria*;
- la aparición de la escritura lineal que instauro el tiempo de la *historia*;
- el paradigma de las **tecnoimágenes** producidas por aparatos programados, que instauro la *poshistoria*.(Flusser:1990)

Las imágenes abstraen algo exterior reduciendo sus dimensiones espacio temporales a las dos dimensiones del plano, operación que se puede denominar *imaginación*, que permite producirlas y descifrarlas.

La imagen corresponde al *mundo mágico* donde todo se repite y todo participa de un contexto pleno de significado. Se diferencia de la *linealidad histórica* en que en este pensamiento nada se repite y todo es causa de algún efecto. En el *pensamiento mágico*, las imágenes se interponen entre el mundo y el hombre, representan al mundo al punto de que el hombre vive en función de las imágenes que él mismo ha creado. La escritura destruye al pensamiento mágico prehistórico y trae consigo una nueva capacidad: la *conceptualización*. Capacidad de poder producir y descifrar textos.

Se produce una dialéctica entre texto e imagen donde el pensamiento conceptual (texto) y el pensamiento mágico (imagen) se refuerzan mutuamente.

Ahora bien, cuando la centralidad del texto alcanza su momento culminante, puede decirse que se ha llegado al fin de la historia. Hay un desencantamiento progresivo que deja paso a la conceptualización, donde los textos carentes de imágenes dejan de representar mundos imaginables. Cuando el texto deja de explicar las imágenes, la historia cesa. Y es en ese momento, a comienzos del siglo XIX, en que se inventan las imágenes técnicas, que se logra que los textos sean nuevamente imaginables.

Las imágenes técnicas son producidas por un aparato, que es producto, a su vez, de los textos científicos.

*“Históricamente las **imágenes tradicionales** fueron anteriores a los textos por decenas de miles de años y las **imágenes técnicas** sucedieron a los textos avanzados. Ontológicamente, las **imágenes tradicionales** son abstracciones de primer grado, ya que fueron abstraídas del mundo concreto. Las **imágenes técnicas** son abstracciones de tercer grado, pues se abstraen de los textos, los cuales se abstraen de las imágenes. De nuevo históricamente, a las **imágenes tradicionales** se las puede llamar prehistóricas y a las **imágenes técnicas** poshistóricas. Ontológicamente, las **imágenes tradicionales** significan fenómenos; las **imágenes técnicas** significan conceptos”. (Flusser:1990, p 17)*

De este modo, Flusser plantea una diferenciación entre las **imágenes tradicionales** (pinturas, dibujos, mosaicos, vitrales) y las **tecnoimágenes** (creación sintética de imágenes electrónicas que precisa la mediación de aparatos -fotografía, cine, TV, video, imágenes sintetizadas por computadora).

Según Flusser, las **imágenes tradicionales** mantienen un vínculo inmediato con el objeto a representar; son codificadas por su productor, mientras que las **imágenes técnicas** remiten a la realidad de forma mediada por programas, están codificadas por un aparato programado, en una trama de puntos (moléculas de sales de plata o bits), carecen de espesor ontológico.

Las **imágenes técnicas** no son transparentes. Hay una opacidad que ocurre en el aparato que realiza las operaciones y que sólo se pueden entender en términos de *input* y *output*. El programa condiciona a los receptores de estas imágenes, pero sobre todo a los productores, que no tienen margen de maniobra más allá de lo que el programa les permite realizar. Se puede ignorar el funcionamiento del aparato y de todas formas generar imágenes (cosa que no sucede en las **imágenes tradicionales**).

La fotografía se presenta como imagen poshistórica puesto que, a diferencia de las imágenes prehistóricas o históricas, se trata de proyecciones y no de copias o visiones de mundo. No se trata de **abstracciones** sino de **visualizaciones** del entorno, programadas por el aparato mediador.

“Las fotografías están programadas para modelar el comportamiento futuro de los destinatarios. Por ello no son sólo modelos de comportamiento sino también de percepción y experiencia (Flusser – fotografía e historia)

“Los destinatarios de las fotografías permanecen ciegos frente al nuevo nivel de conciencia en el que las fotografías han sido programadas, lo que hace que los programadores se conviertan en una elite cultural de tecnócratas, operadores de medios y creadores de opinión que manipulan una sociedad inconsciente”. (Flusser ídem)

Discutiendo a Flusser.

Arlindo Machado, en su texto *Las imágenes técnicas: de la fotografía a la síntesis numérica* define la imagen como artificio.

Frente a la diferencia propuesta entre las **imágenes técnicas** y las **tradicionales**, Machado va a plantear que **todas las imágenes son técnicas**, puesto que la realización de cualquier imagen necesita de un conocimiento para expresarse. Sería imposible pensar la estética de la imagen independientemente de la intervención de la técnica.

Actualmente, según el autor, se busca limitar el universo de las **imágenes técnicas** a un campo en el cual la intervención de la tecnología afecta la naturaleza de la imagen a través del uso de

máquinas ópticas; el rol de la máquina se vuelve determinante al punto de reemplazar el trabajo de generación de imágenes por parte del sujeto creador, el artista.

Pero, desde la fotografía hasta las simulaciones digitales, no se hace sino profundizar una tendencia que viene desde el *Renacimiento*. En ese período histórico (S XVI), se construyen dispositivos técnicos destinados a dar objetividad y coherencia a las imágenes, que se basan en conocimientos científicos para tener credibilidad. Se busca generar una imagen científicamente verosímil, para lo cual se crearán máquinas (las grillas de Durero, la cámara oscura de Da Vinci) o procedimientos de representación para garantizar la objetividad de la cosa representada. La perspectiva es un ejemplo de sistema de representación basado en las leyes objetivas del espacio, formuladas por la geometría, para lograr una imagen precisa y fiel a la realidad. (Machado:2015)

Los rasgos paradigmáticos de la imagen renacentista son la *objetividad* y la *belleza*.

Objetividad, en tanto la imagen proviene desde el afuera del hombre y en tanto se aprehende con el uso de máquinas e instrumentos para garantizar la mimesis.

Belleza, puesto que se reconoce una configuración ideal de los objetos que presupone una relación armónica con los demás objetos de la escena.



En este sentido, la *fotografía* genera una relación de continuidad respecto del modelo de representación renacentista manteniendo el régimen de la mirada (incluso luego de haber pasado por la experiencia del arte moderno): *objetividad; reproducción mimética de lo visible; concepto de espacio coherente y sistemático; espacio intelectualizado,*

organizado en torno a un punto de fuga. Las propiedades fotoquímicas reemplazan a la mediación humana, que, teniendo en cuenta las ideas de André Bazin, abren la posibilidad de producir imágenes automáticamente, sin la intervención del hombre.

Ahora bien, es también durante el **Renacimiento** que aparece otro tipo de imágenes, las **imágenes anamórficas**, en la cuales se genera un cierto tipo de deformación, yendo en contra de las leyes canónicas de *objetividad y belleza*. De este modo, en una obra que cumple con los cánones del renacimiento, aparecen objetos con un punto de fuga diferente, y que sólo pueden ser reconocidos desde un punto de vista único.



(en la obra, *Los embajadores*, de Hans Holbein el joven, de 1533, aparece en primer plano una figura extraña, que vista desde un punto de vista particular, se identifica que es una calavera)

Esta segunda tendencia es la que va a estar en el origen del arte moderno, que tenderá a la abstracción, (pensemos en el cubismo o el impresionismo) aboliendo la imagen especular y mimética.

Frente a esta crisis en la representación, serán la fotografía y el cine, en la mayoría de sus producciones, quienes repondrán la forma de representación que había sido puesta en crisis.

Decimos en la mayoría de las producciones, puesto que también hay propuestas experimentales de fotógrafos y cineastas que rompen con el canon de la imagen clásica (Lazlo Moholy Nagy, Aleksandre Rodchenko, Fernand Leger, Luis Buñuel, Oskar Fishinger, por ejemplo)

(Aleksandre Rodchenko, *Libros por favor*, 1924)



En los años 60, con la aparición del video, Machado hace una nueva diferenciación entre **imágenes electrónicas** e **imágenes digitales**. Las primeras se caracterizan por la virtualidad, la baja definición, la facilidad con que pueden ser intervenidas. Las segundas, generadas o

procesadas por computadoras, plantean una posición ambigua. En algún punto plantean un retorno a la imagen renacentista (imagen como materialización de un concepto, abstracción matemática, descripción numérica de las imágenes, imágenes más calculables y coherentes, voluntad mimética). El realismo que conllevan está basado en modelos matemáticos.

De este modo, para el autor, la computadora (**imagen digital**) y el video (**imagen electrónica**), corresponden a dos estéticas diferentes, creadora la primera, destructora la segunda (Machado: 2015)

El *video* (**imagen electrónica**) plantea una ruptura con los cánones renacentistas, reapareciendo el carácter destructor de las vanguardias, mientras que la *imagen de síntesis numérica* (**imagen digital**) nos reconcilia con el espíritu del renacimiento, planteando la utopía del dominio total de la imagen en todos sus detalles.

Los nuevos medios según Lev Manovich

La revolución de los medios informáticos genera cambios en todas las fases de la comunicación: captación, manipulación, almacenamiento y distribución, así como afecta a medios de todo tipo (textos imágenes fijas, sonidos, construcciones espaciales). Para los **nuevos medios**, todos los materiales se han vuelto computables, accesibles o manipulables por ordenadores.

Los principios de los nuevos medios.

Manovich habla de cinco principios de los **nuevos medios**: *representación numérica, modularidad, automatización, variabilidad, transcodificación*.

1_ La representación numérica

Todos los objetos de los **nuevos medios** se componen de un código digital, son representaciones numéricas. Entonces, un objeto de los nuevos medios puede ser descrito en términos matemáticos, así como es posible de ser manipulado y programado.

Se diferencian de los *medios modernos* que surgen durante la revolución industrial, los cuales están organizados en función de la lógica de la fábrica, con división del trabajo, tareas repetitivas y la producción en serie.

2_modularidad.

Manovich plantea que los **nuevos medios** se articulan mediante estructuras modulares. Siempre son colecciones de muestras discretas: píxeles, polígonos, caracteres, etc. Se pueden agrupar a mayor escala, pero siempre mantienen identidades por separado, pudiéndose combinar generando estructuras mayores.

Esta característica indica que los objetos se mantienen independientes y también se pueden editar. El autor pone el ejemplo de un video insertado en un texto de Word. Un objeto de los nuevos medios consta de partes independientes cada una de las cuales se compone a su vez de partes menores.

3_Automatización

Los dos primeros principios explicados (la codificación numérica de los medios y la estructura modular), permiten automatizar operaciones implicadas en la creación, manipulación y acceso.

Manovich habla de la automatización de *bajo nivel*, cuando el usuario del ordenador modifica o crea un objeto mediático por medio de plantillas o algoritmos simples (ejemplo: Photoshop)

Y de automatización de *alto nivel*, cuando el ordenador comprende la semántica (los significados) de los objetos que se generan (los proyectos de Inteligencia Artificial, por ejemplo, que se despliega en los videojuegos, aunque en la época en que escribe Manovich, fines de los 90, estos son altamente codificados)

El acceso a los contenidos está vinculado a la creciente automatización, que permite realizar búsquedas específicas en medio de la gran cantidad de información almacenada en la red, entendida como una gran base de datos distribuidos.

Según el autor, hay al menos dos etapas en el recorrido de la automatización. La primera de ellas surge con la fotografía y el consecuente acopio de registros automatizados.

La segunda etapa, desde finales del siglo XX, se relaciona con un nuevo problema, que consiste no tanto en la creación de objetos nuevos -que también es posible- sino en la búsqueda de objetos que ya existen en alguna parte, con el objetivo de reutilizarlos.

4_Variabilidad.

Los objetos de los **nuevos medios** no son fijos. Pueden existir diferentes versiones de estos.

Mientras que los **viejos medios** buscaban reproducir muchas veces algo idéntico, suponiendo que todos debían poder disfrutar de los mismos bienes, los **nuevos medios** dan lugar a muchas versiones diferentes.

Este principio se relaciona con la lógica de la distribución postindustrial, donde la idea es generar una **experiencia de usuario única**, y ya no que todos tengan que consumir los mismos objetos. La información que se va recabando de los usuarios, hacen que la web se adapte a cada uno, de forma particular. Por ejemplo, los anuncios dejan de estar fijos como en las publicaciones de la vida real. En los sitios web, estas informaciones van cambiando de acuerdo con cada usuario y con cada visita a una determinada página.

Cada usuario obtiene su propia versión de lo que busca. De este modo, la tecnología de los **nuevos medios** realiza la utopía de una sociedad ideal compuesta por individuos únicos.

5_ La transcodificación.

Transcodificar es traducir a otro formato. La informatización convierte a los *medios* en datos de ordenador, que mantiene una organización reconocible, ordenados a través de estructuras diferentes, como las listas, registros y matrices.

Los nuevos medios van a tener entonces dos capas, una cultural y otra informática. La capa cultural es la que mantiene las formas reconocibles (enciclopedia/cuento, historia/trama, comedia/tragedia); en la capa informática entran a jugar conceptos como proceso/paquete de datos; clasificación/concordancia, función/variable, lenguajes informáticos/estructura de datos.

Ambas capas se influyen mutuamente. La cultura del ordenador es una mezcla de significados humanos e informáticos de los modos tradicionales en que la cultura humana modeló al mundo y de los propios medios que tienen al ordenador para representarlos.

El marco conceptual para entender los **nuevos medios** implica un pasaje del estudio de los medios a teorizar sobre el **software**, al estudio de la **interfaz** y la **base de datos**. La transcodificación implica este cambio de marco conceptual, ya que la informática trae una serie de nuevos términos, de categorías y de operaciones que no son pasibles de realizar sobre los **viejos medios**.

La interfaz.

Manovich caracteriza a la **interfaz de usuario** como un conjunto de herramientas (pantalla, ordenador, navegador de Internet, buscador y algunos comandos sencillos -cortar, pagar, borrar).

Toda la cultura pasa a estar filtrada por el ordenador y la **interfaz**, así como por el **sistema operativo**, con que interactúa el usuario.

Ahora bien, estos elementos están estructurados en un código que, lejos de ser transparente, trae consigo un modelo de mundo, una ideología.

La **interfaz** señala las maneras de manipular los datos, las acciones significativas que el usuario puede realizar.

El autor distingue entre **interfaz de usuario** (explicada más arriba) e **interfaz cultural**. Esta última es la forma en que se presentan los datos culturales a través del ordenador (sitios web, enciclopedias multimedia, museo en línea, revistas electrónicas, videojuegos...) Están compuestas de elementos culturales con los que el usuario está familiarizado. Esos elementos son el **cine**, la **palabra impresa**, la **interfaz de usuario**.

La pantalla y el usuario.

Hay una tecnología antigua que coexiste con los **nuevos medios**. Ésta es la **pantalla**. Superficie plana y rectangular, formato que nos llega desde la época renacentista y cuyas proporciones se mantienen.

Manovich plantea la existencia de tres tipos de **pantallas**.

La pantalla clásica: rectángulo que se abre a otros espacios, virtuales o tridimensionales, que están encerrados en un marco, situado dentro de nuestro espacio normal. Este cuadro separa dos espacios distintos que de algún modo coexisten. Pensada para la visión frontal, se ubica en el mismo espacio que nuestro cuerpo, funciona como ventana abierta a otro espacio -el de la representación- presentado en una escala diferente a nuestro espacio habitual.

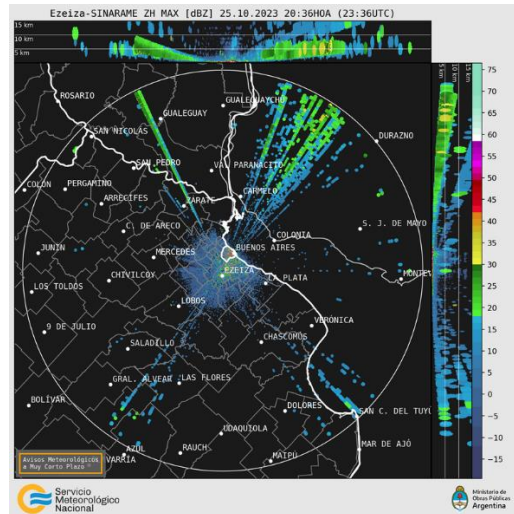


Sandro Botticelli, El nacimiento de Venus, 1485-1486

La pantalla dinámica: a la pantalla clásica se le agrega algo nuevo, que es el hecho de que la imagen puede cambiar en el tiempo (cine, video, TV). Este régimen busca la ilusión completa y la identificación con la imagen por parte del usuario/espectador. Por su parte, en este tipo de pantalla, el ordenador permite tener varias ventanas abiertas.

[La charcuterie mécanique, Lumiere, 1895](#)

La pantalla en tiempo real: por ejemplo, el radar. Implica el surgimiento de un cierto tipo de pantalla que domina la cultura visual, donde la imagen puede cambiar en tiempo real, reflejando las modificaciones del referente.



Manovich observa las relaciones que se establecen entre el cuerpo y la pantalla, planteando que se necesita de la inmovilidad del espectador.

Esta relación sólo se romperá con la llegada la **realidad virtual**,

*Con la **realidad virtual** la pantalla desaparece por completo. La **realidad virtual** suele utilizar un monitor montado en la cabeza, cuyas imágenes ocupan por completo el campo visual del espectador. Éste ya no mira una superficie plana y rectangular desde cierta distancia, una ventana abierta a otro espacio, sino que ahora se ve completamente situado dentro de él. O, para decirlo de manera más precisa, los dos espacios: el físico y real, y el virtual y simulado, coinciden. El espacio virtual, que antes quedaba conminado a una pantalla de cine o a un cuadro, ahora abarca por completo el espacio real. La frontalidad, la superficie rectangular y la diferencia de escala han desaparecido. La pantalla se ha esfumado (Manovich, 2005: 149*



Nuevos sentidos del montaje

Las operaciones de ***selección*** y ***composición*** dan a los **nuevos medios**, la posibilidad de la *cita* y el *pastiche* que caracterizan la posmodernidad.

La ***selección*** permite tomar elementos de la base de datos de la cultura y la ***composición*** ensamblarlos en nuevos objetos.

Manovich observa que la lógica de estos ensamblajes varía entre las décadas de los 80 y los 90.

Mientras en los 80 las *citas* se mantienen como elementos bien definidos, y diferenciables, en los 90, lo que se busca es la fluidez y la continuidad. Los elementos se funden entre sí, los límites se borran (Jurassic Park (1993), Titanic (1997), The Matrix (1999), video clips).

[Back or withe \(1991\) Michael Jackson](#)

Por otra parte, la posibilidad de tener varias ventanas abiertas, implican un ***principio de adición simple***. Los elementos que comparten pantalla no tienen intención de establecer un contraste, complementariedad o disonancia, como sí ocurre en el montaje planteado por los teóricos del cine, como Eisenstein.

Se puede decir que hay una tendencia **antimontaje** en la interfaz de usuario.

Parámetros para el cine digital

Las nuevas tecnologías del ordenador replantean la lógica del proceso cinematográfico.

Manovich define los nuevos principios de la cinematografía digital de la siguiente manera:

- 1_ se crean escenas en ordenador en lugar de filmar la acción real;
- 2_ una vez que una filmación de acción real es digitalizada, pasa a tener la misma materialidad que las imágenes generadas por ordenador: los píxeles, que son fácilmente alterables;
- 3_ la filmación de acción real pasa ser la materia prima para la composición, la animación y la mutación. Aparece una nueva plasticidad;
- 4_ los efectos especiales dejan de ser una actividad separada del montaje.

Veamos la respuesta de Manovich a la pregunta *¿qué es el cine digital?*

“El cine digital es un caso particular de animación que usa filmación en vivo como muchos otros elementos. Nacido de la animación el cine la empuja hacia sus fronteras para convertirse en un caso más de animación (Manovich:2007 p 486)

“Los frames del film digital pintado a mano, a través del ordenador, es el ejemplo más dramático del nuevo estatus del cine. Se adentra en lo pictórico para dejar de estar encasillado en lo fotográfico” (Manovich:2007 p 487)

“Normalmente se piensa la computarización en términos de automatización; en este caso el resultado es completamente opuesto: lo que anteriormente era grabado automáticamente por una cámara, ahora cada frame habrá de ser pintado individualmente” (Manovich:2007 p 487)

Los relatos transmedia

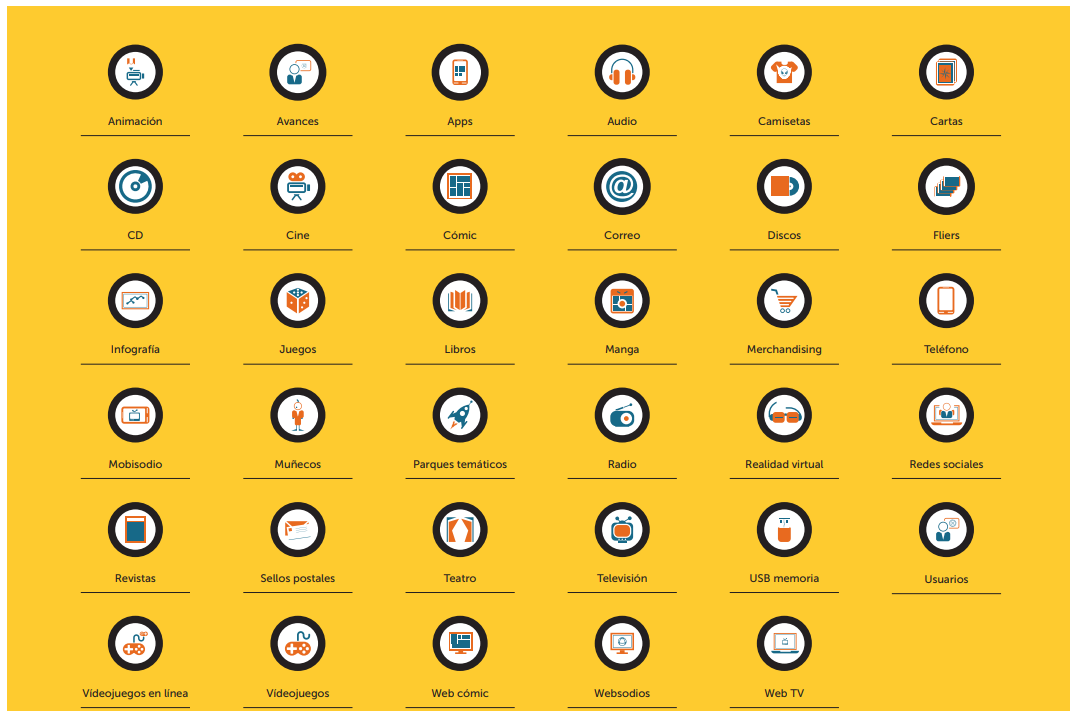


Imagen tomada del libro: Scolari, C. *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*

Los **nuevos medios**, con sus características mencionadas, abren las puertas a nuevas formas de relatos audiovisuales.

La *modularidad*, característica que implica que los elementos mediáticos (imágenes, sonidos, audiovisuales, etc) se vean presentados en colecciones de muestras discretas, permite que los elementos se agrupen en objetos de mayor escala, pero que mantengan sus identidades por separado.

Se genera un sistema formal diferente, que no trabaja con la lógica espacio temporal tradicional- donde las partes se colocan una tras otra en una relación lineal- sino que estas partes autónomas tienen posibilidad de agruparse de maneras variadas y automáticas.

De estas características de lo digital surgen las **narrativas transmedia**, concepto fue introducido por Henry Jenkins en el año 2003 en su artículo *Technology Revue*.

Se trata de un *relato autónomo que se cuenta a partir de partes también autónomas, generadas en distintos medios, lenguajes, plataformas, pero que se relacionan entre sí*.

Las historias **transmedia** *utilizan diferentes soportes y plataformas donde cada nuevo texto contribuye de manera diferente a generar un todo*.

Algunos de esos soportes pueden ser: películas, televisión, novelas, comics, videojuegos, serie web, video interactivo, pódcast, instalación interactiva, realidad virtual, realidad aumentada, ficción inmersiva, documental interactivo, libro, streamig en Twitch, videopoemas, etc.

Los espectadores demandan cada vez más información para reconstruir las historias de los personajes de los relatos. A través de distintos medios se expanden las informaciones mostrando aspectos que no se conocerán de otra manera (por ejemplo, ampliar las historias de los personajes secundarios).

Ejemplo de relatos **transmedia** podrían ser *The Matrix (1)*, [Rick y Morty](#), *Lost*, *Avatar: the last airbender*, *la guerra de las galaxias*, *Spiderman*, *Lego*, entre tantos otros.

Estas partes constitutivas de la **narrativa transmedia** da cuenta de una historia principal de manera independiente. Son diferentes, pero pertenecen al mismo universo narrativo.

Otras características fundamentales son la **interacción** y la **intervención** en la construcción de la narrativa por parte de los **usuarios** o **prosumidores** (término que indica productores y consumidores), ya que, en muchos casos, este tipo de narrativas están abiertas al compromiso colaborativo, donde la audiencia puede expresarse y contribuir a la construcción general del relato.

Estas narrativas marcan un cambio de paradigma (Liuzzi:2014) donde los espectadores son activos. Productores y consumidores alternan sus roles relacionándose de forma impredecible. Cada prosumidor conoce aspectos de la historia que otros puedan desconocer. Intercambiando información, se produce un aprendizaje colaborativo.

Cada medio construye desde un lugar diferente. Una historia que comienza con un film puede ser expandida por un videojuego o un cómic, entre otras posibilidades. Lo fundamental es que se mantengan como piezas independientes.

Carlos Scolari va a definir las **narrativas transmedia** como “una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo) y medios (cine, comic, televisión, videojuegos, teatro, etc). No son simplemente una adaptación de un lenguaje a otro: la historia que cuenta el comic no es la misma que aparece en la pantalla de cine e en la superficie del dispositivo móvil”. (Scolari:2013)

Jeff Gómez define las narrativas transmedia como “proceso vanguardista de transmitir mensajes, temas o historias a una audiencia masiva a través del uso ingenioso y bien planificado de múltiples plataformas de medios, que crea una lealtad de audiencia intensa y compromiso a largo plazo, enriquece el valor de contenido creativo y genera múltiples fuentes de ingreso” (Enfoco:2015, P 15)

Las nuevas tecnologías de la comunicación y la información se fusionan con el audiovisual en la medida en que los seguidores de los distintos universos transmediales se convierten en difusores, generadores y (re) constructores de los productos culturales a los que tienen acceso. A través de la posibilidad de generar algo nuevo dentro de estos universos, es que cae la barrera entre el autor, el texto y el lector. (Enfoco:2025 p 17)

La irrupción de internet en los 90 permite el acceso a la información a gran parte de la sociedad, transformando las formas de producción y acceso al contenido.

Parte de la novedad de estos relatos tiene que ver con los siguientes términos (las cuatro I): (Las 4 I) Fuente: What Audiences Want: Study Uncovers Possible Futures for Storytelling. Consultora Latitude)

Inmersión: al generarse una experiencia diferente, se entra a la historia de manera más profunda.

Interactividad: capacidad de cambiar o influenciar los elementos de la historia; interactuar con otros usuarios involucrados en el mundo narrativo (juegos on line)

Integración: consumir historias que se extienden y cruzan plataformas.

Impacto: la narrativa puede inspirar al usuario a realizar acciones en el mundo real.

De estos términos se desprende que se establecen cruces entre la tecnología, la narrativa y las audiencias.

Una mención a Peter Greenaway

Joel del Rio analiza la obra de Peter Greenaway en tanto realizador audiovisual que también opera en el campo de la pintura, el teatro, la ópera, la música. Su obra es de carácter experimental en el marco de las producciones transmedia. Según el autor, “a partir de la multiplicación transmedial su filmografía ha trascendido la sala oscura y se prodiga en galerías, museos, teatros” (Enfoco:24)

En la trilogía *Las maletas de Tulse Loper* (2003,2004, 2005), el relato se expande por diferentes plataformas, un sitio web interactivo, una serie de televisión, representaciones teatrales y la interacción con diversos medios.

Greenaway realiza también una serie de instalaciones, *Nine classical paintings revisited* (nueve pintores clásicos revisitados) donde superpone imágenes digitales y proyecciones de objetos sobre las obras, buscando reformular las pinturas en términos cinematográficos.

Tecnopoéticas

Las **tecnopoéticas** relacionan arte y tecnología.

Si bien la revolución electrónica y digital les da una gran cantidad de herramientas, su carácter experimental surge con anterioridad.

Como se esbozó anteriormente, todas las imágenes a partir del Renacimiento tienen una dimensión técnica, que se va a acentuar en los 90 con el surgimiento de los **nuevos medios** y la expansión de **Internet**.

De los rasgos propios de los **nuevos medios**, la *transcodificación* va a permitir que surja una cultura del *archivo*, como forma de reunión del pasado y el presente.

El arte de los **nuevos medios** da lugar al surgimiento de manifestaciones relacionadas con las tecnologías digitales, como las **instalaciones**, las **obras interactivas** y el **multimedia**.

Las obras de los **nuevos medios** necesitan de la creación de **interfaces** para acceder y manipular la información almacenada en los archivos de la cultura. Se trata *menos* de capturar imágenes y sonidos del mundo y *más* de procesar y recuperar materiales ya existentes y acumulados en forma de bases de datos (Kozac, C. 2015).

La **interactividad** es un rasgo fundamental, puesto que a partir de una **interfaz** permite la comunicación en tiempo real entre usuarios y dispositivos.

Charly Gardin plantea que en las obras de las vanguardias de comienzos del siglo XX (como en el caso de Marcel Duchamp) la **interactividad** ya está presente. No es el artista que crea en soledad sino el “espectador el que conecta la obra con el mundo exterior al interpretarla” (Gardin, Ch:2015 p 167).

La **interactividad** está vinculada al arte de la participación poniendo en movimiento al espectador. Siguiendo esta lógica, los happenings de los años '60, se presentan como obras **interactivas**, y en los '90, con la inclusión de las computadoras, se realizan cada vez más obras que demandan la participación de los espectadores.

Una de estas formas de arte es la **instalación**. (Instalación [sensible](#) Grupo Biopus, 2007)

Las **instalaciones** son obras efímeras que necesitan de espectadores activos para generar una experiencia colectiva. Son obras interdisciplinarias en las cuales aparecen elementos artísticos (pintura, escultura) y extra-artísticos. Suelen incorporar recurso tecnológicos y nuevos soportes de comunicación (video, tv Internet).



Algunos antecedentes son, por ejemplo, obras de Gyula Kosice, como *Una gota de agua acunada a toda velocidad* (1948)



o el [Minuphone](#), de Marta Minujin (1967), una cabina telefónica donde al digitar determinados números ocurrían diferentes efectos, como tomar una foto polaroid o encender una cámara para donde la persona podía verse en un circuito cerrado de TV)

En los años '90, con la retirada del Estado respecto de lo público, las instalaciones encarnan modos alternativos de concebir lo político, donde aparecen nuevos lenguajes a partir de las nuevas tecnologías.

Estas obras se vinculan por tener un carácter *experimental* asociado a la concepción vanguardista, donde lo nuevo es parte fundamental en términos de ruptura con la tradición (Burger, P.).

En el marco de las poéticas tecnológicas, la *experimentación* retoma sus vínculos con las ciencias. Se recurre al experimento en búsqueda de nuevas alternativas para resolver problemas.

En el *arte experimental* se realizan operaciones sobre diversos materiales e ideas; se los manipula y explora para descubrir nuevas posibilidades formales y conceptuales. Se interroga a los materiales para eludir los caminos prefijados, atentando contra la institución arte, tergiversando las formas, la gramática, las estructuras, las sintaxis habituales. Se busca articular un nuevo lenguaje.

En el caso del cine, la *experimentación* irrumpe como desestructuración de las formas de representar y narrar. Estas obras heterogéneas están unidas por el juego, la curiosidad frente a nuevas posibilidades del propio medio. Se trata de indagar y cuestionar las formas.

Antecedentes de estas indagaciones las podemos encontrar en la obra de Man Ray o Luis Buñuel durante las vanguardias de los años '20 o en Andy Warhol en los '60.

En Argentina encontramos referentes como Luis Bras ([Bongo Rock, 1972](#)), Víctor Iturralde ([cortos abstractos](#)), Narcisa Hirsch ([retratos, 1976](#))

Entre los años 1965 y 1975 se produce en Argentina la llamada *década prodigiosa* (Leibovich, M:2015:p 48) donde se producen audiovisuales desde los márgenes como alternativa al circuito comercial, con un conjunto de realizadores que se reúnen en el UNCIPAR (Unión de cineastas de paso reducido) entre ellos Narcisa Hirsch, Claudio Caldini, Marie-Louise Alemann, Juan Villola, que luego formarán parte del Instituto Goethe con la llegada de la dictadura militar.

Este grupo se caracteriza por estar al margen de la industria, por entablar diálogos con los espectadores en las proyecciones y proponer un nuevo modelo de representación que van a denominar *Modelo de Representación Opcional* (como alternativa al MRI) fundando lo que denominaran *Cuarto Cine* (en referencia a los tres cines de que hablan Solanas y Getino en su manifiesto *Hacia un tercer cine*) donde predomina el *experimentalismo*. En este marco realizarán el happening [Marabunta](#) (1967) Narcisa Hirsch, Marie-Louise Alemann, registrado por Raymundo Gleyzer.

Este cine *experimental* está relacionado con otras formas de arte, como la poesía, la danza, la música, realizan intervenciones sobre el celuloide, instalaciones y performances buscando modos alternativos de pensar la imagen.

De este tipo de experiencias surge el concepto de **transmedia**, como “los desbordes de límites entre lenguajes y medios artísticos característicos de la desestabilización de la idea de arte inaugurada por las vanguardias de comienzos del s XX (...) La presencia de muchos medios y lenguajes en la misma obra sería un primer dato básico que se especifica en relación con el énfasis puesto en algún tipo de relación entre ellos” (Kozak, C:2015, p256).

Como se explicó con anterioridad, lo **transmedial** plantea una relación entre distintos medios sin que cada uno pierda su especificidad.

Generalmente estas nuevas formas se valen del **multimedia** que implica la utilización conjunta de diversos medios o soportes (imágenes, sonidos, videos, texto) en una codificación única y factible gracias a lo digital, un nuevo lenguaje cuya sintaxis se articula con la **interfaz** visual.

El código binario, que permite reducir todos los soportes y fenómenos analógicos a una misma materialidad (de ceros y unos), abre el campo a la **experimentación** y a cruces impensados.

El **multimedia digital** surge como un **nuevo género**, y no como un cambio en los géneros anteriores. Este tipo de obras no tiene las mismas características para el autor que para el lector.

Mientras que el autor **multimedial** escribe un programa y solo puede imaginar un posible resultado, el lector, frente al resultado, puede imaginar el programa.

Tecnopoesía.

Una forma particular de la tecnopoética, es la **tecnopoesía**, donde la confluencia entre tecnología y poesía se hace manifiesta.

Volvemos a encontrarnos con la noción de **experimentación**, cuya especificidad es usar el lenguaje, que podría estar ausente en otras formas de las tecnopoéticas visuales o sonoras. Se trabaja con la poesía programada informáticamente.

Se trata de proyectos **intermediales**, donde se fusionan imagen, palabra, sonidos.

Según Ladislao Györi, la generación poética se realiza a partir del análisis, la composición y descomposición de unidades léxicas, y del tratamiento informático del lenguaje poético, usando

programas 3D. A continuación se transcriben algunos conceptos de este autor sobre la poesía virtual:

- Tras la imprescindible conjunción entre el trabajo creativo humano y la
- utilización de medios electrónicos que ha ensanchado enormemente todo
- campo de elaboración, proveyendo herramientas valiosísimas para el
- desarrollo de ideas, todo el proceso creativo ha de progresar en el
- espacio virtual ofrecido por la máquina. En él y con la ayuda de
- programas adecuados, los signos adquieren múltiples proporciones a
- través de la aplicación de funciones que llegan a modificar
- intrínsecamente sus propiedades habituales, permitiendo generar hasta
- sistemas insospechados por lo radical de sus configuraciones y
- comportamientos.

(...)

- El mundo digital (computarizado, por lo tanto sintético), que difiere
- profundamente de cualquier realización física, real o analógica,
- excediendo las limitaciones de éstas y las categorías habituales de la
- experiencia, basa su preeminencia en el carácter matemático o numérico
- de los elementos que acoge y en la posibilidad de fijar abiertamente
- correlaciones entre el espacio, los objetos y sujetos virtuales, como
- jamás lo había permitido ningún otro medio.

(...)

- A tales efectos, los POEMAS VIRTUALES o VPOEMAS son entidades digitales
- interactivas, capaces de: (i) integrarse a -o bien ser generadas dentro
- de- un mundo virtual (aquí denominado DPV o "dominio de poesía virtual")
- a partir de programas o rutinas (de desarrollo de aplicaciones RV y
- exploración en tiempo real) que le confieran diversos modos de
- manipulación, navegación, comportamiento y propiedades alternativas
- (ante restricciones "ambientales" y tipos de interacción), evolución,
- emisión sonora, transformación animada, etc.; (ii) ser "experimentadas"
- por medio de interfases de inmersión parcial o total (al ser
- "atravesables" y "sobrevolables"); (iii) asumir una dimensión estética
- (de acuerdo al concepto de información -semiótico y entrópico-), no
- reduciéndose a un simple fenómeno de comunicación (como mero flujo de
- datos) y (iv) quedar definidos en torno a una estructura hipertextual
- (circulación de información digital abierta y múltiple), pero sobre todo
- involucrando hiperdiscursos (caracterizados por una fuerte no linealidad
- semántica). (Györi, 1995)

Tomado de Dimensao, Revista Internacional de Poesía, Uberaba, Brasil, año XV Nº 24, 1995.

Proyectos para disfrutar.

[Belén Gache. Wordtoys. Libro on line de poemas multimedia](#) (1995- restaurado en 2006)

[Ana María Uribe. Tipoemas y Anipoemas](#) (1997)

[Favio Doctorovich. 9menem9](#) (1998)

Fragmentos explicando el universo Matrix, según Henry Jenkins.

- (1) “Ninguna franquicia cinematográfica ha sido tan exigente con sus consumidores. La película original, *Matrix*, nos transportaba a un mundo donde se desdibuja la línea entre realidad e ilusión, y donde los cuerpos de los humanos se almacenan como una fuente de energía que sirve de combustible a las máquinas mientras sus mentes habitan un mundo de alucinaciones digitales. Neo, el hacker protagonista convertido en mesías, ingresa en el movimiento de resistencia de Sion, que trabaja para acabar con los «agentes» que moldean la realidad para que sirva a sus ambiguos fines. La publicidad previa al estreno de la primera película atormentaba a los consumidores con la pregunta «¿Qué es *Matrix*?» enviándoles a la red en busca de respuestas. Su continuación, *Matrix Reloaded* (2003), empieza sin recapitulación previa, y asume que tenemos un dominio casi completo de su compleja mitología y de su reparto cada vez más numeroso de personajes secundarios. Termina abruptamente con la promesa de que todo tendrá sentido cuando veamos la tercera parte, *Matrix Revolutions* (2003). Para apreciar verdaderamente lo que estamos viendo, tenemos que hacer los deberes”.

“Los realizadores siembran pistas que no tendrán sentido hasta que juguemos al juego de ordenador. Recurren al trasfondo de la historia revelado mediante una serie de cortometrajes animados, que deben bajarse de Internet o verse en un DVD diferente. Aturdidos y confusos, los fans salían corriendo del cine para entrar en las listas de

distribución de Internet, donde se examinaba cada detalle y se debatía cada interpretación posible”.

“Cuando las generaciones previas se preguntaban si entendían una película, solía tratarse de una película europea de arte y ensayo, una película independiente o tal vez un oscuro filme de culto en sesión nocturna. Pero *Matrix Reloaded* batió todos los récords de taquilla para las películas R (para mayores de 18 años), con unos espectaculares ingresos de 134 millones de dólares en sus cuatro primeros días. El videojuego vendió más de un millón de copias en su primera semana en el mercado. Incluso antes de su estreno, el 80 % de los cinéfilos estadounidenses identificaba *Matrix Reloaded* como una película que había que ver. *Matrix* es un entretenimiento para la era de la convergencia mediática, integrando múltiples textos para crear una narración de tales dimensiones que no puede confinarse a un único media. Los hermanos Wachowski revelaron una gran destreza en el juego transmediático, estrenando primero la película original para estimular el interés, colgando unos cuantos cómics en la red para alimentar el ansia de información de los fans más acérrimos, lanzando los animés como anticipo de la segunda película, poniendo a la venta a su lado el juego de ordenador para navegar por la publicidad, concluyendo el ciclo entero con *Matrix Revolutions*, y poniendo luego toda la mitología a disposición de los jugadores del juego de ordenador para múltiples participantes. Cada etapa del camino se basa en la precedente ofreciendo nuevos puntos de acceso”.

“En este capítulo pretendo describir el fenómeno de Matrix como una narración transmediática. Una historia transmediática se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas, y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad. En la forma ideal de la narración transmediática, cada media hace lo que se le da mejor, de suerte que una historia puede presentarse en una película y difundirse a través de la televisión, las novelas y los cómics; su mundo puede explorarse en videojuegos o experimentarse en un parque de atracciones. Cada entrada a la franquicia ha de ser independiente, de forma que no sea preciso haber visto la película para disfrutar con el videojuego y viceversa. Cualquier producto dado es un punto de acceso a la franquicia como un todo. El recorrido por diferentes medios sostiene una profundidad de

experiencia que estimula el consumo. La redundancia destruye el interés de los fans y provoca el fracaso de las franquicias. La oferta de nuevos niveles de conocimiento y experiencia refresca la franquicia y mantiene la fidelidad del consumidor. La lógica económica de una industria del entretenimiento horizontalmente integrada, es decir, donde una única empresa puede extender sus raíces por todos los diferentes sectores mediáticos, dirige el flujo de contenidos a través de los medias. Diferentes medios atraen a diferentes segmentos del mercado. El cine y la televisión probablemente tengan el público más diverso; los cómics y los videojuegos el más restringido. Una buena franquicia transmediática trabaja para atraer a múltiples públicos introduciendo los contenidos de una manera algo distinta en las diferentes medias. Sin embargo, si hay bastante para sostener esos diferentes públicos, y si cada obra ofrece nuevas experiencias, entonces podemos contar con un mercado de fusión que aumentará el total potencial. (Jenkins:2008 PP. 100-101)”

Bibliografía

Coderch, Lua. *El pasaje oscuro. Imágenes técnicas e imágenes tradicionales en Vilém Flusser*. En: Inmaterial 04, s/r.

Enfoco. Narrativas transmedia. Escuela internacional de cine y televisión. San Antonio de los Baños. Nro 49. 2015.

Flusser, Vilem. *Hacia el universo de las imágenes técnicas*. [1985] (2001). UNAM, México.

Flusser, Vilem. *La imagen técnica*. En: Flusser, Vilem, *Hacia una filosofía de la fotografía*. Ed. Trillas, México, 1990.

Flusser Vilem. *El universo de las imágenes técnicas*. [1985] UMAN (2011)

Györi, Ladislao. Dimensao, Revista Internacional de Poesía, Uberaba, Brasil, año XV N° 24, 1995

González, L. *Comprender los nuevos medios. Una lectura posible sobre la obra de Lev Manovich*. En: LIS.Letra.Imagen.Sonido. Ciudad mediatizada. Año IX. Buenos Aires. 2017.

Irigaray, F; Lovato, A. *Hacia una comunicación transmedia*. UNR editora, Rosario, 2014.

Jenkins, H. *En busca del unicornio de papel. Matrix y la narración transmediática*. En: Jenkins, Henry. *Convergence culture*. Paidós, Barcelona, 2008.

Kozak, Claudia (ed). *Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología*. Caja negra, Buenos Aires, 2015.

Liuzzi, Alvaro. *History telling. Documentales interactivos y géneros híbridos*. En: Irigaray, F; Lovato,A. *Hacia una comunicación transmedia*. UNR editora, Rosario, 2014.

Machado, Arlindo. *Las imágenes técnicas: de la fotografía a la síntesis numérica*. En: *Pre-cine y post-cine en diálogo con los nuevos medios digitales*. La marca editora, Buenos Aires, 2015.

Manovich, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen de la era digital*. Paidós. Barcelona. 2005.

Mira, Enric. *Pensar las imágenes en futuro*. s/r

Scolari, C. *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. PAFT. Barcelona 2013

Stan, Robert. *Post-cine: la teoría digital y los nuevos medios*. En: *Teoría del cine. Una introducción*. Paidós, Barcelona, 2001.