

## Consideraciones sobre transmedialidad, interdiscursividad e interactividad comunicacional en el Libro-arte digital (Hiperlibro-arte)<sup>1</sup>

Bibiana Crespo<sup>2</sup>

Recibido: 14 de junio de 2017 / Aceptado: 18 de julio de 2017

**Resumen.** La consolidación del uso de tecnologías digitales en el arte, así como en cualquier tipo de manifestación cultural en general, ha derivado, en muchos casos, en una praxis creativa contemporánea caracterizada por la integración de diferentes medios de manera confluyente, es decir, una producción artística contemporánea que se significa por la hibridación de ‘viejos’ y ‘nuevos’ medios, soportes, lenguajes y textualidades. A este escenario creativo liminal basado en la transmedialidad Jenkins lo ha denominado ‘convergencia cultural’. El objetivo del artículo es ofrecer una aproximación teórica-práctica comparada de los parámetros transmediales e interdiscursivos del Libro-arte digital (Hiperlibro-arte) teniendo en cuenta sus aptitudes como fenómeno de comunicación altamente interactivo en la escena del arte electrónico. Se analizan los conceptos transmedialidad e interdiscursividad como ‘modelos’ de un método de estudio del Libro-arte digital desde postulados semióticos. Asimismo, se establecen parangones entre dichos conceptos y Libros-arte digitales (Hiperlibros-arte) a fin de ilustrar, identificar y diferenciar diversas estrategias creativas utilizadas en este tipo de obras para articular su discurso, y por ende en la creación artística contemporánea de preceptos similares. Se ambiciona, a la postre, ofrecer herramientas para el análisis de obras fundamentadas en la concurrencia medial, las nuevas textualidades y los procesos comunicativos interactivos.

**Palabras clave:** Libro-arte; Hiperlibro-arte; transmedialidad; interdiscursividad; interactividad.

### [en] Considerations on transmediality, interdiscursivity and communicational interactivity in the digital Book-art (Hyperbook-art)

**Abstract.** The consolidation of the use of digital technologies in art, as in any type of cultural expression in general, has resulted in many cases in a contemporary creative praxis characterized by the integration of different media in a confluent way, that is, a contemporary artistic production that is meant by the hybridation of ‘old’ and ‘new’ media, formats, languages and textualities. Jenkins called ‘cultural convergence’ to this liminal creative scenario based on transmediality. The aim of this article is to provide a theoretical-practical comparative approach of the transmedial and interdiscursive parameters of the digital Book-art (Hyperbook-art) considering its aptitudes as a phenomenon of communication highly interactive in the electronic art scene. The concepts transmediality and interdiscursivity are analyzed as ‘models’ of a method of study of the digital Book-art from semiotic postulates. Additionally, comparisons between these concepts and digital Books-art (Hyperbooks-art) are established in order to illustrate, identify and differentiate the varied creative strategies used in this type of works to articulate

<sup>1</sup> Este artículo recoge resultados del proyecto de investigación *Artes y Poéticas: Creación, Archivo y Educación* financiado por el Ministerio de Economía, Industria y Competitividad - MINECO (Ref. FFI2016-75844-P), del proyecto de investigación *Poesía i Educació (POCÍO)* de la Agència de Gestió d’Ajuts Universitaris i de Recerca - AGAUR (Ref. SGR 1067 2014-2016) y de la investigación *Límites, Fronteras y Pliegues. Poesía Visual y Lectura Liminal* financiada por la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (México) (Ref. UACJ/RUPI/6926-144).

<sup>2</sup> Universidad de Barcelona (España)  
E-mail: [bbcrespo@ub.edu](mailto:bbcrespo@ub.edu)

their discourse, and therefore in the contemporary artistic creation of similar precepts. Finally, it aims to offer tools for the analysis of works based on medial concurrence, new textualities and interactive communicative processes.

**Keywords:** Book-art; Hyperbook-art; transmediality; interdiscursivity; interactivity.

**Sumario:** 1. Introducción. Del Libro-arte al Hiperlibro-arte. 2. Transmedialidad versus Intermedialidad en el Hiperlibro-arte. 3. Interdiscursividad en el Hiperlibro-arte. 4. Comunicación interactiva en el Hiperlibro-arte. 5. Conclusiones. Referencias.

**Cómo citar:** Crespo, B. (2018) Consideraciones sobre transmedialidad, interdiscursividad e interactividad comunicacional en el Libro-arte digital (Hiperlibro-arte). *Arte, Individuo y Sociedad* 30(1), 95-110.

## 1. Introducción. Del Libro-arte al Hiperlibro-arte

Las prácticas artísticas y creaciones asociadas a las nuevas tecnologías presentan nuevas aproximaciones y debates de orden ontológico y epistemológico sobre el quehacer artístico y su rol como fenómeno comunicativo que merecen ser abordadas, tanto teórica como metodológicamente, desde diversas perspectivas y razonamientos multifactoriales. De esta forma, a tenor de las posibilidades creativas que ofrecen los medios de comunicación digitales en esta era de la sociedad de la información instantánea (Mattelart, 2002), y la naturaleza transmedial e interdiscursiva que conlleva cualquier manifestación artística contemporánea, a menudo se materializa en una praxis artística caracterizada por el mestizaje y la hibridación de numerosas disciplinas y medios. Este escenario requiere de su investigación desde ópticas que vayan más allá de aquellas investigaciones descriptivas de sus particularidades narratológicas formales. Y es que, la integración de los medios digitales a las prácticas culturales ha favorecido grandemente a la transmedialidad de modelos de representación y de creación de significados, y con ello a la fusión y difuminación de los tradicionales lindares formales, de género y de disciplina.

Una de las disciplinas artísticas que históricamente se ha prodigado en esta fusión de medios es la de los Libros-arte (denominados, muchas de las veces y de manera generalista, Libros de artista<sup>3</sup>) –es decir, aquellas creaciones artísticas que mantienen algún tipo de concomitancia con la idea de libro, primordialmente por la relación entre el concepto y el material con la secuencia (o ritmo de lectura) (Crespo-Martín, 2012, p. 2)–. Ya desde sus orígenes, a principios del siglo XX, el *Livre d'artiste*<sup>4</sup> fue concebido como “una colaboración entre editor, escritor y artista plástico. [...] El editor gesta y supervisa el proyecto. El poeta aporta el texto, éste puede ser de un autor vivo o muerto. Y el artista realiza las imágenes” (Crespo-Martín, 2010, p. 14). Esta propiedad integradora de medios, disciplinas y géneros se ha perpetuado en la idiosincrasia de los Libros-arte, y así el e-Libro-arte (Libro-arte electrónico) y el Hiperlibro-arte encarnan las modalidades que el Libro-arte adopta bajo propuestas

<sup>3</sup> El término Libro-arte, por su concepción compiladora de este género, abarca la tipología Libro de artista (Crespo-Martín, 2010, pp. 10-11). Por extensión, lo mismo ocurre con los vocablos Hiperlibro-arte e Hiperlibro de artista.

<sup>4</sup> El *Livre d'artiste* es una de las tipologías que el Libro-arte adopta, éste fue el precursor del Libro de artista. Para más detalle sobre la clasificación y análisis de la terminología desarrollada alrededor del Libro-arte ver Crespo-Martín (2010).

de creación digital, siendo este último, el Hiperlibro-arte, un claro exponente de creación artística contemporánea transmedial, interdiscursivo y con notables cualidades de comunicación audiovisual interactiva.

Antes de proseguir, cabe acotar terminológicamente el concepto Hiperlibro-arte<sup>5</sup> como,

[...] aquellos Libros-arte producidos exclusivamente mediante estructuras tecnológicas digitales interactivas, sumergiendo tanto a artista como a lector en el particular lenguaje del arte digital; mayoritariamente formalizados en lo que precisa el anglicismo como *screen based books* para especificar aquellos libros de concepción y ‘consumo’ en pantalla (fundamentalmente pantallas multitáctiles), cuyo uso del texto se fundamenta en el hipertexto y el del contenido visual en el hipermedia gracias a la interacción (pulsando encima de los mismos o en determinadas zonas sensibles y destacadas, mediante hipervínculos que enlazan de manera automática con otros documentos u otros elementos multimedia). (Crespo-Martín, 2016, p. 824).<sup>6</sup>

Queda claro pues, que las características hipermediales y multimediales<sup>7</sup> de los Hiperlibros-arte son consustanciales a su propia esencia.

De otra parte, por la intrínseca vinculación del libro con el texto –entendido éste en el sentido más amplio de su acepción (Crespo-Martín, en prensa)– se establecen unas relaciones interdiscursivas que propician incontables horizontes creativos.

Y, finalmente, la existencia de ciertos textos y manifestaciones creativas marcados por la inclusión de diferentes medios influenciados por las tecnologías de la comunicación revierte en una ‘convergencia mediática y cultural’ (Jenkins, 2006) y la aparición de nuevos lenguajes artísticos en los que confluyen lo verbal, lo visual y lo sonoro de manera interactiva.

En consecuencia, el objetivo de este estudio es ofrecer una aproximación teórica-práctica comparada de los parámetros narratológicos transmediales e interdiscursivos del Hiperlibro-arte teniendo en cuenta sus aptitudes como fenómeno de comunicación interactiva en la escena del arte digital. Se establecerán parangones entre los conceptos presentados y una serie de Hiperlibros-arte a fin de ilustrar, identificar y diferenciar las diferentes estrategias creativas que se utilizan en este tipo de obras, y por ende en las praxis artísticas contemporáneas de preceptos similares, para articular

<sup>5</sup> A fin de procurar por un escrito más preciso y fluido, tras esta introducción, se usará el término Hiperlibro-arte toda vez que nos reframos al Libro-arte digital.

<sup>6</sup> El Hiperlibro-arte se diferencia del e-Libro-arte por cuanto éste “[El e-Libro-arte] se puede definir como aquel Libro-arte servido en un soporte electrónico que, para su visualización, precisa de una pantalla textual, una pantalla gráfica, y/o unos dispositivos de emisión de audio, video, etc., según el tipo de información que contenga. [...] puede tratarse de un Libro-arte impreso que ha sido digitalizado y/o de un Libro-arte digital concebido para poder ser impreso...” (Crespo-Martín, 2016, p. 823).

<sup>7</sup> El término hipermedia toma su nombre de la suma de hipertexto y multimedia, una red hipertextual en la que se incluye no sólo texto, sino también otros medios: imágenes, audio, video, etc. (multimedia). La hipermedialidad supone la conjunción en el hipertexto de distintos medios. El hipertexto responde a la organización de una base de información en bloques discretos de contenido llamados nodos (en su mínimo nivel), conectados a través de enlaces cuya selección genera distintas formas de recuperar la información de la base.

Por otra parte, la tecnología multimedia consiste en utilizar la información almacenada en diferentes formatos y medios, controlados por un usuario (interactividad). Los documentos hipertextuales pueden ser textuales, gráficos, sonoros, animados, audiovisuales o una combinación de parte o de todas estas morfologías; por lo que el término hipertexto puede tener características multimedia. Multimedia significa la combinación o utilización de dos o más medios, y es en los entornos digitales donde esta combinación e incorporación de contenido audiovisual, gráfico y textual deviene en hipermedia. La red (*World Wide Web*) es el más claro ejemplo de hipermedia.

su discurso hacia una nueva estructura narrativa surgida de una convergencia de medios, de dispositivos gramaticales, narrativos y comunicacionales. En definitiva, se busca ofrecer herramientas de análisis de una creación artística contemporánea caracterizada por una concurrencia medial, nuevas textualidades y procesos comunicativos interactivos, a fin de poder objetivar su interpretación.

## 2. Transmedialidad versus Intermedialidad en el Hiperlibro-arte

La revolución tecnológica ha generado un proceso de transformación de la información de formatos analógicos a formatos digitales. En la última década, gracias a la mayor capacidad que estos últimos poseen para integrar diferentes formas perceptivas como la imagen, el texto, el audio y el vídeo, se ha dinamizado el debate sobre el concepto de transmedialidad abigarrando ideas muy heterogéneas debido a su constitutiva hibridación de múltiples medios, estéticas y géneros, artes, ciencias, etc. –conceptos que hasta hace algún tiempo parecían tener espacios bien diferenciados–.

Esta realidad de producciones culturales y comunicativas sustentada en la hibridez y la transversalidad asiste con fuerza, en la comunidad académica, a la discusión epistemológica de los términos transmedialidad e intermedialidad. A razón de la literatura especializada, se desprende que no se trata de un debate polarizado con partidarios y detractores de uno u otro concepto, sino de un posicionamiento taxonómico que se resuelve en definiciones muy semejantes y que se han venido usando como sinónimos. Y puesto que no se debiera utilizar un término por otro en los contextos investigadores, seguidamente se intentará perfilar esas diferencias con el propósito de contribuir a su definición.

De entre los autores que han desarrollado estudios sobre transmedialidad (Birringer, 2006 y Krämer 1998; entre otros) en nuestro país destacan los de Alfonso De Toro. En esta intención aclaratoria de los términos que encabezan este apartado De Toro afirma que,

[...] el concepto de ‘transmedialidad’ [que] no significa el intercambio de dos formas mediales distintas, sino de una multiplicidad de posibilidades mediales. Además, este concepto incluye diversas formas de expresión y representaciones híbridas como el diálogo entre distintos medios –en un sentido reducido ‘medios’ (vídeo, películas, televisión)–, como así también el diálogo entre medios textuales-lingüísticos, teatrales, musicales y de danza, es decir, entre medios electrónicos, filmicos y textuales, pero también entre no-textuales y no-lingüísticos como los gestuales, pictóricos, etc. Asimismo, el prefijo ‘trans’ expresa clara y formalmente el carácter nómada del proceso de intercambio medial. (2007, p. 26).

De esta explicación de lo transmedial se desprenden varias ideas fundamentales. La primera, que no se trata de un acto ‘medial-sincrético’ sumativo o de superposición de formas de representación medial, sino de una comunión, síntesis e intercambio de elementos y formas mediales que confluyen en proceso y estrategia estética. La segunda, aquella que extiende el diálogo medial de los medios textuales, entendiendo por ‘texto’ un concepto mucho más amplio que el de la expresión lingüística para ocuparse también de cualquier tipo de expresión (pintura, imagen, tonos, música,

ruidos, luz, cuerpo...). Y la tercera, que el prefijo ‘trans’, por su cualidad metamórfica, establece un diálogo desjerarquizado entre los medios en una interacción dinámica.

Por otro lado, la intermedialidad ha sido objeto de muchos más estudios que la transmedialidad. El primer uso del término ‘intermedia’ puede situarse en 1966 por el artista estadounidense Dick Higgins en su ensayo homónimo. En él Higgins ya presentaba la distinción entre *intermedia* –como una fusión conceptual de los medios– y *mixed media* –como adhesión de distintos medios–, y con ello se asentaban las bases para entender la intermedialidad como una forma que integra distintos medios. Esta idea también fue abordada posteriormente por otros estudiosos como Frank (1987), Prümm (1987), Eicher (1994), Müller (1996), Rajewsky (2002) o Schröter (2008).

En su artículo sobre el particular Cubillo (2013, p. 173) expone sintéticamente las teorías de Rajewsky (2002) distinguiendo dos aproximaciones posibles al estudio de la intermedialidad: una proveniente de los estudios literarios y narrativos; y otra proveniente de los estudios de la comunicación social. La autora de este ensayo define la noción de intermedialidad como aquella que “nos permite dar cuenta de los espacios de diálogo entre las prácticas significantes –procesos artísticos-culturales– y los medios tecnológicos o digitales.” (Cubillo, 2013, p. 169). Es en este contexto en el que se da la intermedialidad, es decir, cuando “ocurre la integración de uno o varios medios en alguna otra forma de comunicación” (Cubillo, 2013, p. 171), y así se origina un espacio intermedio del que surge un nuevo producto o práctica, o sea “entender la intermedialidad como punto de encuentro entre los aspectos materiales, semióticos, culturales, e incluyendo la variabilidad espacio-temporal” (Elleström, 2010, citado en López-Varela, 2011, p. 108).

Frente a estas posturas se levantan otras opiniones como la de Guarinos (2007, p. 18) que afirma que el término transmedialidad enriquece y complementa a la intermedialidad puesto que ésta última no alcanza a dar respuesta al conglomerado mediático que es Internet que aglutina medios audiovisuales y diversidad de modos y medios de comunicación. O la de De Toro (2007, p. 24) que ve en el prefijo ‘trans’ una ampliación y deslimitación de aquél término con el prefijo ‘inter’ ya que se ubica en un supranivel epistemológico. Y así, la intermedialidad se asocia con la difuminación de fronteras formales y de géneros, mientras que la transmedialidad alude a una lógica que sobrepasa o esquivo la simple adición, que transgrede un límite, que se produce “cuando diversos elementos mediales concurren dentro de un concepto estético, cuando se constata un empleo multimedial de elementos y procedimientos o cuando éstos aparecen en forma de citas, es decir, cuando se realiza un diálogo de elementos mediales y se produce un meta-texto-medial.” (De Toro, 2007, p. 27).

En este maremágnum terminológico, íntimamente relacionados con la transmedialidad y la intermedialidad, asoman los términos interdisciplinariedad y transdisciplinariedad. Si bien sus fronteras definitorias no ofrecen tanta controversia es oportuno aquí clarificarlos, aunque estos conceptos quedan fuera del ámbito de este artículo y no precisarán de más detenimiento:

Por ‘transdisciplinariedad’ entendemos, por una parte, el recurso a modelos de diversa proveniencia disciplinaria y teórica (teatral, histórica, antropológica, sociológica, filosófica, estructural, postestructural, teoría de la comunicación, etc.) o a unidades o elementos particulares de éstos al servicio de la apropiación, decodificación e

interpretación del objeto analizado. El término de transdisciplinaridad tiene poco que ver con aquel tradicional de la comparatística e interdisciplinaridad ya que allí los métodos de la propia disciplina de base no son trascendidos, más bien incluye y conlleva las diversas recodificaciones ya que el empleo de postulados e instrumentos de otras disciplinas implican siempre una desterritorialización y reterritorialización de éstos. (De Toro, 2007, p. 24).

Tras esta acotación de los conceptos transmedialidad e intermedialidad cabe especificar los términos en los que se usa la palabra medio. McLuhan (1964, pp. 8-9) aboga por una definición que le otorga una importancia capital con respecto al mensaje, afirmando que el medio es el mensaje, incluso cuando el ‘contenido’ esconde la verdadera naturaleza del medio. Sin embargo, también se puede vehicular el término a criterios más experienciales y formalistas, y en consecuencia, se pueden distinguir formas mediales y plataformas mediales. Una forma medial responde al lenguaje del que una historia se sirve, y puede incluir texto, fotografías, ilustraciones, vídeo, audio, gráfica, mapas, formas interactivas y muchas otras. Estas formas luego se reproducen en algún lugar y ese lugar es la plataforma medial como son Internet, aplicaciones para teléfonos móviles e iPads, radio, televisión, cine, pintura, escultura, dibujo, etc. Una obra de talante transmedial se caracteriza porque bajo un mismo paraguas argumental se cuentan más de una historia, cada una de ellas está completa en sí misma y tiene sentido en sí misma, pero al mismo tiempo todas son necesarias para la construcción y comprensión del universo argumental en su totalidad, todas juntas expanden la comprensión de un tema más amplio. Se cuentan por la vía de formas mediales y se comunican a través de un número indefinido de plataformas. Una ecuación que resulta de la suma de: un universo argumental + muchas historias + muchas formas mediales + muchas plataformas mediales<sup>8</sup>. Un todo dinámico donde todo interacciona entre sí.



Figura 1. Zuzana Husárová y Amalia Roxana Filip, *Liminal && Lucent*, 2013. Libro de poemas de *Liminal*. (Fuente de la imagen: <http://restlessnest.org/design-attempts/liminal>).

<sup>8</sup> “Transmediality= One storyworld, Many stories, Many forms, Many channels” (Moloney, 2014, s. p.).

Así pues, a la luz de los parámetros teóricos expuestos, un claro ejemplo de Hiperlibro-arte desde coordenadas transmediales lo encontramos en la obra *Liminal && Lucent*<sup>9</sup> de Husárová y Filip (2013). Un proyecto dual que coexiste plenamente y que incluye dos libros de poemas visuales (Fig. 1), archivos de poesía sonora *online*, performances en directo (Fig. 2) y en el caso de *Lucent* una exposición (muchas plataformas mediales). *Liminal && Lucent* trata sobre la percepción del espacio-tiempo (universo argumental). Un núcleo temático en el que el espectador se adentra desde diversas historias, en *Liminal* a través de un viaje por el tiempo, el espacio y el estado, todo estructurado en cinco partes correspondientes a cinco momentos del día; y en el caso de *Lucent* mediante una experimentación de diferentes aspectos y dimensiones del espacio, también desarrollado en cinco partes (muchas historias). Este universo argumental de múltiples historias se conforma desde la pluralidad de formas narrativas mediales y de plataformas mediales. Tanto los poemas visuales de los libros, como los poemas sonoros de los archivos en la página web, como los audiovisuales de las performances en vivo siguen el mismo esquema conceptual pero ninguno de ellos es una reiteración de lo expuesto en los otros. Los poemas del libro no se imitan en la poesía sonora, los audiovisuales de las performances son diferentes de las imágenes estáticas de los libros y de las de la exposición, una totalidad que confluye en interrelaciones mutuas entre sonido, palabra hablada, texto escrito, imágenes, audiovisuales... (muchas formas mediales), para proporcionar al espectador una experiencia totalizadora del espacio-tiempo, todo gracias a la interactividad que establece el conjunto de la obra en todas sus dimensiones.



Figura 2. Zuzana Husárová y Amalia Roxana Filip, *Liminal && Lucent*, 2013. Performance de *Lucent*. (Fuente de la imagen: <http://zuz.husarova.net/2013/11/06/liminal-performance/>).

Un análisis semejante es válido para la obra de Bouchardon y Volckaert (2010) *Loss of grasp*<sup>10</sup> (Fig. 3). La comunión transmedial de esta pieza busca que el espectador/usuario experimente la sensación de pérdida explorando las posibilidades

<sup>9</sup> [www.liminal.name](http://www.liminal.name)

<sup>10</sup> <http://lossofgrasp.com>

de la narrativa interactiva mediante sus propias manipulaciones gestuales en y con la obra. El tema central de la pieza es la pérdida de control de la vida (universo argumental). En seis escenas (diversas historias) se cuenta la historia de un personaje en plena crisis existencial. Las seis convergen en una sinergia de formas mediales –texto escrito en movimiento y estático, sonido, texto narrado, imágenes estáticas y en movimiento– con inconmensurables recursos interactivos –se puede desplazar el ratón para desvelar textos y/o imágenes, para cambiar la presentación de un mismo texto transformando así el mensaje y poder ser un poema de amor o una nota de abandono, escribir, la imagen del lector aparece en la pantalla vía cámara web, etc.– y diversas plataformas mediales. Una obra que irrumpes con múltiples tramas, múltiples personajes, agilidad visual y narrativa, hipertextualidad, una negación a cerrar significados, una búsqueda de un espectador y una audiencia heterogénea, una escritura colaborativa en la que se redefinen los roles autor-espectador, un espectador-autor que ahora se convierte en individuo receptor y parte del mensaje, una metaficcionalidad de hibridación de géneros y formatos. Dicho de otro modo, una obra con una gran unidad y cohesión aun cuando se construye en base al diálogo como punto de cruce o de entrelazamientos de variadas formas y lenguajes expresivos, de múltiples códigos comunicativos, manteniendo la tensión al mismo tiempo que la autonomía entre los medios y sin menoscabo de alguno de ellos, todos ellos al servicio del enriquecimiento de la interpretación, la expresión, la creación, la creatividad y la comunicación.

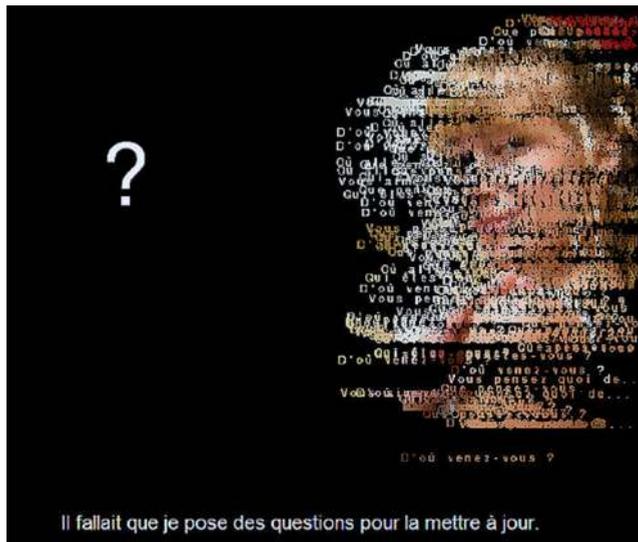


Figura 3. Serge Bouchardon y Vincent Volckaert, *Loss of grasp*, 2010, segunda escena. (Fuente de la imagen: <http://hyperrhiz.io/hyperrhiz15/gallery/bouchardon-loss-of-grasp.html>).

No resultaría difícil citar otros ejemplos como *Between the page and the screen* de Borsuk y Bouse (2012) un Hiperlibro-arte que cuestiona el lugar que ocupan los libros como objetos en la era de la lectura en pantalla (*screen-based reading*). La obra

se formaliza en un Libro-arte con dibujos geométricos y direcciones que remiten a páginas web donde al conectarse se suceden una serie de poemas y de cartas entre dos amantes de los que, mediante una cámara web, el espectador se hará partícipe. O, *Buzz Aldrin Doesn't know any better* de Lewis (2012), un Hiperlibro-arte cuyas plataformas mediales son un panel expositivo en la galería y una aplicación para iPad; de formas mediales que van desde la imagen fija y en movimiento, al texto, audio...; de numerosos relatos para los cuales Lewis encargó a otros cinco poetas material textual; y que pivotan todos ellos sobre una conversación con un viejo interlocutor, *Pretty Jesus*. Y en nuestras fronteras despuntan artistas como Herrero (2011) con *5000 palabras*<sup>11</sup> o, Sampere y Ubícuo Studio (2013) con su obra para teléfonos iPhone *Infinít*.

### 3. Interdiscursividad en el Hiperlibro-arte

La interdiscursividad es un concepto que proviene de un conjunto de teorías textuales. Un proceso iniciado en la definición de la intertextualidad (Bajtín, 1997 y Eco, 1992), pasando por la transtextualidad –y sus apéndices: intertexto, paratexto, metatexto, hipertexto y architexto– (Genette, 1979 y 1989; y Calabrese, 1993), hasta que Segre (1985) denominó interdiscursividad a la relación semiológica entre un texto literario, o que utiliza el lenguaje humano, con otro de naturaleza artística no literaria (pintura, música, cine, etc.) ampliando así el alcance de la actividad comunicativa del texto. La interdiscursividad abraza todo un sistema de referencias eclécticas y así explicada, ha sido adoptada por algunos autores como sinónimo del concepto de intermedialidad (Felten, 1998, p. 98) ya debatido en el apartado anterior. Sin embargo, los conceptos interdiscursividad e intermedialidad, aunque parecen por momentos confundirse, no son intercambiables en absoluto ya que en la interdiscursividad se establecen relaciones y conexiones entre textos visuales; textos escritos: lingüísticos, poéticos y teórico-críticos (en tanto discursos de producción); textos icónicos; metonímicos; metatextos...; mientras que la intermedialidad aboga por una convergencia de diferentes medios.

La voluntad que aquí se presenta de categorizar las propiedades interdiscursivas del Hiperlibro-arte comporta aplicar una metodología de análisis a las prácticas artísticas que proviene del área de la lingüística y la semiótica literaria. Ciertamente, esta podría ser una perspectiva analítica discutible, aunque la lingüística ha aportado muchos de sus métodos de análisis a otras disciplinas, especialmente a aquellas relativas a la comunicación. Pero, si indagamos en la definición del término lingüística esta vinculación queda justificada. La lingüística se ocupa del estudio científico del lenguaje y de las lenguas naturales, así como de la reflexión teórica del mismo (Quilis, 1983), pudiendo reconocer como lenguas naturales a los lenguajes audiovisuales. A la cuestión de las posibles confluencias entre texto e imagen, o a las analogías semióticas que se establecen entre los discursos literarios y los discursos audiovisuales cabe añadir el que procede en sentido inverso, esto es la écfrasis, la representación verbal de una representación visual. Nos hallamos pues frente a una compleja e inextricable relación entre texto e imagen, frente a un vínculo ilimitado e irreductible de referencialidad entre lo visible y lo legible, a una relación infinita

---

<sup>11</sup> <http://www.elevenkosmos.net/5000palabras/5KP1.html>

entre lo visible y lo leíble (Foucault, 1998), a lo que hay que sumar, por supuesto, los discursos mediales de audio. Y así se constata la necesidad por parte de los estudiosos de exponer y explicar las problemáticas visuales desde el lado literario, de llevar a cabo un acercamiento visual a la literatura y viceversa (De Toro, 2007; Alberdi, 2015; Peña, 2007; Jenkins, 2003; entre otros).

Un medio de comunicación implica un lenguaje, pero no por ello existe un lenguaje concreto para cada medio existente. El Hiperlibro-arte, desde un punto de vista gramatical estricto, no requiere de un texto que posea un lenguaje específico propiamente dicho, aunque bien puede servirse de él. Puede estar constituido por un sistema particular de signos narrativos (elementos portadores de significación), y por esta razón dicho texto puede hallarse influido por otros de naturaleza diferente, artística o de otra índole. El motivo por el cual es tan susceptible de ser afectado innumerables veces y de manera excesiva por otros textos es, principalmente, su ductilidad a incorporar aspectos textuales de otras disciplinas tanto artísticas como de otra condición.

Algunos ejemplos destacables de interdiscursividad en el Hiperlibro-arte son *Les formigues* de Pedrola (2005) realizado a partir del caligrama homónimo de Joan Salvat-Papasseit, o la aplicación de la empresa Touch Press Inc. para iPad de *The waste land* de T. S. Eliot (1922) que aun respetando la integridad de la obra original expone nuevas maneras de explorar el significado y la influencia del poema, o la edición digital de *Blanco* de Octavio Paz (1987) en una aplicación que permite ver en pantalla el poema, que cuenta con una lectura a tres voces del poema (una de ellas por el mismo Nobel), que ofrece pluralidad de formas de lectura, y un sinfín de variantes que el lector va descubriendo.

Otra obra que merece especial mención es *Patchwork girl, or A Modern Monster* de Jackson (1995). La narración de esta pieza se basa en dos libros: *Frankenstein* de Shelley (1818), y *The Patchwork girl of Oz* de Baum (1913). Incluye citas de dichas novelas, textos de filósofos como Jaques Derrida y Donna Haraway, ilustraciones, audio... Texto, imágenes y sonido tejen una estructura unificada. Cada fragmento dirige al lector por un itinerario de lectura que desplaza la historia en direcciones múltiples a través de palabras vinculadas por hipertextos y de imágenes interactivas.

Sin embargo, las relaciones interdiscursivas no implican que el texto haya de ser necesariamente un texto ya existente, sino que éste puede ser también de nueva creación por parte del autor o del espectador (convirtiéndose así en coautor de la obra), verbigracia *abcdefghijklmnopqrstuvwxyz* (Fig. 4) de Piringer (2010), una obra que hace ostentación de la experimentación performativa transmedial. Con su aplicación para iPhone, iPod touch y iPad<sup>12</sup> el lector puede jugar con las letras del abecedario, puede utilizarlas en las pantallas táctiles de los dispositivos aptos para ello para producir sonidos estableciendo una dinámica relación con su tipografía, las letras reaccionan a la gravedad o entre ellas y generan ritmos y paisajes sonoros. La obra es, en su conjunto, un micromundo de sonido, movimiento y tacto.

<sup>12</sup> Disponible en <http://abcdefghijklmnopqrstuvwxyz.appstor.io/nl>

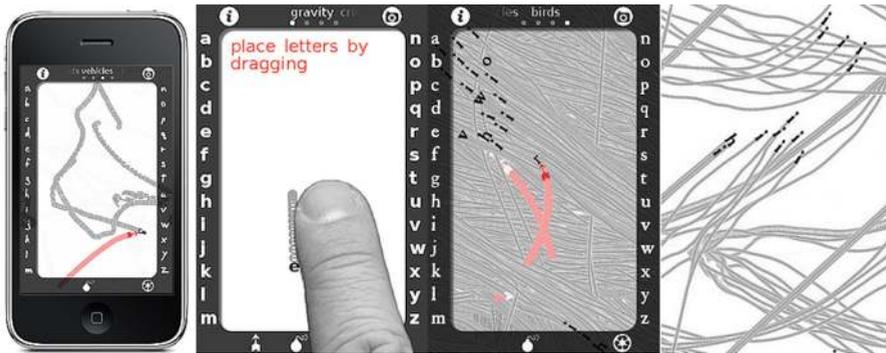


Figura 4. Jörg Piringer, *abcdefghijklmnopqrstuvwxyz*, 2010. (Fuente de la imagen: <http://www.wiretotheear.com/tag/jorg-piringer/>).

#### 4. Comunicación interactiva en el Hiperlibro-arte

Ya es conocida (desde la Edad Media) la idea de que la imagen ha venido desempeñando una función comunicativa esencial tanto en la sociedad como en el arte. Y conforme a los cambios de los medios materiales que propician los intercambios comunicativos “es fundamental contemplar la comunicación como un proceso de intercambio de información que requiere de interacciones intencionales entre diversos materiales de traducción [...] tanto biológicos (el cuerpo humano) como tecnológicos.” (López-Varela, 2011, p. 99).

La realidad actual de medios digitales permite modificar la información y, en consecuencia, la acción comunicativa. El sistema comunicativo digital expande, y al mismo tiempo determina, las operaciones comunicativas que puedan llevarse a cabo en dicho sistema de medios (Carrera et al., 2013, p. 539). Desde aquellas interacciones operables a un nivel más elemental a través del teclado y el ratón a las pantallas táctiles (tacto), los altavoces y el micrófono (audio), la pantalla y la cámara Web (visión), hasta los dispositivos más sofisticados de realidad aumentada, simulación y realidad virtual. Estas cualidades que aparecen unidas a los productos comunicativos de la nueva era son también elementos propios del arte digital, y por tanto a sus aptitudes comunicativas. Como se ha venido observando a lo largo de este trabajo el Hiperlibro-arte admite y propicia la utilización de todas estas herramientas tecnológicas. Sus características narratológicas con las que construye forma y contenido en estructuras discursivas, y las clasificaciones narrativas que se establecen entre los diferentes lenguajes, le otorgan también fundamentos constitutivos como medio de comunicación.

Indiscutiblemente, Internet ha provocado cambios en la lectura y en el sistema de comunicación. Nos hallamos frente a lo que se podría llamar una cultura en red, que va más allá de la cultura digital, por cuanto la interacción es un factor indisoluble de la red Internet. A su vez, la Red es simultáneamente espacio de creación y de difusión. El entorno digital permite integrar formas comunicativas más participativas por parte del usuario, y las operaciones comunicativas que se pueden realizar están determinadas por los dispositivos, medios tecnológicos y el diseño del interfaz. La

interactividad es pues uno de los máximos valores que posee un sistema comunicativo en la era digital. Obviamente, la interactividad en la obra de arte y como mediadora comunicativa no ha aparecido con Internet –y claro está, sigue existiendo en entornos *offline*–, pero sí cobra ahora un nuevo sentido. El diseño del interfaz debe ambicionar la mejora del flujo de comunicación entre el ser humano, el ordenador y, en ocasiones, entre varios usuarios y sus ordenadores. De esta suerte, el corolario técnico con el que cuenta el arte de nuestro tiempo comprende sonidos, símbolos, expresiones que activan cualquier función a nivel de software, acciones corporales, interacciones físicas (movimientos miméticos virtuales dirigidos por movimientos reales representados en el mundo virtual por componentes preprogramados), la implicación de más de un sentido: vista, oído, tacto..., símbolos dinámicos e icónicos, interfaces mimético-infográficas en forma de una foto o un vídeo del propio usuario. Tiene lugar una inmersión física y multisensorial. Consecuentemente, también se expanden y se desarrollan nuevas habilidades y competencias perceptivas y cognitivas en los usuarios/espectadores/lectores.

En otro orden de ideas, estas relaciones entre usuarios y autores, jugadores y diseñadores, o lectores y autores, diluyen los límites de la creación como voz individual, a la vez que aumentan los diferentes modos de actuar e interactuar con una obra digital<sup>13</sup>, permitiendo el intercambio de funciones de comunicación entre ellos. Cuantas más interacciones constructivas y más códigos abiertos el sistema permita, mayor será el número de roles intercambiables que podrán darse entre lector-escritor, jugador-diseñador del juego, usuario-programador, espectador-autor. Gracias a la complejidad de las relaciones y la superposición de las funciones creativas que posibilita la apertura del relato y las inmensas predisposiciones a la performatividad comunicacional que pueden converger, los Hiperlibros-arte están plenamente capacitados para explorar y explotar las posibilidades creativas de este tipo de comunicación interactiva.

Una obra que suscribe todos los postulados recién expuestos es *The Fugue Book*<sup>14</sup> de Ferret (2008). Una propuesta narrativa que usa la aplicación de Facebook (fue publicada coincidiendo con el nacimiento de esta red social). Una vez conectado a su cuenta, el usuario/lector/espectador empieza a recibir mensajes de diferentes personas que parecen sus amigos, pero son en realidad simulaciones creadas a través de la captura de la información de sus amigos de Facebook. Técnicamente se basa en la idea de remezcla e integra elementos distintos como las API de Facebook, aplicaciones en lenguajes PHP y Javascript, correos electrónicos automáticos, autogeneración de PDF o síntesis de voz, siempre con la palabra como eje vertebrador. Este singular Hiperlibro-arte convierte al lector en autor y protagonista del relato que está leyendo, y a sus amigos de la vida real en personajes de ficción. El lector/usuario contribuye a la narrativa y a su difusión, convirtiéndola en una narrativa viral y en tiempo real: expande las historias, confronta diferentes interlocutores físicamente separados por medio de un sistema multipantalla o pantallas fragmentadas... La obra finalmente, invita a la reflexión de nuestro cautiverio dentro de los mundos virtuales.

---

<sup>13</sup> Fletcher diferencia diversos estadios y múltiples maneras de 'cómo actuar/interactuar con un texto digital' (*how to perform a digital text*), el autor sostiene que un "Digital text comprises an assemblage of dispersed performances which only come together at the moment of inception" (Fletcher, 2015, p. 39).

<sup>14</sup> <http://www.salnitro.com/fugue/>

Citaré, para terminar, otra obra que explota numerosos recursos y elementos que ofrece la interactividad y la realidad virtual, *Cursed poems* (Fig. 5) de Barrachina y Duteil (2015). Esta pieza combina una colección de poemas de escritores conocidos adaptados para configurar un videojuego en el que la creatividad y las habilidades de los usuarios que interactúan con él le sumergen en una experiencia literaria completamente interactiva. Mediante el uso del Kinect de Microsoft, el ‘jugador’ se adentra en la creación y recreación poética a través del movimiento como forma de interacción. Éste debe completar una serie de etapas que incluyen la oportunidad de desbloquear y experimentar cambios ocultos de la creación poética. Lo que hace el ‘jugador’ puede alterar el proceso de lectura, al igual que el resultado final del poema.



Figura 5. Bryan Barrachina y Douglass Duteil, *Cursed poems*, 2015. (Fuente de la imagen: <http://www.gruppogiada.it/tag/seminario-internazionale/>).

La performance se adentra así en el terreno transmedial mediante la virtualidad, la presencia, la participación, la interactividad de los media y el arte relacional o estética relacional –‘movimiento’ estético que propone métodos de intercambio entre individuos y/o grupos sociales, es decir, la creación de situaciones o contextos que producen interacción social y que se convierten en posibles mediadoras para la colaboración y la participación, utilizando las relaciones humanas como materia prima creativa (Bourriaud, 2009)–, una creación de sistemas interactivos en tiempo real.

## 5. Conclusiones

La novedad del enfoque aquí presentado consiste en abordar el estudio de la narratología del Hiperlibro-arte, y por extensión deíctica de muchas de las obras artísticas digitales, desde la transmedialidad y la interdiscursividad atendiendo a sus aptitudes comunicativas interactivas. Esto implica un cambio de posicionamiento desde el cual lo conocemos, un cambio de criterio desde el cual lo analizamos y un cambio en la perspectiva desde la cual lo producimos; es decir, un cambio que

involucra tanto a investigadores, como a artistas, o al público receptor/participante de las producciones artísticas.

Aquello que en muchas de las creaciones contemporáneas había sido una difusión disciplinaria que, en la mejor de las interdisciplinidades, compartimentaba el mensaje dividiéndolo en distintos medios y distintos géneros en una misma obra, se convierte ahora en una forma narrativa transmedial sin interrupción. Se ha aportado un marco teórico que sustenta el concepto de transmedialidad, determinando que la transmedialidad no resulta de la multiplicidad de posibilidades mediales, ni del intercambio de formas mediales distintas, no es una agrupación de medios, ni la superposición de formas de representación medial; tampoco es una síntesis de elementos mediales. La transmedialidad es un acto semántico-cultural de medios.

Asimismo, se han delimitado los parámetros teóricos de la interdiscursividad por cuanto se trata de la relación que se establece entre un texto –de condición lingüística o no– con otro lenguaje artístico. El idilio interdiscursivo se erige como un instrumento productivo no solamente para el análisis de los lenguajes y todas las posibles interrelaciones que puedan existir entre ellos, sino también para el estímulo creativo de los autores.

Podríamos considerar que la transmedialidad enfatiza el diálogo entre diversos tipos de medios, mientras que la interdiscursividad subraya el diálogo entre todos los recursos de expresiones textuales, sean estos de naturaleza lingüística o no-lingüística.

Los Hiperlibros-arte ‘visitados’ en este artículo, a sabiendas que existen muchas obras que bien podrían estar también aquí incluidas, ejemplifican y constatan que esta disciplina, gracias a su capacidad sincrética sea en su forma y/o en su contenido, permite incorporar tantos y tan diversos sistemas significantes en su construcción, que favorece la inclusión de traslaciones mediales y textuales propias de otras disciplinas o tipos de manifestación textual. Se han intentado aplicar metodologías de análisis propias de la semiótica, la literatura, la comunicación y la estética, es decir, un análisis teórico-práctico de las obras y sus propiedades desde diversos prismas, lo que revierte en unas conclusiones que inevitablemente insisten en dicho carácter transmedial. Así, la especificidad transmedial e interdiscursiva de los Hiperlibros-arte no viene dada por la integración de formas narrativas, medios y géneros preexistentes; sino por la germinación de una nueva lógica comunicativa, es decir, un sistema integrado de contenidos diversos y de diferentes naturalezas en constante transformación. Y, su deferencia por la red Internet como plataforma medial interactiva es, sin duda, garante de sus propiedades comunicativas.

## Referencias

- Alberdi, B. (2015). Escribir la imagen: la literatura a través de la écfrasis. *Literatura y Lingüística*, 33, 17-38. doi: <http://dx.doi.org/10.4067/S0716-58112016000100002>
- Bajtín, M. (1997). *Estética de la creación verbal*. México: Siglo XXI Editores.
- Birringer, J. (2006). Interacting: Performance & Transmediality. En Wallace, C. (Ed.), *Monologues: Theatre, Performance, Subjectivity* (297-325). Prague: Litteraria Pragensia.
- Bourriaud, N. (2009). *Altermodern: TateTriennial*. London: Published by Tate Publishing.
- Calabrese, O. (1993). Intertextualidad en Pintura. Una lectura de «Los Embajadores» de Holbein. En Calabrese, O. (Ed.), *Cómo se lee una obra de arte* (29-56). Madrid: Cátedra.

- Carrera, P.; Limón, N.; Herrero, E.; Sainz, C. (2013). Transmedialidad y ecosistema digital. *Historia y Comunicación Social*, (18), 535-545. doi: [http://dx.doi.org/10.5209/rev\\_HICS.2013.v18.44257](http://dx.doi.org/10.5209/rev_HICS.2013.v18.44257)
- Crespo-Martín, B. (2010). El Libro-Arte. Clasificación y análisis de la terminología desarrollada alrededor del Libro-Arte. *Arte, individuo y sociedad*, 22(1), 9-26.
- Crespo-Martín, B. (2012). El Libro-Arte/Libro de Artista: Tipologías secuenciales, narrativas y estructuras. *Anales de documentación*, 15(1), 1-25. doi: <http://dx.doi.org/10.6018/analesdoc.15.1.125591>
- Crespo-Martín, B. (2016). El Libro-arte/Libro de artista en su dimensión digital: el e-Libro-arte y el Hiperlibro-arte. *El Profesional de la Información*, 25(5), 822-830. doi: <https://doi.org/10.3145/epi.2016.sep.13>
- Crespo-Martín, B. (en prensa). Texto, Con-texto y Pre-texto en los Libros-Arte, o sobre el diálogo entre el texto y el libro. En Mínguez García, H. (Coord.), *Lecturas en límite. Diálogo entre Tipografía y el Libro-Arte*. Chihuahua (México): Universidad Autónoma de Ciudad Juárez.
- Cubillo Paniagua, R. (2013). La Intermedialidad en el siglo XXI. *Diálogos: Revista Electrónica de Historia*, 14(2), 169-179. doi: <http://dx.doi.org/10.15517/dre.v14i2.8444>
- De Toro, A. (2007). Dispositivos transmediales, representación y anti-representación. Frida Kahlo: Transpictorialidad-Transmedialidad. *Comunicación*, 5, 23-65. Recuperado de [http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n5/articulos/dispositivos\\_transmediales\\_represetacion\\_y\\_anti\\_represetacion\\_frida\\_kahlo\\_transpictorialidad\\_transmedialidad.pdf](http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n5/articulos/dispositivos_transmediales_represetacion_y_anti_represetacion_frida_kahlo_transpictorialidad_transmedialidad.pdf)
- Eco, U. (1992). *Los límites de la interpretación*. Barcelona: Editorial Lumen.
- Eicher, T. (1994). Was heißt (hier) Intermedialität?. En Eicher, T. & Bleekman, U. (Ed.), *Intermedialität. Vom Bild zum Text* (11-28). Bielefeld: Aisthesis.
- Elleström, L. (Ed.). (2010). *Media Borders, Multimodality and Intermediality*. Basingstoke, UK: Palgrave-Macmillan Ltd.
- Felten, H. (1998). Juegos de la intermedialidad en la narrativa española contemporánea. *Actas del XII Congreso de la Asociación Internacional de Hispanistas (AIH)* (The University of Birmingham Birmingham, 21-26 de agosto de 1995), 98-102. Birmingham: Delphin Books. Recuperado de [http://cvc.cervantes.es/literatura/aih/pdf/12/aih\\_12\\_5\\_016.pdf](http://cvc.cervantes.es/literatura/aih/pdf/12/aih_12_5_016.pdf)
- Fletcher, J. (2015). Performing digital literature. *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 4(2), 18-42. Recuperado de <http://revistacaracteres.net/revista/vol4n2noviembre2015/performingdigital/>
- Foucault, M. (1998). *Las palabras y las cosas: una arqueología de las ciencias humanas*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Frank, P. (1987). *Intermedia. Die Verschmelzung der Künste*. Bern: Benteli.
- Genette, G. (1979). *Introduction à l'architexte*. Paris: Seuil.
- Genette, G. (1989). *Palimpsestos: la literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.
- Guarinos, V. (2007). Transmedialidades: el signo de nuestro tiempo. *Comunicación*, 5, 11-22. Recuperado de [http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n5/articulos/transmedialidades\\_el\\_signo\\_de\\_nuestro\\_tiempo.pdf](http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n5/articulos/transmedialidades_el_signo_de_nuestro_tiempo.pdf)
- Higgins, D. (1966). Intermedia. *The Something Else Newsletter*, 1(1). También publicado como capítulo en Higgins, D. (1984). *Horizons, the Poetics and Theory of the Intermedia*. Carbondale, IL: Southern Illinois Univ. Press.
- Jenkins, H. (2003, 15 de enero). Transmedia Storytelling. *MIT Technology Review*. Massachusetts: The MIT Press. Recuperado de <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>

- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture. Where Old and New Media collide*. Nueva York / Londres: New York University Press. Traducido al castellano por Pablo Hermida Lazcano. *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós, 2008.
- Krämer, S. (1998). Das Medium als Spur und als Apparat. En Krämer, S. (Ed.), *Medien, Computer, Realität* (73-94). Frankfurt: Suhrkamp.
- López-Varela, A. (2011). Génesis semiótica de la intermedialidad: fundamentos cognitivos y socio-constructivistas de la comunicación. *Cuadernos de Información y Comunicación*, 16, 95-114. doi: [http://dx.doi.org/10.5209/rev\\_CIYC.2011.v16.5](http://dx.doi.org/10.5209/rev_CIYC.2011.v16.5)
- Mattelart, A. (2002). *Historia de la Sociedad de la Información*. Barcelona: Ed. Paidós Ibérica.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: the extensions of man*. New York: McGraw Hill.
- Moloney, K. (2014, 21 de abril). Multimedia, Crossmedia, Transmedia... What's in a name?. *Transmedia Journalism*, s.p. Recuperado de <https://transmediajournalism.org/2014/04/21/multimedia-crossmedia-transmedia-whats-in-a-name/>
- Müller, J. (1996). *Intermedialität. Formen moderner kultureller Kommunikation*. Münster: Nodus Publikationen.
- Peña, V. (2007). Transtextualidad y relato audiovisual. *Comunicación*, 5, 131-147. Recuperado de [http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n5/articulos/transexualidad\\_y\\_relato\\_audiovisual.pdf](http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n5/articulos/transexualidad_y_relato_audiovisual.pdf)
- Prümm, K. (1987). Multimedialität und Intermedialität. *TheaterZeitSchrift*, 4 (22), 95-103.
- Quilis, A. (1983). *Lengua Española*. Madrid: UNED.
- Rajewsky, I. (2002). *Intermedialität*. Tübingen/Basel: Francke.
- Schröter, J. (2008). Das ur-intermediale Netzwerk und die (Neu-)Erfindung des Mediums im (digitalen) Modernismus. En Paech, J. & Schröter, J. (Ed.), *Intermedialität analog/digital. Theorien – Methoden – Analysen* (579-601). München: Fink.
- Segre, C. (1985). *Principios de análisis del texto literario*. Barcelona: Editorial Crítica.