

Imaginación mediática en Hispanoamérica.
Variantología de lo intermedial y
diseño transmedia para la apropiación de
archivos culturales

Mauricio Vásquez Arias

Universidad de Caldas
Facultad de Artes y Humanidades
Doctorado en Diseño y Creación
Manizales, Colombia
2022

Imaginación mediática en Hispanoamérica. Variantología de lo intermedial y diseño transmedia para la apropiación de archivos culturales

Mauricio Vásquez Arias

Tesis de investigación presentada como requisito parcial para optar al título de
Doctor en Diseño y Creación

Directores:

Ph.D. Isidro Moreno Sánchez

Ph.D. Felipe César Londoño López

Grupo de Investigación:

Diseño y Cognición en Espacios Visuales y Virtuales Línea de Investigación (DICOVI)

Línea de investigación:

Interrelación entre Diseño, Ciencia, Arte y Tecnología

Universidad de Caldas
Facultad de Artes y Humanidades
Doctorado en Diseño y Creación
Manizales, Colombia
2022



*A Lorena Avilés, mi compañera de aventuras
arqueológicas y esposa, por abrirme desde su espíritu gitano y
andaluz, las puertas de un mundo que todavía sigo
descubriendo*

*A Sofía Vásquez, hija de mis entrañas, para que en
estos trazos encuentre las huellas de su propio camino*

*A Carla Vásquez, niña de mi vida, para que estas
genealogías no contadas por la historia oficial le ayuden a
situar las afortunadas coincidencias que le dieron vida*

Agradecimientos

La naturaleza polifónica y multiautoral de este proceso tiene, con absoluta seguridad, más deudas que saldos a favor. En primera instancia debo reconocer el intenso trabajo de acompañamiento de mis directores de tesis, los doctores Isidro Moreno y Felipe César Londoño, quienes con paciencia, complicidad y comprensión me acompañaron en el arduo trabajo de encontrar una ruta y un modo singular de hacer las cosas. Este trabajo pretende reconocer el legado y recoger las banderas del profesor Moreno en el ámbito cultural: para él, afecto particular y gratitud.

Mi reconocimiento es también para el profesor Andrés Burbano; su entusiasmo e intensas conversaciones se convirtieron en un detonante de nuevas ideas y en un motivador para aportar al camino de la variantología latina que dibujara con Siegfried Zielinski en el ISEA de 2010.

Indudablemente, el acompañamiento, la orientación y la amistad de mi colega Alejandro Cárdenas deben ser reconocidos en este proceso; su generosidad y humildad respecto al saber y experiencias acumuladas en torno a la experiencia de usuario, facilitaron mi camino. Igual sentimiento debo a mis colegas Diego Fernando Montoya y Alejandro Guzmán.

Mis coequiperos y hoy amigos: John Alexis Restrepo, hijo putativo; Natalia Moreno, memoria y corazón de este proceso; Juan Pablo Castaño, artista de *collages* intermediales; Marielena Parra, liquidadora amorosa de esta empresa, y Sara Melissa Gallego, cómplice creativa, constituyeron el pilar más importante de este trabajo, convirtiendo el diálogo en escritura compartida y proceso creativo conjunto. Hoy tengo que decir, aprendí más de ellos de lo que pude yo enseñarles. Debo un reconocimiento particular a Susana Morales, ilustradora fértil de los vaticinios panidas.

Agradezco los aportes y contribuciones en distintos momentos del proceso a Juan Pablo Concha, Isabel Cristina Castaño, Daniel Higueta, Ainhoa Pérez, Sandra Pulgarín, Sara Restrepo, María Paola Aguilar, Diana Villa, Manuela Callejas, Diana Giraldo,

Penélope Bravo, María Alejandra Acosta, Alexander Herrera, Cristian Camilo Bejarano, Paula Andrea Galvis, Catalina Rocha, Rafael Esteban Mejía, Isabella Vallejo, María Paula Garzón, Camilo Jiménez, Juan Diego Mozo, Sonia Carmona, y a mi sobrino y desarrollador Camilo Cuartas.

Por su apoyo y fe en un proceso experimental e inédito, debo agradecer a Patricia Ospina y María Isabel Duarte del Centro Cultural Biblioteca Luis Echavarría Villegas, así como a mis colegas y equipo de la Universidad EAFIT, por proporcionar un ambiente fértil para la investigación, la creación y la experimentación. Finalmente, gratitud infinita a mi amigo y corrector de estilo Andrés Bustamante, por permitir que este trabajo se finalizara y viera la luz de la mejor forma posible.

Resumen

La presente tesis es el resultado de un conjunto de reflexiones en torno a la convergencia de medios y la transmediación desde la perspectiva de la arqueología de los medios, los estudios intermediales y del diseño en el contexto hispanoamericano, que dan lugar a una genealogía de particulares formas de imaginación mediática, resultantes en buena parte de los cruces, las conversaciones y tensiones entre España y Latinoamérica, dentro de las que es posible identificar matrices teóricas y modos prácticos con los cuales tuvieron lugar en nuestra región un pensamiento y unos modos de creación caracterizados por el encuentro entre las artes, los medios y las tecnologías de diverso tipo.

Estas matrices son entendidas como elementos fundamentales para un proceso de observación, participación y creación, en el presente, con experiencias mediadas por dispositivos tecnológicos multimodales, cuyo objeto consistió en favorecer aproximaciones significativas de grupos étnicos distintos a archivos culturales (libros, grabados, mapas, historias, referentes, personas y personajes) organizados como colección en el contexto de instituciones de preservación social de la memoria.

De esta manera, la presente investigación se ocupó de explorar las potencialidades del diseño transmedia para experiencias en la apropiación de archivos culturales, valiéndose de tres casos de estudio: el primero, planteado en una lógica de codiseño, en el ámbito del Museo de Antioquia; la segunda en el Salón de Nuevas Lecturas de la Fiesta y la Cultura de la ciudad de Medellín; finalmente, a partir de un proceso de diseño colaborativo desarrollado en el ámbito de la Sala Patrimonial del Centro Cultural Biblioteca Luis Echavarría Villegas de la Universidad EAFIT, en Medellín, Colombia.

Palabras clave: Transmedialidad, diseño transmedia, intermedialidad, arqueología de los medios, convergencia, archivos culturales.

Abstract

This thesis is the result of a set of reflections on the convergence of media and transmediation from the perspective of media archaeology, intermedial studies and design in the Hispanic American context, which give rise to a genealogy of particular forms of media imagination, largely resulting from the intersections, conversations and tensions between Spain and Latin America, within which it is possible to identify theoretical matrices and practical ways through which thought and modes of creation took place in our region. characterized by the meeting between the arts, media and technologies of various kinds.

Such matrices are understood as fundamental elements for a process of observation, participation and creation, in the present, for experiences mediated by multimodal technological devices, whose purpose was to favor significant approximations in different age groups, to cultural archives (books, engravings, maps, stories, referents, people and characters) organized as a collection in the context of institutions for the social preservation of memory.

In this way, this research explored the potential of transmedia design for experiences in the appropriation of cultural archives, using three case studies: the first, raised in a logic of co-design, in the Museo de Antioquia, the second in Salón de Nuevas Lecturas of the Fiesta del Libro y la Cultura from the city of Medellín; finally, from a collaborative design process developed in the Library and Cultural Center of the EAFIT University, Luis Echavarría Villegas, in Medellín, Colombia.

Keywords: Transmediality, transmedia design, intermediality, media archaeology, convergence, cultural archives

Tabla de contenido

Resumen.....	VI
Abstract.....	VII
Introducción.....	12

Primera parte

Capítulo 1

Imaginación mediática y variantología transmedial en Hispanoamérica.....	21
De la arqueología a la anarqueología y la variantología.....	23
La imaginación mediática: una historia por contar acerca de las tecnologías de memoria y pensamiento.....	33
La máquina barroca: intermedialidad y convergencia de medios en el arte festivo y efímero del Barroco hispanoamericano.....	35
Los lugares de indeterminación de los espectáculos ópticos y sus hibridaciones.....	37

Capítulo 2

Intermedialidad en la fiesta barroca hispanoamericana en el siglo XVII: curaduría, arquitectura efímera, poesía y carros alegóricos.....	41
Alegorización y relaciones efrásticas.....	48
Programas simbólicos y comisariado.....	54
Encuentros intermediales entre las máquinas barrocas de Sigüenza y Sor Juana Inés.....	63
Los carros alegóricos y los modos pervasivos de lo simbólico.....	71
La agudeza, el ingenio y la erudición como claves para el diseño intermedial barroco. Aproximaciones a la obra de Emanuele Tesauro.....	88

Capítulo 3

Variantología de lo transmedial en Hispanoamérica: espectáculos públicos e hibridación mediática en los siglos XVIII y XIX.....	105
El marco de aproximación a lo transmedial hispanoamericano: intermedialidad y arqueología de los medios.....	105
Juguetes filosóficos: el entretenimiento y la experiencia como ejes en la creación y el diseño de dispositivos.....	109
Dispositivos intermediales y prototransmedializaciones en Hispanoamérica.....	114
Conclusiones y discusión.....	119

Capítulo 4

Dispositivos intermediales en los siglos XVIII y XIX: exploraciones en torno a experiencias animáticas hispanoamericanas.....	121
De las prehistorias cinematográficas a las historias de los dispositivos intermediales: aportes de una visión arqueológica a la comprensión de los espectáculos públicos.....	122
Títeres y autómatas: los avatares de la delegación de movimiento.....	124
La configuración de espectáculos complejos: entre el teatrillo mecánico y el titirimundi.....	131

El cosmorama y los salones de vistas: la ciencia del espectáculo y el espectáculo de la ciencia.....	135
El optorama de Farrand: excursiones inmersivas por América Latina.....	139
Conclusiones.....	142

Capítulo 5

Fantasmática y médiums en el taller de los Rodríguez:

Aproximaciones a la pervivencia de gestos técnicos en dispositivos culturales del artesanado colombiano.....	148
El taller de los Rodríguez como ejemplificación del poder instituyente del artesanado colombiano.....	149
El taller de los Rodríguez como lugar de agenciamientos espirituales, creativos y prácticas estético-artísticas.....	152
Melitón Rodríguez Roldán o de las maneras de tallar la ausencia.....	154
La Rurra o de la performatividad espirita.....	157
Luis Melitón y Horacio Marino Rodríguez o de las alternancias posibles entre pintura, fotografía y arquitectura.....	161

Capítulo 6

Relación entre palabra e imagen.....	171
El abordaje estético de las cuestiones inter y transmediales	171
La discusión sobre las relaciones entre palabra e imagen: de Lessing a Mitchell	182
La obra de arte total.....	191
El arte de los jardines y el paso a la obra de arte global.....	201
El poema-jardín de Pedro Soto de Rojas.....	206
Las Pozas en Xilitla de Edward James.....	209
El aparato ferial: modos intermediales y formas experienciales de la obra de arte global.....	215
La recepción latinoamericana de la experiencia ferial.....	221
La Exposición Iberoamericana de Sevilla a la luz del concepto de obra de arte global.....	225
La Exposición como miscelánea.....	229
Las soluciones creativas del Pabellón de Colombia en la Exposición de Sevilla (1929): integraciones mediales y prácticas interartísticas.....	235

Segunda parte

Capítulo 7

Biblia transmedia La Fanfarria

Farragosa.....	252
Antecedentes y contexto: de los sistemas intertextuales transmedia a los sistemas intermediales transmedia	252
De los gabinetes de curiosidades al museo transmedia.....	266
Acto fallido: cuando la realidad interrumpe una ficción diseñística.....	273
Un nuevo proceso, un nuevo comienzo.....	275
Una experiencia situada en el espacio mediante la adaptación.....	278
Un San Petersburgo latinoamericano: el escenario de transmedialización.....	279
Aprendizajes y reelaboraciones conceptuales a partir de la experiencia de diseño.....	285

Una nueva iteración: <i>Creaturas de la memoria. Formas que surgen en los enlaces del tiempo</i>	288
El proceso de diseño y los aprendizajes.....	296
La Fanfarria Farragosa: el archivo como repertorio y las intersecciones entre ficción poética y factualidad.....	301
Las particularidades del universo greiffiano como clave de diseño transmedia....	305
Una nueva iteración para el proceso de diseño: desarrollos y consideraciones.....	318
Usuarios y arquetipos.....	329
Propiedad intelectual: un espacio abierto para nuevas definiciones.....	335
Una estrategia transmedia para la apropiación del archivo greiffiano.....	336

Capítulo 8

Diseño de un asistente de voz para la apropiación de archivos culturales en un contexto transmedia. El caso de la colección León de Greiff en la sala Patrimonial del Centro Cultural Biblioteca Luis Echavarría Villegas.....	339
Los asistentes de voz apoyados en <i>machine learning</i> como estrategia de apropiación a través de la interactividad con bases de datos poéticas.....	340
Conclusiones.....	346

Capítulo 9

El Oráculo panida. Un ejercicio de apropiación de la obra literaria de León de Greiff mediante un juego de cartas con realidad aumentada.....	347
La realidad aumentada como tecnología expresiva.....	348
Un universo de posibilidades de amplificación sensorial: estado de la cuestión.....	350
Los pliegues entre lo actual y lo virtual.....	355
La Fanfarria Farragosa y la apropiación de archivos culturales por medio de la inmersión y la emersión	357
El proceso de diseño y las integraciones mediales.....	358
Creación de las cartas impresas.....	362
Mecánica de juego y desarrollo de la aplicación de Realidad Aumentada (RA)...	366
Pruebas con usuarios.....	374
Consideraciones finales.....	375

Capítulo 10

Expreso Intertropical. Un viaje imaginario por la vida y obra de León de Greiff a través de la realidad virtual.....	377
La realidad virtual en los procesos de apropiación cultural.....	381
El Expreso Intertropical y la virtualización del viaje atávico greiffiano.....	384
Consideraciones finales.....	400

Preclusiones

Del diseño transmedia a las humanidades intermediales como campos emergentes de investigación-creación.....	401
Transmedialidad, memoria y apropiación social de los archivos.....	401
La memoria como rememoración y exteriorización hipomnémica: tecnologías de la memoria.....	403
Memoria y técnica.....	406
Archivo y dispositivos.....	408

Entre lo factual y lo ficcional: dispositivos mediales y fingimientos lúdicos.....	412
La noción de dispositivo y la transmedialidad.....	420
Pensamiento diagramático.....	421
Diseño transmedia: un marco de trabajo.....	428
Dominancia medial y lógicas transmedia: potenciales de una expansión de campo.....	430
Hacia una concepción ampliada de la creación desde el diseño transmedia.....	441
Humanidades intermediales: un horizonte para la creación del humanismo del siglo XXI.....	445
Descentramiento antrópico y nuevas ecologías.....	447
Artes mediales y tectónica del futuro.....	450
Referencias.....	454

Introducción

La presente tesis doctoral es el resultado de un conjunto de reflexiones en torno a la convergencia de medios y la transmediación desde la perspectiva de la arqueología de los medios, los estudios intermediales y del diseño en el contexto hispanoamericano, que dan lugar a una genealogía de particulares formas de imaginación mediática, resultantes de buena parte en los cruces, conversaciones y tensiones entre España y Latinoamérica, dentro de las que es posible identificar matrices teóricas y modos prácticos con los cuales tuvieron lugar en nuestra región un pensamiento y unos modos de creación caracterizados por el encuentro entre las artes, los medios y las tecnologías de diverso tipo.

Estas matrices son entendidas como elementos fundamentales para un proceso de observación, participación y creación, en el presente, con experiencias mediadas por dispositivos tecnológicos multimodales, cuyo objeto consistió en favorecer aproximaciones significativas de grupos etéreos distintos a archivos culturales (libros, grabados, mapas, historias, referentes, personas y personajes) organizados como colección en el contexto de instituciones de preservación social de la memoria.

De esta manera, la presente investigación se ocupó de explorar las potencialidades del diseño transmedia para experiencias en la apropiación de archivos culturales, valiéndose de tres casos de estudio: el primero, planteado en una lógica de codiseño, en el ámbito del Museo de Antioquia; la segunda en el Salón de Nuevas Lecturas de la Fiesta y la Cultura de la ciudad de Medellín; finalmente, a partir de un proceso de diseño colaborativo desarrollado en el ámbito de la sala patrimonial del Centro Cultural Biblioteca Luis Echavarría Villegas, de la Universidad EAFIT, en Medellín, Colombia.

El anterior ejercicio resulta pertinente dada la necesidad de abrir y diseminar los archivos culturales en entornos públicos donde no se comparten, necesariamente, los intereses y las lógicas de uso de las comunidades de especialistas y que, por el contrario, demandan su implicación en actividades, a la vez, de aprendizaje y entretenimiento.

Esto resultó posible en primera instancia desde una perspectiva metodológica: la de la investigación a través del diseño y la creación (Frayling, 1994; Zimmerman *et al.*, 2007), que encuentra en la producción artefactual y en la práctica diseñística la vía expedita para poner a prueba hipótesis sobre situaciones sociales posibles y deseables, así como por la adopción de lógicas de creación que consideran las ecologías y los consumos mediáticos en los contextos de convergencia actuales como un filón para la producción en torno a las experiencias significativas.

Este planteamiento supone la conciliación de las prácticas necesarias de acopio y conservación de los soportes materiales con las apropiaciones sociales posibles, por vía de prácticas de transmediación que aprovechan las formas contemporáneas de configuración de las memorias a través de los ambientes tecnológicos en los que los sujetos despliegan sus afectos y consumen en un sentido cultural.

Es de esta manera como la presente investigación se propone realizar un aporte a la actividad tanto de las salas patrimoniales con enfoque documental, como a otras instituciones ocupadas de la preservación y apropiación de memorias culturales en diversos soportes, lenguajes y formatos (museos, bibliotecas, centros culturales, entre otras), y que se encuentran interesadas en las posibilidades de la mediación y mediatización de los archivos para públicos diversos.

Por esta vía, la investigación circunscribe su horizonte problémico a dos ámbitos: uno, ambicioso y de amplio alcance, compatible con un programa de investigaciones de largo aliento, orientado a aportar a la fundamentación del subcampo emergente del diseño transmedial; y el otro, más modesto, acotado, de cara a dar respuesta a los condicionantes temporales de la formación doctoral, vinculado a las potencialidades del diseño transmedia en la apropiación de archivos culturales en el contexto de instituciones cuyo objeto es la preservación y difusión de la memoria cultural.

En este sentido se perfilaron dos preguntas detonantes para ambos esfuerzos, a las que se pretendió dar respuesta, al menos de manera parcial. Para el primer caso, la pregunta se ha formulado en términos de ¿cómo la problematización y ampliación de las nociones vigentes sobre la transmedialidad le aportan a la fundamentación del campo emergente del diseño transmedia para la experiencia?

Y, para el segundo: ¿cuáles son los potenciales del diseño transmedia para experiencias de apropiación de archivos culturales en el contexto de instituciones encargadas de preservar y favorecer la circulación de memorias colectivas?

La pertinencia de ambos interrogantes se plantea, para el primer caso, en términos de la necesidad de proponer un cambio de registro respecto a los enfoques predominantes en la investigación y el trabajo en torno al campo de la transmedialidad, concentrados fundamentalmente en perspectivas narratológicas y semióticas para contextos de ficción y que se afincan en la noción de narrativa transmedia de Henry Jenkins (2008) y en las derivaciones que de esta definición se han hecho para la investigación empírica y la producción en el ámbito iberoamericano. Pese a lo anterior, trabajos más recientes (Jenkins, 2017; Scolari, 2017) abren el campo hacia el ámbito de las prácticas transmedia y del diseño narrativo transmedia.

En lo que concierne al ámbito de la producción transmedia, buena parte de los trabajos producidos al respecto (Handler, 2004; Long, 2007; Davidson, 2010; Pratten, 2011; Giovagnoli, 2011; Hayes, 2011; Gallego, 2011) insisten en lo narrativo como eje privilegiado de los marcos de trabajo y de los procesos.

Por otro lado, Donald Norman (2010), Jakob Nielsen (2011), Brenda Laurel (2014), Mariana Ciancia (2015) y Renira Rampazzo (2019) dan pie a las discusiones sobre la conformación de un nuevo ámbito de prácticas denominado diseño transmedia. En este contexto, Donald Norman, investigador con amplia trayectoria en el campo de la experiencia de usuario, señala una comprensión alternativa al concepto de transmedia, derivada de lo que él señala como “el reto del diseño transmedia”. De este modo plantea:

Mi forma de lo transmedia no tiene nada que ver con las empresas y los canales formales de los medios de comunicación. Por el contrario, tiene todo que ver con la expresión libre, natural y potente. Dejemos que lo transmedia soporte esas experiencias naturales de

carácter multisensorial: trans-acción, trans-sensorial. Dejemos que sea el resultado de la mezcla de modalidades: leer y escribir, hablar y ver, escuchar y tocar, sentir y degustar. Dejémoslo para las acciones y el comportamiento, el pensamiento y la emoción (Norman, 2010, p. 12).

Por su parte, Brenda Laurel desarrolla el concepto en la segunda edición de su libro *Computers as Theatre* (2014) en el cual, a diferencia de la primera versión, introduce un capítulo dedicado a los “Nuevos terrenos en el diseño de interacciones”, donde se encuentran alusiones a las oportunidades que ofrecen, además de la realidad virtual, las nuevas formas de publicidad, las tecnologías móviles, la realidad aumentada y las tecnologías participativas, a lo que se le suma un apartado sobre el diseño transmedia, aludiendo a este como un fenómeno de vieja data, no siendo así su desarrollo consciente en el ámbito del diseño. Así, Laurel sostiene que “el diseño transmedia no es nuevo”, pero su realización adecuada sí corresponde a “una arena relativamente nueva del diseño” (Laurel, 2014, p. 204).

Por su parte, Mariana Ciancia en su texto “*Transmedia Design Framework. Design-Oriented Approach to Transmedia Research*”, se propone delinear un marco para el trabajo de los diseñadores en contextos transmedia, los cuales describe de la siguiente manera:

Debido al creciente número de dispositivos multi-modales y al cada vez mayor número de mensajes transmitidos a través de varios canales, el diseñador tiene un papel clave como mediador para llevar a juntos a diversos contextos sociales a una comprensión mutuo.

A partir de estos supuestos, y de acuerdo con los proyectos y pensamientos desarrollados a lo largo de los años, el objetivo de mi investigación es la comprensión de una forma de comunicación capaz de combinar diferentes lenguajes, medios y tecnologías, y repensar los procesos de participación en ellos (Ciancia, 2015, p. 132).

En igual dirección orientan su trabajo Tim Marsh y Bonnie Nardi (2016), quienes incorporan la teoría de la actividad al campo del diseño de narrativas e interacciones de carácter transmedia. Para este caso, los investigadores proponen integrar los modelos de actividad orientados al cumplimiento de objetivos como herramienta para la vinculación emocional de los usuarios en experiencias multiplataforma que involucran, entre otros, juegos y narrativas. Estos desarrollos evidencian una oportunidad y proporcionan argumentos para sustentar la pertinencia del intento de fundamentación de este campo de

problemas surgido del encuentro entre las artes, las tecnologías y los medios, como un problema del diseño en realidades y sociedades ampliamente mediadas y mediatizadas.

En relación con el vínculo entre diseño transmedia y salas patrimoniales y museos, resulta relevante como resultado de la crisis anunciada, desde distintos frentes (Crimp, 1985), de las instituciones abanderadas del proyecto moderno ilustrado: la escuela, el museo y la biblioteca (Habermas, 1981); y, por lo tanto, de los valores que en su configuración histórica se les ha encomendado, asociados al intercambio entre iguales en una esfera pública racional.

Estas instituciones a las que se les ha encargado la labor de preservación de la memoria cultural, a través de la constitución de distintos tipos de archivos, con adendas derivadas de la difusión del patrimonio y la educación de las sociedades, tienen como uno de sus principales retos la vinculación de los públicos más jóvenes, inmersos en dinámicas atencionales y dietas cognitivas derivadas de la aparición de un volumen ingente de tecnologías y lenguajes; que tienen su expresión más común en los videojuegos, las redes sociales y la realidad virtual y en las pantallas, las interfaces más comunes.

Es clara, desde esta perspectiva, que la vinculación entre las dinámicas creativas de una cultura de convergencia e intermedialidad (de la cual la transmedialidad es una de sus expresiones más claras) y las instituciones encargadas de la preservación y difusión de las memorias culturales ofrece un amplio conjunto de problemas de diseño que vale la pena enfrentar enfocando aspectos centrales que integren los consumos culturales existentes en las prácticas de los públicos, con las dinámicas a través de las cuales las instituciones de preservación social de las memorias se hacen públicas.

Dicho carácter implica considerar, entre otros aspectos, la accesibilidad como un imperativo que, como indica Isidro Moreno (2015) no se circunscribe solamente al ámbito de las capacidades diversas, sino además a dimensiones cognitivas, culturales y sociales que están en el corazón de las prácticas de estas organizaciones. Así, como diría alguna vez Jesús Martín-Barbero (2015), no se trata de atraer por estas vías más público a bibliotecas y museos, sino de hacerlos más públicos fortaleciendo sus condiciones de accesibilidad y reconociendo las dinámicas contemporáneas de las memorias.

De este modo, el proyecto se fijó el objetivo de contribuir a la configuración del campo emergente del diseño transmedia para la mediación de experiencias de apropiación social de archivos culturales, tomando como caso privilegiado el proyecto denominado La Fanfarria Farragosa, desarrollado en torno al archivo del poeta colombiano León de Greiff, en el contexto de la sala patrimonial del Centro Cultural Biblioteca Luis Echavarría Villegas de la Universidad EAFIT.

Para lograr dicho objetivo se realizó una exploración histórica de largo aliento, desde el punto de vista de la arqueología de los medios (Zielinski, 2011) para ubicar referentes diversos de integración de las artes y los medios en Hispanoamérica, con el fin de hallar modelos diversos que no se remitieran necesariamente a los enfoques centrados en lo narrativo, de tal suerte que permitieran complementar las definiciones teóricas de supersistemas intertextuales de entretenimiento transmedia (Kinder, 1991) y narrativa transmedia (Jenkins, 2008), fundacionales en el campo, y abonar a la noción ampliada de transmedialidad y transmediación (Elleström, 2017).

Como parte del proceso de investigación a través del diseño, esto implicó configurar una serie de dispositivos de transmedialización que permitieran poner en juego las nociones teóricas de transmedialidad y diseño transmedia para la apropiación de archivos culturales, a fin de validar un marco de trabajo. Lo anterior, con base en el esfuerzo de sistematizar y documentar los procesos de diseño para dinamizar nuevos aprendizajes y elaboraciones teóricas.

Es en este contexto donde resultan relevantes las consideraciones de Zimmerman *et al.* (2007), Koskinen *et al.* (2011) y Gaver (2012), entre otros, en torno a que la investigación en diseño procede a través de constructos o artefactos que por un lado producen conocimiento para los investigadores y las comunidades de práctica, a la vez que contribuyen con prototipos y artefactos, en su sentido más amplio, que demuestran desarrollos e invenciones significativas de las que puede derivarse conocimiento, pero que exceden este propósito desde su misma condición matérica.

Desde estos lugares la comunidad del diseño y el campo intelectual y creativo en general, empiezan a darle sentido a un proceso legítimo institucional y socialmente, de acuerdo con los mecanismos de fundamentación propios de la filosofía y los métodos

pragmáticos (James, 1984) cuya comprobación máxima, en cualquier caso, se soporta en la observación de las implicaciones prácticas y las consecuencias de los planteamientos y desarrollos del pensamiento de diseño.

Para efectos del proceso de producción de los dispositivos de transmedialización se apeló a técnicas participativas y de codiseño apoyadas en la conformación de dos comunidades de práctica reflexiva (Schön, 1983; Wenger, 2001): una constituida por un grupo de profesionales en gestión cultural y animación a la lectura integrantes del Comité del Salón de Nuevas Lecturas de la Fiesta del Libro y la Cultura de Medellín; y otra, por un equipo de auxiliares y asistentes de investigación, así como por docentes de pregrado y posgrado, del ámbito de la comunicación social y la comunicación transmedia, cuyos esfuerzos aportaron a diversos públicos. Estos equipos de trabajo colaboraron en las labores tanto de reflexión y validación efectuada sobre los marcos y proceso de diseño, como en la confección y evaluación de los dispositivos mencionados líneas atrás.

Para reportar los resultados, el informe se ha dividido en dos partes: la primera dedicada al trabajo de arqueología de los medios, con un énfasis variantológico, en la que se describen prácticas, modos y lógicas de integración en el contexto hispanoamericano antes de la convergencia contemporánea. La segunda se centra en la sistematización del proceso de diseño que llevó a la Fanfarria Farragosa y tres apartados sobre los detalles del desarrollo del Oráculo panida, el Expreso Intertropical y el Asistente de voz. Esta parte, sobre todo, espera ser un homenaje al profesor Isidro Moreno, pionero en el campo de la transmedialización en el ámbito de los museos en Hispanoamérica. Por esta razón, se encontrará una conversación permanente con sus planteamientos sobre el museo transmedia y la aplicación de muchas de sus concepciones en el desarrollo de este proceso.

A lo largo de los distintos capítulos, algunos de los cuales fueron publicados como artículos o capítulos de libros, se han dejado apuntes concretos como consideraciones reflexivas y concluyentes, así como insinuaciones para investigaciones futuras.

Lo anterior para desarrollar un apartado final que se ha titulado “Preclusiones”, donde se busca enfatizar en los aportes teóricos de la tesis soportados en una contribución inicial al campo del diseño transmedia, con la elaboración de un marco categorial y analítico que



considere su carácter expandido, así como la insinuación de las posibilidades de despliegue de un ámbito emergente de trabajo que se ha denominado como humanidades intermediales.

En su conjunto, esta investigación debe considerarse como la reconstrucción de un ejercicio polifónico y multiautoral, propio de los proyectos transmediales, que debe tanto a sus directores Isidro Moreno y Felipe César Londoño, como al equipo de varias generaciones de estudiantes de pregrado y posgrado de la Escuela de Artes y Humanidades de la Universidad EAFIT que confiaron sus caminos académicos a los grupos del pregrado en Comunicación Social y la Maestría en Comunicación Transmedia.



Primera parte

Capítulo 1

Imaginación mediática y variantología transmedial en Hispanoamérica

En las disertaciones, los esfuerzos investigativos y proyectos que se enmarcan en la comunidad de práctica vinculada a la Maestría en Comunicación Transmedia de la Universidad EAFIT, hemos venido insistiendo en la necesidad de ampliar los marcos a partir de los cuales pensamos y hacemos, en clave de convergencia de medios, las exploraciones en torno a la noción de *intermedialidad transmedia*.

Buena parte de los referentes con los que se ha instalado una especie de canon transmedial se han configurado a partir de culturas, lógicas de producción y financiación que no se corresponden con nuestras realidades, al igual que las metodologías de diseño y los marcos interpretativos. No significa esto que deban desconocerse o rechazarse, sino, por el contrario, que deben ser consideradas en un marco más amplio de investigación y creación que les den su valor relativo y su peso en función de ciertas condiciones específicas de producción cultural.

De allí que, en la admisión de que las teorías no surgen de la nada y de que los contextos se convierten en una excelente oportunidad para pensar con otras miradas, nos vimos en la obligación de iniciar una expedición arqueológica por la historia de la imaginación mediática en Hispanoamérica o, para ser más precisos, emprender, en términos de Siegfried Zielinski (2005), una variantología de lo transmedial que recorriera las historias de la convergencia y las relaciones intermediales en los archivos de nuestra región, entendida en el sentido amplio de los entramados que permitieron diversidad de flujos entre América Latina y España, evitando caer en los extremos decolonialistas que

afirman las esencias étnicas como eje de cualquier actividad interpretativa, o en las visiones hegemónicas que se pliegan a las historias oficiales sin distancia alguna ni perspectiva crítica.

En este orden de ideas, esta investigación recoge seis años de trabajo ininterrumpido, de consuno con estudiantes y profesores de la Maestría en Comunicación Transmedia, el pregrado en Comunicación Social y el semillero de investigación-creación en Narrativas Transmedia de la Escuela de Artes y Humanidades de la Universidad EAFIT. Atraídos por los descubrimientos resultantes de un recorrido por los entresijos de la historia oficial de los medios, evadiendo sus teleologías y trayectorias preconfiguradas (en las que pareciera que todos los caminos condujeran a Hollywood y a Silicon Valley o, cuando más, a la BBC o al sistema de creación cultural del *anime* y el manga japoneses), optamos, más bien, por aventurarnos a la exploración de los márgenes de dichas historias. Márgenes poblados por encuentros entre artes, tecnologías y entretenimiento popular y, sobre todo, por actos inéditos de imaginación mediática gestada en las trayectorias culturales que conectaron históricamente a España y América Latina durante el Barroco y la modernidad.

Pareciera, luego de esta aventura, que no es posible pensar del mismo modo las lógicas y posibilidades de la convergencia y la intermedialidad; que es posible hablar de muchas más formas de encuentro y entrelazamiento de medios y, por esta vía, de muchas más historias que necesitan contarse rigurosamente; que es posible entender el lugar relativo, pero no dominante, de la revolución digital en relación con una idea ampliada de convergencia; que tenemos claves sembradas en nuestra memoria cultural que requieren nuevas visitas y reinterpretaciones en clave inter- y transmedial. Es a este conjunto de cuestiones a las que responde nuestro esfuerzo, primero arqueológico y luego variantológico de la imaginación medial en Hispanoamérica.

Este ejercicio es el resultado de evitar las corrientes dominantes de la explicación histórica de la comunicación y sus tecnologías, que ha indagado bien sea por los relevamientos entre oralidad y escritura o por las maneras en las que los meandros de la historia de la visualidad se entretajan para dar lugar a lo cinematográfico y a lo audiovisual. Cabe aclarar que ninguna de esas dos trayectorias fue pretendida en este esfuerzo.

Pero antes de dar paso a los sumarios que preludian nuestro ejercicio, es necesario precisar los supuestos, perspectivas y conceptos que lo soportan. En primer lugar, la perspectiva de la arqueología de los medios y su concreción en la variantología y, en segundo lugar, la noción de imaginación mediática; para, finalmente, mostrar cómo tales orientaciones nos condujeron al ámbito de la fiesta barroca hispanoamericana y al de los juguetes filosóficos, dispositivos y espectáculos intermediales en el siglo XIX.

De la arqueología a la anarqueología y la variantología

Tres momentos teóricos delimitan el punto de vista arqueológico en el abordaje de la historia de los medios: el primero se deriva de las objeciones planteadas por Nietzsche a la historia de la moral; el segundo se vincula a la interpretación de dicha perspectiva por parte de Michel Foucault, y el tercero es el resultado de la apropiación y elaboración de estas nociones por Siegfried Zielinski en el marco de una historia profunda de los medios, así como de las derivas de esta provocación en el contexto latinoamericano. Abordemos brevemente lo central de estos planteamientos para entender el talante propio de una perspectiva arqueológica.

La pregunta por la procedencia de la moral vigente suscita en Nietzsche (2005) la necesidad de intentar un camino distinto al de admitir sin cuestionamiento alguno los valores al uso de las religiones de su época o los *a priori* filosóficos provenientes de diversas tradiciones (entre ellas la kantiana). La visión genealógica procura una interpretación que cuestiona el carácter absoluto de lo que se admite como principio (en términos conceptuales) y como origen (en términos históricos). Esto, indagando por el contexto y las interpretaciones posibles de las condiciones de invención de una cuestión humana dada. En palabras de Nietzsche:

Esto fue suficiente para que, desde el momento en que se me abrió tal perspectiva, yo buscara a mi alrededor camaradas doctos, audaces y laboriosos (todavía hoy los busco). Se trata de recorrer con preguntas totalmente nuevas y, por así decirlo, con nuevos ojos, el inmenso, lejano y tan recóndito país de la moral (2005, pp. 28-29).

La extrapolación del modo nietzscheano de abordar la cuestión moral constituyó el punto de partida –con diferencias y críticas– de la arqueología del saber (Foucault, 1984).

Esta última recoge el intento no teleológico de abordaje de los asuntos históricos, es decir, la apuesta por evitar la fijación de puntos de llegada en la progresión hacia un fin determinado; sin embargo, difiere respecto a la visión nietzscheana en que evita a toda costa la interpretación como mecanismo de elaboración (Foucault, 1984, p. 227).

En su ensayo “Nietzsche, la genealogía, la historia”, Foucault (1980) resalta el valor del esfuerzo genealógico por buscar en una cuestión histórica dada la procedencia en lugar del origen, las emergencias en lugar de las continuidades, y desmitificar la herencia como un proceso acumulativo y de posesión de un lugar común al que van y del que provienen las cosas, para afirmar, en cambio, lo heteróclito de las formaciones discursivas y las discontinuidades vinculadas a ello:

La genealogía no pretende remontar el tiempo para restablecer una gran continuidad por encima de la dispersión del olvido. [...] Nada que se asemeje a la evolución de una especie, al destino de un pueblo. Seguir la filial compleja de la procedencia es, al contrario, mantener lo que pasó en la dispersión que le es propia: es percibir los accidentes, las desviaciones ínfimas –o al contrario, los retornos completos–, los errores, los fallos de apreciación, los malos cálculos que han producido aquello que existe y es válido para nosotros (Foucault, 1980, p. 13).

La arqueología, por su parte, se centra en lo que los hombres han dicho (Foucault, 1984, p. 233). A diferencia de la historia de las ideas, se concentra en los discursos en cuanto prácticas que obedecen a unas reglas y como manifestaciones específicas que eluden la progresión de las simples ideas de las ciencias (Foucault, 1984, pp. 233-234).

Siegfried Zielinski, Jussi Parikka y Erkki Huhtamo, apoyados en los planteamientos de Foucault, así como en las ideas de pensadores ya clásicos en los estudios mediáticos, como Marshall McLuhan, Friederich Kittler y Tom Gunning, instalan un modo de aproximarse a la historia de los medios que se caracteriza por evitar los modelos universalizantes de progreso tecnológico para explorar, en contraste, rutas poco visitadas por las corrientes principales con las cuales se ha contado la historia de la tecnología y de los medios. Al alternar las visiones del pasado con la construcción de futuros posibles, por medio del reconocimiento de diversas culturas mediáticas, la vía que inauguran permite “descubrir cosas nuevas, sorprendentes, en lo viejo” (Zielinski, 2011, p. 4).

Dichas trayectorias abren nuevos caminos para el estudio de las cuestiones asociadas a tópicos como (a) las transformaciones de los esquemas perceptivos y sensoriales a lo largo de la historia; (b) la consideración de las mutaciones de las tecnologías de la memoria y el pensamiento; y (c) lo que Zielinski denomina, ya no solamente como una historia de lo audiovisual ni de lo cinematográfico, sino como una exploración profunda de la audiovisión en sus múltiples manifestaciones (Zielinski, 1999).

A diferencia de la arqueología foucaultiana, la arqueología de los medios se ocupa de las materialidades y las prácticas, ya no solo discursivas, sino de exteriorización y objetivación del *phylum* técnico, mediante el cual se instituye toda una multiplicidad de códigos perceptivos y configuraciones sensoriales, así como formas de memoria y escenarios de socialización, diversión y aprendizaje.

Este modo de asumir las culturas mediáticas rompe con las distancias supuestas entre la comunicación arcaica, la industrial y la digital, y le confiere un lugar relativo al énfasis creciente por –y al intento de restringir– ideas como las de convergencia, interacción y virtualización de los fenómenos mediales surgidos en el contexto de la era digital. De este modo: “No interesa idear modelos universalizantes para el progreso tecnológico, sino experimentar con alternativas e ideas extravagantes; excavar nuevos caminos que se encuentran fuera de la corriente principal” (Parikka, 2012, pp. 1-2).^[1]

Pero más que un modelo interpretativo o una metodología, la arqueología de los medios es un campo de intersección que conecta descubrimientos procedentes de campos muy diversos –más allá de una disciplina concreta–, como la historia de la magia natural y el arte de la memoria (Bruno, 1973; Yates, 2005), los estudios sobre los espectáculos públicos (Altick, 1978) y las fiestas populares (Sánchez, 2002), la investigación sobre los códigos perceptivos (Crary, 2008) –entre los que se encuentran categorías teóricas tan potentes y controvertidas como la sinestesia (Hernández, 2013)–, las trayectorias dibujadas por los instrumentos (a medio camino entre la ciencia y el entretenimiento), o los juguetes filosóficos (Hankins & Silverman, 1999) y su lugar en la organización de gabinetes de distinto tipo (de curiosidades, ópticos, de física experimental).

^[1] Las traducciones de las citas de los textos en inglés son responsabilidad mía.

Al mismo tiempo, el carácter indisciplinado de la arqueología convierte los archivos y anaques del desarrollo tecnológico –constituidos tanto por su materialidad como por las huellas documentales que soportaron su diseño y concepción– en un repertorio disponible para la creación de espectáculos, eventos y situaciones, y como un insumo para las artes mediales en su sentido más amplio.

En esta dirección, y para diferenciar la arqueología foucaultiana del ejercicio combinado de investigación y creación, Zielinski antepone el prefijo *an* para hablar más precisamente de una anarqueología. En palabras del autor: “El mío no es un estudio filosófico; esta anarqueología de los medios es una colección de curiosidades”, a lo que le añade:

Llamo curiosidades a ciertos hallazgos en la extensa historia de la vista, la escucha y de sus combinatorias a través de medios técnicos [...]. Es en ese sentido que me refiero a ciertas atracciones, sensaciones, eventos o fenómenos que causan agitación y capturan nuestra atención (Zielinski, 2007, p. 93).

Esta variación, que se enfoca en las *curiosidades*, en cuanto núcleo de las indagaciones anarqueológicas, supone un sello particular que se concentra en la fascinación del descubrimiento –a veces logrado por la búsqueda sistemática, a veces fortuito–, guiado por la intuición y motivado por la alegría de quien abre a través de las puertas del pasado nuevas posibilidades de creación para el presente.

Dicho en otras palabras, la anarqueología de los medios es el resultado de la ampliación de la arqueología foucaultiana a otros dominios de la cultura material signados por su función expresivo-comunicativa, que no renuncia a la felicidad del descubrimiento y la fascinación con el hallazgo de otras herencias y otras procedencias en relación con las culturas mediáticas actuales.

Es de este modo como el arqueólogo de los medios toma para su práctica los modos de proceder del anticuario, del coleccionista y, quizá también, del curador,^[2] que se sirven

[2] Respecto a esta coincidencia es bien conocido el caso de Erkki Huhtamo quien, en paralelo con el desarrollo de su trabajo académico *Illusions in Motion: Media Archaeology of the Moving Panorama and Related Spectacles* (2013), se empeñó en constituir un archivo con imágenes y documentos relativos a las tecnologías visuales, al igual que una amplia colección de dispositivos de visionado que exhibe y explica en YouTube (<https://bit.ly/2CHcVRn>).

de hallazgos intencionados o fortuitos orientados a fines no solo teóricos, vinculados con actividades de naturaleza especulativa, sino además para propósitos conectados con las artes: la creatividad en el horizonte de las instituciones académicas, al igual que de aquellas cuya función es preservar y dinamizar las memorias culturales, y que establecen vínculos estrechos entre la función conservadora de las instituciones públicas de la memoria (museos, bibliotecas) y las de experimentación y dinamización de los laboratorios de medios.

Este espíritu recrea, en un nuevo contexto, y con otras herramientas, lo que, en la historia de la audiovisión, uno de los intérpretes de la obra de Wentzel Jamnitzer (geómetra empeñado en dar forma escultórica a los sólidos platónicos) identifica con una suerte de manierismo técnico o constructivista, esto es, una actitud que si bien se remonta a los principios abstractos, es capaz de “hacer cantar las flores, atribuir colores a los sonidos, construir el jardín laberíntico, transformar el paisaje en personaje y, de manera recíproca, construir la máquina de leer, la máquina de dibujar [...]” (Flocon, 1993, p. 39).

O, de otro lado, lo que advierte José María Díaz de Bustamante como el quiebre con la idea en apariencia homogénea del humanista erudito, concentrado en el ejercicio puramente especulativo. En su comentario al *Ars Magna Lucis et Umbrae* de Atanasio Kircher (2000 [1645]), Díaz afirma a este respecto que “El Humanismo que nosotros vemos hoy como algo homogéneo y sin fisuras, abarcaba preocupaciones muy diferentes y era, en general, un movimiento de lo que nosotros podríamos llamar «aficionados entusiastas» en lugar de investigadores o docentes profesionales” (2000, p. 21).

En este sentido, la arqueología de los medios bien podría servir de *Novum Organum*, al mejor estilo de Bacon, para una progenie emergente de humanistas, que nosotros denominamos intermediales,^[3] a mitad de camino entre las humanidades modernas y las digitales. Un tipo de humanidades que, frente a la hiperespecialización, guarda una actitud asociada a cierto tipo de diletantismo similar a

[E] Humanismo de raíz renacentista: éste era un fenómeno polifacético que comprendía los intereses de una notable variedad de personas de muy diversa fortuna y con aficiones que iban del puro anticuariado y la obsesión con coleccionar lo que fuera, hasta llegar a los que se movían por obsesiones eruditas, predilecciones o fobias literarias que deseaban crear ciencia en el mejor estilo clásico (Díaz, 2000, p. 21).

^[3] Véase el número monográfico de la revista *Co-herencia*, volumen 17, número 33, julio-diciembre de 2020: <https://publicaciones.eafit.edu.co/index.php/co-herencia/issue/view/575>.

Así, en una lógica que podríamos llamar retroprogresiva (Pániker, 2008), la arqueología de los medios vincula el *poder* de los *archivos* con la *potencia* de los *laboratorios* de experimentación, entendiéndolos como una de las fuentes y mecanismos institucionales más propicios para el despliegue del programa subyacente a la (an)arqueología de los medios. Como lo explica Parikka:

Esto significa atraer la arqueología de los medios a una zona proximal con el archivo como sitio clave de la cultura de la programación digital, así como, con dicha agenda, acercar las ideas de los estudios mediáticos y ponerlos en relación con instituciones no académicas fundamentales, involucradas en la construcción de la herencia cultural en el marco de la era digital, y con el reciente interés por las humanidades digitales (Parikka, 2012, p. 15).

Así pues, la arqueología de los medios se muestra como un modo fundamental en la comprensión de la historia en cuanto construcción multiestratificada, divergente y plural, cuya “solución es promover la heterogeneidad de los entornos artísticos y mediáticos por medio del concepto de variantología” (Parikka, 2012, p. 12). Es claro hasta este punto el tránsito de la idea de genealogía al de arqueología, y de este a la (an)arqueología de los medios.

Sin embargo, hay un segundo énfasis en esta manera de abordar las culturas mediáticas que es conveniente comentar, y es el que se refiere a la noción de variantología. Veamos, en palabras de Zielinski, el planteamiento de esta transición o énfasis:

La an-arqueología es la metodología con la cual trabajo. Bajo el concepto más amplio de variantología entiendo la suma imaginaria de todas las posibles genealogías mediales. Tiene que ver también con una nueva concepción de los medios que puede ser resumida como relaciones entre arte, ciencia y tecnología (Zielinski, 2012, párr. 5).

La idea de variantología planteada como ampliación del proyecto de arqueología de los medios propone, a grandes rasgos, la exploración de la diversidad de historias regionales, las prácticas concretas y las transformaciones tecnológicas y sus implicaciones en la configuración de los dispositivos mediales como variaciones genealógicas que abren el registro de posibilidades en el despliegue de las configuraciones socio-técnico-culturales que enmarcan a las tecnologías y los medios.

De este modo, Zielinski emprende un ambicioso ejercicio de edición y publicación de cinco volúmenes consecutivos, con académicos de las más diversas procedencias, bajo los títulos de *Variantología* (1 a 5), dedicados a la indagación sobre los modos regionales específicos de la cultura medial en ámbitos tan disímiles como el árabe y el chino, o el italiano, entre otros. Desde esa perspectiva, Barnaby Dicker plantea que “La variantología busca penetrar profundamente, desentrañar y mirar más allá de las tradiciones de pensamiento occidentales, así como reconsiderar las nociones de tiempo y desarrollo cultural” (2013, p. 1096).

Entrecruzando la historia del arte, los estudios de la comunicación y el diseño y la historia de las ciencias, la variantología procura un horizonte de exploración diverso y rico en fuentes que llevaron en su momento a Zielinski, en compañía de Andrés Burbano,^[4] a plantear una variantología latina en el marco del ISEA (*International Symposium of Electronic Art*), como lo evidencian Alsina *et al.* (2018, p. 6). Este esfuerzo prolongado en la investigación doctoral de Burbano, titulada *Inventiones en los bordes de la historia*, se concentró en “un ejercicio de mapeo de invenciones, artefactos, técnicas, tecnologías audiovisuales y computacionales desarrolladas en América Latina o propuestas por latinoamericanos”, que partió del supuesto variantológico de que “no existe un límite respecto a los lugares, espacios, continentes, islas, donde se puede preguntar o investigar la historia de los medios y las tecnologías” (Burbano, 2013, p. 57).

A partir de lo mencionado, Burbano estudia tres figuras latinoamericanas vinculadas a diversas invenciones, por fuera de los circuitos centrales de las tecnologías en Occidente: Hércules Florence (São Paulo), quien parece advertir a la prensa en 1839 sobre la invención de una técnica de daguerrotipia varios años antes de los reportes hechos al respecto en Europa; Guillermo González Camarena (Ciudad de México), quien en 1941 inicia el proceso burocrático para tramitar una patente de un dispositivo de generación de imágenes televisivas a color –esto en medio de las disputas sobre la invención de esta tecnología entre rusos y estadounidenses–, y, por último, José Vicente Asuar (Santiago de Chile), quien en 1980 diseñó un sistema de creación musical mediante la microcomputación (Burbano, 2013, p. 58).

^[4] Artista e investigador en el campo de la arqueología de los medios, profesor del Departamento de Diseño de la Universidad de Los Andes, además de colaborador y traductor al español de parte de la obra de Siegfried Zielinski.

Esta insinuación fue particularmente potente para nuestro posgrado y nos permitió instalar una pregunta que recorrió durante dos cohortes de la Maestría en Comunicación Transmedia nuestros cursos inaugurales de Ecología de los Medios y los seminarios de investigación en Narrativas Transmedia orientados en conjunto con el profesor Diego Fernando Montoya, referidos a de qué manera tuvo lugar en Hispanoamérica la historia y configuración de un tipo particular de imaginación mediática, aquella vinculada no solamente a la fabricación de dispositivos mediales, sino a la combinación de experiencias, espectáculos y divertimentos públicos en lógicas inter- y transmediales. Los atisbos de respuesta a dicha pregunta recorren el conjunto de capítulos que componen este trabajo de tesis doctoral.

Ahora bien, la relación entre arqueología y transmedialidad tiene varios antecedentes. Uno de ellos es el trabajo de Scolari, Bertetti y Freeman titulado *Transmedia Archaeology* (2014), donde se ocupan del estudio de tres casos de narración sinérgica: *Conan el Bárbaro* (Inglaterra), *Supermán* (Estados Unidos) y *El Eternauta* (Argentina). Para estos autores –aun cuando, desde su perspectiva, podría extenderse mucho más atrás–:

Una arqueología de lo transmedial debe comenzar con las producciones creadas antes de la introducción del concepto a principios de la década de 2000 y retroceder, buscando prácticas de narración transmedia en el pasado. Volver al pasado significa identificar redes textuales, buscar “fósiles” textuales y reconstruir las prácticas de producción y consumo (Scolari *et al.*, 2014, p. 6).

El trabajo continuado de Freeman en diversas publicaciones académicas (2014, 2015, 2017, 2018) en las que explora los universos ficcionales en la naciente industria cultural del siglo XX coincide con la tarea de mostrar los condicionantes históricos y las lógicas situadas de la narración transmedial, evitando una comprensión uniforme y homogénea de ella y proporcionando indicaciones sobre un conjunto de modelos inscritos en el ámbito de la industrialización de las comunicaciones en Estados Unidos e Inglaterra. Freeman propone por lo menos tres modelos en su rastreo:

El primer modelo, que se produjo durante los años 1900 y 1910, conformado gracias a los principales desarrollos de la industrialización, ofrecería aventuras ficticias maravillosas para que el público las siguiera a través de diversos medios, pero fracasó comercialmente. El segundo modelo, que se produjo durante las décadas de 1920 y 1930, fue impulsado por la creciente cultura de consumo, a menudo tuvo éxito comercial, pero fragmentando los

mundos narrativos en versiones que competían entre sí y que no lograron atraer al público a consumirlas en los diversos medios. Y el tercer modelo, que se produjo entre las décadas de 1940 y 1950, respaldado por políticas específicas de regulación de medios de esa época, ofrecía tanto rentabilidad como historias transmedia que orientaban al público en diversos medios, pero que dependían de las contingencias de la guerra o que operaban al margen de las industrias (2017, p. 8).

En un nuevo esfuerzo, Freeman, en compañía de Camilo Tamayo y Esteban Morales, intenta una aproximación arqueológica de lo transmedial a la realidad latinoamericana para dar cuenta de formas identitarias y mestizas desplegadas en varios proyectos de narración transmedia, en los ámbitos tanto de la ficción como de la no ficción, desde la segunda mitad del siglo XX (Freeman *et al.*, 2018, p. 8). Estos autores insisten en el valor político y en la importancia de un abordaje con contexto cultural –ya no solo económico– de la narración transmediática.

Con esto en mente, e impelidos por la potencia de las historias de combinaciones mediales en Hispanoamérica, intentamos abordar en un nuevo embate las prácticas, la documentación y las referencias en un conjunto de fenómenos de hibridación de formas expresivas, artes mecánicas y mediales, considerando al menos tres *variaciones* posibles en relación con los intentos de historización de la narración transmedia, contenidos en los esfuerzos arqueológicos antes mencionados, y que pueden sintetizarse en los aspectos que se describen a continuación.

(1) *Variación ontológica*: referida a una definición de transmedialidad en la que el énfasis específicamente narrativo instalado por Henry Jenkins (2008) –y reproducido por sus epígonos– es sustituido por una comprensión amplia de *transmediación* (Elleström, 2017), y no solo de *narración transmediática*. Planteado en estos términos, el fenómeno de la transmediación se considera asociado a la configuración de un complejo sistema de referencias cruzadas e intersecciones entre diversas formas expresivas y medios, bien sea por vía intertextual, como lo expuso de manera inaugural Marsha Kinder (1991), o por vía intermedial, es decir, considerando alguna de las modalidades constitutivamente mediales en sus niveles material, sensorial, espaciotemporal o semiótico, como lo plantea Lars Elleström (2010).

Esto implica considerar la transmediación como un fenómeno amplio de transferencia de características disímiles, no solo de carácter semiótico-narrativo, entre formas mediales diversas (Elleström, 2017, p. 667). Este cambio de registro redefine de base aquello que entra en el ámbito de consideración de lo transmedial, pues permite aproximarse a fenómenos cuyo énfasis no está en la diseminación de historias (ficciones o no), sino, por ejemplo, en el despliegue de alegorías o en la expresión pública de sentimientos compartidos (como en el caso de la fiesta barroca hispanoamericana) o en el encadenamiento de experiencias fundadas en lo sensorial y mediadas por la tecnología (como en el caso de los espectáculos públicos de los siglos XVIII, XIX y comienzos del XX).

(2) *Variación temporal*: buena parte de los ejercicios de arqueología de lo transmedial coinciden con la búsqueda de referentes de narración transmedial adscritos al período de las industrias culturales de la segunda mitad del siglo XX o, cuando mucho, a comienzos del XX. Esta decisión determina en dichos estudios un profundo énfasis en las conexiones con los sistemas comerciales y económicos que sustentan el fenómeno de la narración transmediática.

Para nuestro caso, decidimos extender ese período y preguntarnos por manifestaciones intermediales y formas de transmediación presentes en dos grandes manifestaciones: la primera referida a la fiesta barroca hispanoamericana (a la cual se la suele ubicar entre los siglos XVI y XVIII, con algunas extensiones al XIX), y la segunda atañe a la proliferación de espectáculos públicos y formas alternas de entretenimiento y educación soportadas en aparatos ópticos, juguetes filosóficos y otros instrumentos a medio camino entre la cultura popular, las artes y las ciencias, al final del siglo XVIII, todo el XIX y una parte del inicio del siglo XX.

(3) *Variación de adscripción cultural y geográfica*: además de lo anterior, el presente esfuerzo se empeña en explorar las profundas conexiones históricas entre España y lo que es hoy América Latina, que se dieron en los períodos y a partir de los fenómenos antes mencionados, vinculadas a regímenes identitarios en los que los procesos de transferencia de características diversas entre distintos medios se mueven en paralelo con aspectos de orden político (el carácter de colonia de buena parte de los territorios de lo que hoy es América Latina) y cultural (la coexistencia de diversas manifestaciones y clases sociales en experiencias compartidas de colaboración –y competencia a la vez– entre clases y

países). Estos aspectos son los móviles que alientan la convergencia de artes y medios en un contexto distinto de aquel en el que hoy reconocemos algo tan difuso como las identidades latinoamericanas. Es decir, se trata de un espacio donde se daban relaciones de vinculación política a la vez que de tensión simbólica entre España y las que en su momento fueran sus colonias, y que definían de una manera distinta las identidades locales.

En síntesis, en clave de las múltiples y posibles historias mediales que favorece una visión variantológica, reconocimos los potenciales de una exploración de la transmedialidad por fuera del circuito de comprensión semiótico-narrativa; exploramos más allá del período de conformación de las industrias culturales del siglo XX con sus implicaciones económico-comerciales y su lugar en la definición de partida de *transmedialidad* y *convergencia*, al margen de las recientes configuraciones identitarias latinoamericanas a las que se vincula una comprensión cultural de lo transmedial, para optar, más bien, por una arqueología del campo en América Latina, la cual resulta ser mucho compleja y diversa según se la encuadre en términos espaciales y temporales.

La imaginación mediática: una historia por contar acerca de las tecnologías de memoria y pensamiento

El abordaje arqueológico y, más específicamente, variantológico de las culturas mediáticas hace caso omiso de las adscripciones y segmentaciones disciplinares que suelen efectuarse en ciertos objetos y fenómenos de estudio en cuanto pertenecientes a lo que concebimos como arte, diseño y comunicación, o como historia de la ciencia y la tecnología. Este aspecto permite que otras categorías emerjan como clave para la exploración y el descubrimiento de los modos específicos de configuración de nuestras culturas mediales.

De este modo, sobre el horizonte de este trabajo aparece dibujado un vector conceptual: el de la imaginación mediática, el cual deja ver una posibilidad transversal para entender las prácticas analizadas, y que resulta además provocativo y prometedor para el desarrollo de nuevos ejercicios de investigación.

Conviene mencionar que esta idea aparece tímidamente mencionada por Zielinski en un comentario sobre Atanasio Kircher, en el que señala de qué modo: “Su mundo de los medios es un vasto esfuerzo por conciliar los opuestos bipolares a través de un tercero [...]. La desmesurada *imaginación mediática* del jesuita se resistió simultáneamente a la limitante funcionalización por parte de las instituciones de la Iglesia católica” (2011, p. 51; énfasis añadido).

Así pues, la imaginación mediática se refiere a un tipo de gesto creativo capaz de concebir, anticipar, fabular o materializar los potenciales expresivos y los modos de composición de dispositivos mediales adecuados para ser dispuestos en un contexto determinado, considerando sus circunstancias y la situación perceptiva de cierto tipo de participantes o espectadores.

Dicho en otros términos, la imaginación mediática se refiere a una cierta sensibilidad, a veces individual (como en el caso de algunos de los espectáculos ópticos y públicos descritos en los siguientes capítulos), a veces social (como en la fiesta barroca), para el modelamiento de sistemas mediales simples o compuestos; es decir, para la materialización de artefactos singulares –o de complejos encadenamientos de artefactos– en los que se adecúan las condiciones materiales y tecnológicas para reforzar o ampliar los esquemas perceptivos de los sujetos. Ello, por medio de diversas formas de afectación sensorial que se traducen en conjuntos de vivencias vinculadas al encuentro entre las tecnologías del pensamiento y la memoria, por un lado, y la disposición y la sensibilidad de los sujetos pertenecientes a un contexto cultural e históricamente situado, por el otro.

Del anterior planteamiento puede derivarse que la imaginación mediática se refiera tanto a la capacidad de prever, proyectar y fabular dispositivos mediales por medio de bocetos, descripciones, relatos o narrativas, cuanto a la astucia e ingenio para materializar, ejecutar o reinterpretar –a partir de las tecnologías existentes en una época– elaboraciones propias, contemporáneas o provenientes de otros sujetos y tiempos gracias a la habilidad humana de transmitir como memoria no solo los objetos consolidados, sino también los gestos técnicos que dan lugar a nuevas cadenas creativas.

Otra dimensión de la imaginación mediática implica la habilidad de orquestar conjuntos mediales existentes, a la manera de una arquitectónica de la experiencia (Vásquez, 2015), para la provocación y facilitación de situaciones, vivencias, recorridos y exploraciones tanto sensoriales como de sentido. Esta forma específica, aunque no de manera exclusiva, recoge las variaciones históricas posibles de las prácticas de transmediación, pero poniéndolas al lado de experimentaciones sinestésicas y de configuraciones intermediales del más diverso tipo.

Estas dimensiones de la capacidad humana de distender y exteriorizar formas diversas de memoria y pensamiento mediante tecnologías desplegadas sobre el horizonte –bien sea de la palabra, del cuerpo o de las construcciones mecánicas, eléctricas, electrónicas o digitales– revelan la potencia ontológica de lo imaginario, la cual, valga decirlo, no puede resolverse en la dicotomía simple entre lo factual y lo ficcional, y mucho menos en la de lo real y lo virtual (Schaeffer, 2002).

De igual manera, es claro desde este prisma que la imaginación medial abre un espacio para la producción social de deseos en la que los medios operan como catalizadores de valores, ideales y aspiraciones vinculados a una red de prácticas materiales que lo delimitan (Parikka, 2012, pp. 45-49) y que son dignas de estudiarse bien sea a partir de una variantología de los medios existentes (Zielinski, 2015), de una arqueología de los medios imaginarios (Kluitenberg, 2011; Parikka, 2012) o de una variantología de lo inter- y lo transmedial, en la dirección hacia la que encaminamos los esfuerzos investigativos reunidos en la presente investigación.

La máquina barroca: intermedialidad y convergencia de medios en el arte festivo y efímero del Barroco hispanoamericano

La máquina barroca, una máquina a la vez retórica y poética operada no solo a partir de la palabra, sino también de la arquitectura, la pintura, el cuerpo y otras expresiones populares, fue el eje articulador de complejos rituales celebratorios, funerarios y de ostentación y negociación de poderes, en lo que se denomina “el sistema atlántico”, esto es, el complejo territorial de intensos intercambios culturales, tecnológicos, políticos y comerciales entre España y el por entonces denominado Nuevo Mundo (Mínguez *et al.*, 2012, p. 11), hoy asociado a América Latina.

Dichas máquinas simbólicas compuestas por arcos, túmulos, catafalcos, ornatos, estatuaria, entre otros constructos arquitectónicos, emblemáticos, alegóricos y artísticos, se convirtieron en los ejes articuladores y en el centro del diseño de complejos programas intermediales que acompañaron las festividades y eventos de buena parte del mundo colonial en el contexto hispanoamericano, durante varios siglos.

Según lo refiere Miguel Zugasti:

La gama de entretenimientos era variada, e iba desde las simples luminarias, fuegos artificiales, mascaradas, saraos, mojigangas, juegos de sortija, toros y cañas, hasta otras manifestaciones artísticas más depuradas como el teatro, certámenes poéticos o procesiones barrocas con profusión de gente engalanada, carros ricamente adornados con alegorías y poemas alusivos escritos en tarjetas, sin faltar en ocasiones *tableaux vivants* con animales o personas disfrazadas. Otras formas artísticas propias de tales eventos eran las arquitecturas efímeras, plasmadas en arcos triunfales, piras funerarias o túmulos de exequias. En estos magnos espectáculos se daban mano artes tan variadas como la poesía, la música, la pintura, la emblemática, la arquitectura..., aunadas todas ellas de modo ocasional para expresar públicamente tanto la alegría (coronaciones, natalicios, entradas de gobernantes...) como la pesadumbre (muerte de un miembro de la realeza) (2005, p. 101).

Estas celebraciones y rituales funerarios llegaron hasta nuestros días en crónicas y reconstrucciones escritas pobladas de la retórica celebratoria o de la lamentación, pero además provistas de ricas descripciones y detalles de los múltiples elementos mediáticos puestos en relación, como también de los espectáculos y rituales colectivos que incluían ilustraciones, planos y grabados diseminados e intercambiados entre los continentes, como evidencia de la capacidad intelectual y estética del mundo criollo.

Estas reconstrucciones documentan modos específicos de orquestación de oficios y operaciones intelectuales, en función de propósitos claramente delimitados por la vida social y política de la época, en la que se promovieron, diseminaron –y también entraron en crisis– modelos artísticos, literarios y arquitectónicos merced a una praxis en la que intervinieron de manera organizada, aunque a veces discrepante, actores de las más diversas procedencias: gremios, poder clerical y aristocrático, las universidades y los académicos, poetas, cronistas, pintores, dramaturgos, artesanos, practicantes de oficios, etcétera, que configuraron una intensa y dinámica actividad de campo cultural en torno a extensos programas y proyectos creativos que transformaron los espacios y tiempos de las ciudades del tejido hispanoamericano.

Toda América, de norte a sur –Nueva España, Nueva Granada, Lima, Potosí, solo para mencionar los espacios de incidencia española más emblemáticos–, fue atravesada por complejas articulaciones mediales entre arquitectura, pintura, escultura, poesía y pirotecnia, así como por olores, sabores y bailes, orquestados mediante ricos dispositivos experienciales que el barroco instaló como modo de encuentro colectivo. De este modo:

La fiesta barroca, en Europa y en América, aglutinadora de todas las artes y transformadora de los espacios urbanos durante el día y la noche, fue por definición efímera, y si ha pervivido su memoria en la actualidad ha sido esencialmente gracias a las relaciones festivas editadas –muchas veces con ilustraciones–, en cada ocasión (Mínguez *et al.*, 2012, p. 21).

Para nuestro caso, intentamos penetrar de manera transversal en los mecanismos, procedimientos y materializaciones creativas y de imaginación mediática descrita en las estrategias concretas que caracterizaron a la fiesta barroca hispanoamericana, a los dispositivos ópticos y espectáculos públicos, al arte de los jardines y las exposiciones internacionales. Esto, abordando los ejercicios de curaduría, comisariado y orquestación medial que dieron lugar a los programas simbólicos y diversas formas de integración en torno a los que giraban este conjunto de manifestaciones intermediales.

Si bien estas exploraciones no agotan el ámbito de las manifestaciones analizadas, sí alcanzan a delinear los tópicos más importantes de su funcionamiento como un complejo dispositivo intermedial y esbozan algunos mecanismos de transmediación que alumbran otras comprensiones de estos procesos para el momento actual.

Los lugares de indeterminación de los espectáculos ópticos y sus hibridaciones

Los diversos autores que se han ocupado de los espectáculos ópticos resaltan el carácter híbrido de los dispositivos y espectáculos objeto de análisis, en este sentido, Varey (1972, p. 42), refiriéndose a la transformación del *tutilimundi* en el teatrillo óptico o teatrillo pintoresco mecánico, advierte la dificultad de definir estas prácticas por situarse por fuera de toda delimitación reconocible por los campos académicos establecidos. Así lo sugiere el autor cuando muestra cómo

El *tutilimundi* o *mundo nuevo* era un entretenimiento análogo, aunque más bien callejero. Pero esta diversión rudimentaria se desarrolla con los años y, gracias a expertos técnicos, se inventa el teatrillo óptico, o teatrillo pintoresco mecánico, donde el efecto se deriva de escenas en perspectiva, figuras recortadas y elaborada *mise-en-scène*; no son representaciones de títeres propiamente dichas, aunque a veces se combinaron con ellas para formar una diversión híbrida, muy difícil a veces de definir (Varey, 1972, p. 42).

Por su parte, Gómez Alonso (2002) anuncia el carácter anómalo de estos espectáculos por no estar en clara relación con los géneros discursivos vigentes, y mucho menos con los cánones de la época. En el caso particular de la comedia de magia, esta es una actividad performativa en la que se incorporaron con frecuencia linternas mágicas modificadas, fantasmagorías, dioramas, entre otras tecnologías escenográficas propias de tramoyistas. Así, Gómez Alonso sugiere que

Si bien los efectos visuales y sonoros coparán la atención del público hacia estas obras, por el contrario, la acción narrativa de diálogos pasa a ocupar un segundo plano: es más importante ver que oír (sobresalen los rasgos visuales frente a los literarios). Por tanto, la comedia de magia puede ser entendida como subliteratura: lo espectacular se antepone al texto, con lo que las “máquinas” utilizadas interesan más al espectador que el diálogo y los propios personajes (2002, p. 96).

En una línea argumentativa análoga, tanto Marta Dujovne y Ana María Telesca (1997) como Graciela Montaldo (2016) se refieren a los salones de vistas, un conjunto de espacios que agruparon juguetes ópticos, teatros mecánicos, autómatas y objetos de la más diversa naturaleza en el contexto argentino, indicando la manera en la que constituyeron un escenario de recepción alternativo que no reñía con las formas aceptadas de lo culto, que suelen ser asociadas con lo letrado y las formas artísticas canónicas. De este modo:

Lo particular de esos espectáculos era que allí, bajo el anuncio de alguna novedad, había de todo, objetos que requerían ser vistos y que eran vistos en un contexto público: pinturas, panoramas, linternas mágicas, cuadros, vistas ópticas y también cuadros de pelo y bordados; también teatros mecánicos, con autómatas, cuadros mecánicos y polioramas, cuadros vivos e imitaciones de estatuas. En muchos de ellos, como en las exposiciones de cera, las linternas mágicas y panoramas, se destacaban también las posibilidades educativas para dar a conocer figuras históricas y acontecimientos culturales. La novedad más destacable entonces es el modo en que se integran la exhibición y la sociabilidad en la nueva experiencia del espectáculo (Montaldo, 2016, pp. 81-82).

Por su parte, Fernández (2006) da cuenta del extraño carácter de los dispositivos ópticos y los espectáculos derivados de ellos, situándolos en los márgenes que conectan el arte con la ciencia; el entretenimiento con la demostración, y la educación con la curiosidad popular, aunque dejándolos por fuera de su consideración habitual como formas de lo precinematográfico. Así, este autor plantea que

[...] los dispositivos ópticos [...] son ante todo el producto de un saber racional acerca de la naturaleza y sus posibilidades, y de ahí una utilidad que trasciende el mero divertimento, lo que explica que siempre aparezcan en pie de igualdad con otras tecnologías científicas en experimentos y libros de divulgación, al tiempo que participan del mismo carácter espectacular que éstos [...] (Fernández, 2006, p. 64).

A lo cual añade, de manera concluyente, “[...] algo secundario en todo caso dentro del discurso científico y social que produce estos dispositivos y con relación a una *episteme* que privilegia la maravilla, la atracción para los ojos y el proceso de enunciación más que lo propiamente narrativo” (Fernández, 2006, p. 64). En este punto, puede verse cómo no solamente hay un tipo de intermedialidad declarada en este tipo de espectáculos, sino además un señalamiento que sugiere desde distintos autores una indeterminación de un espacio que no cabe en los compartimentos de la clasificación cultural soportados en la diferenciación entre artes populares y artes liberales.

Refiriéndose a esto, Gómez Alonso (2002) alude a los trabajos de José María Checa Beltrán que muestran cómo

[...] la comedia de magia se encuentra entre la comedia clásica y la moderna, ya que al público no le interesa nada más que el puro espectáculo que es el gusto mayoritario (“la crítica del Romanticismo... asume que las comedias de magia no son obras auténticamente literarias, sino que se trata de un espectáculo para la pura y simple diversión”) mientras que las otras dos opciones son minoritarias en lo que se refiere al destinatario (2002, p. 95).

Este último asunto constituye uno de los puntos polémicos en las perspectivas de diversos historiadores puesto que según González-Stephan, el pensador cubano José Martí era consciente de esto en su abordaje de la cuestión educativa por fuera de la predominancia letrada en América, aduciendo al respecto que “cada día, con la educación puramente literaria que se viene dando en nuestros países, se añade a la cabeza, y se quita al cuerpo” (Martí, citado por González-Stephan, 2006, p. 200). Esto se complementa con

el lugar que les daba a las exposiciones universales y a los espectáculos ópticos o panoramas como ambientes propiamente educativos pensados para la experiencia integral (González-Stephan, 2006). En esa misma dirección, Fernández (2006, p. 56) defiende el lugar privilegiado de los espectáculos demostrativos de física recreativa y efectos ópticos en la popularización de la ciencia en la España del siglo XIX, con la unión de lo instructivo y lo ameno.

Vinculada a la idea del cine de atracciones (Strauven, 2006), una forma primera de lo cinematográfico concentrada más en la maravilla y la fascinación que en las narraciones, se puede evidenciar una coincidencia alrededor de un tipo de efectos estéticos que enfatizan el carácter particular de estas formas tecno-culturales, consistente en que estas no se identifican precisamente con los estándares literarios, dramáticos y, mucho menos, con los dictámenes morales de la época (Gómez Alonso, 2002, pp. 93-94). Lo que equivaldría más a experiencias como el *shock* benjaminiano y la recepción distraída (Benjamin, 2003), que propiciaban una economía atencional singular para la época (Crary, 2018b) que, aun así, tiene vigencia para la comprensión de las convergencias actuales.

Es claro hasta aquí entonces que, en las diversas reconstrucciones disponibles sobre este tipo de espectáculos, los modos de afectación propios de estos privilegiaban la novedad, la sorpresa y los golpes de gracia escénicos, a través de medios de la más diversa procedencia.

En ese orden de ideas, el señalamiento que sugiere en varios autores la indeterminación de un conjunto de fenómenos mediales que no caben en los moldes de la clasificación cultural –usualmente amparados en la diferenciación entre artes populares, artes liberales y artes mecánicas–, dibujaron para nosotros una oportunidad expedita para intentar una aproximación inter- y transmedial.

Capítulo 2

Intermedialidad en la fiesta barroca hispanoamericana en el siglo XVII: curaduría, arquitectura efímera, poesía y carros alegóricos ^[*]

El universo barroco hispanoamericano en particular, tanto como el Barroco en general, han sido estudiados en un amplio conjunto de investigaciones específicas que exploran sus diversos componentes. El interés académico por las dinámicas coloniales del que fuera uno de los imperios más extensos del mundo, constituye un referente a la orden del día en los estudios históricos, la estética, la historia del arte y los estudios literarios de las academias española, latinoamericana y norteamericana.

Dentro del amplio espectro investigativo se destaca la copiosa producción de Víctor Mínguez, Inmaculada Rodríguez Moya, Pablo González Tornel y Juan Chiva Beltrán, quienes en el contexto de la Universidad Jaume I y la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria vienen desarrollando publicaciones sucesivas en el marco del proyecto *Triunfos barrocos* (Mínguez, 2009, 2017; Mínguez *et al.*, 2012, 2014, 2016, 2018, 2019; Mínguez y Chiva, 2014; Mínguez y Rodríguez, 2015; Rodríguez-Moya y Mínguez, 2016, 2020) con un amplio contexto histórico, enfocándose en el análisis iconográfico e interpretativo en el marco de la historia del arte, de las representaciones gráficas que constituyeron las formas expresivas y la estética barroca en el conjunto de lo que fuera el imperio español.

Resultado de lo anterior son los libros precedidos, respectivamente, por el título de *La fiesta barroca: El reino de Valencia (1599-1802)*; *Los virreinos americanos (1560-1808)*; *Los reinos de Nápoles y Sicilia (1535-1713)*; *La corte del Rey (1555-1808)*;

[*] Este capítulo fue escrito en coautoría con el profesor Andrés Burbano de la Universidad de los Andes.

Portugal hispánico y el imperio oceánico y, por último, sin el título de marras: *Un planeta engalanado. La fiesta en los reinos hispánicos*. Este equipo de investigadores es quizá el polo ibérico más consolidado en la tematización del Barroco, enfocando su mirada en el papel propagandístico, la cohesión imperial y el control político vertido sobre las formas artísticas de este período (Rodríguez-Moya y Mínguez, 2020), así como en la reafirmación a través de ellas de la lógica colonial, enfoque que se conecta con un trabajo temprano de Víctor Mínguez (1995) intitulado *Los reyes distantes: Imágenes del poder en el México virreinal*.

De igual manera, asociado a este mismo equipo de trabajo encontramos a Oskar Rojewski y Mirosława Sobczyńska-Szczepańska quienes, de consuno con la Universidad Jaume I de Castellón de la Plana y la Universidad de Valencia, publican, en coedición con la Universidad de Silesia, el libro titulado *Court, nobles and festivals: Studies on the Early Modern visual culture* (2019), agregando al contexto de la Corona española otros países del ámbito europeo.

Por su parte, del lado americano, que en ocasiones comparte espacio y perspectivas con la corriente ibérica y europea, nos encontramos con el trabajo realizado en el contexto del Colegio de Michoacán y la Universidad Autónoma de México, donde se destacan figuras como Herón Pérez Martínez (2009), Bárbara Skinfill Nogal y Eloy Gómez Bravo (2002), para mencionar solo algunos autores. En el marco del quijotesco proyecto de traducción del *Mondo Symbolico* de Filippo Picinelli (2012 [1653]) –una compilación emblemática bastante influyente en el mundo barroco–, el Centro de Estudios de las Tradiciones del Colegio de Michoacán ha constituido la colección *Emblemata: estudios de literatura emblemática*, dedicándole un extenso espacio interdisciplinario alimentado por seminarios y coloquios internacionales, así como por varias publicaciones que exhiben los resultados del estudio de la tradición barroca, en títulos como *Esplendor y ocaso de la cultura simbólica* (Pérez y Skinfill, 2002); *Las dimensiones del arte emblemático* (Gómez y Skinfill, 2002) o *Creación, función y recepción de la emblemática* (Pérez y Skinfill, 2012). Estos trabajos, enfocados predominantemente en lo literario, exploran, entre otros, los aspectos simbólicos de la fiesta barroca en el contexto de la Nueva España, así como las conexiones lexivisuales presentes en la creación emblemática, sin dejar de lado las fuentes que desde diversos meridianos constituyen la tradición jeroglífica vinculada a personajes de la talla de Horapolo (2011) y Alciato (1995) y al mismo Picinelli (2012).

En México se ha cultivado una orientación particular, inspirada en algunos casos por el extenso y completo trabajo del nobel de literatura Octavio Paz (1982), intitulado *Sor Juana Inés de La Cruz o las trampas de la fe*, concentrado en el papel de los esfuerzos de configuraciones identitarias e intelectuales criollas en el ámbito novohispano, habida cuenta de las negociaciones, mezclas y procesos de reelaboración de la tradición europea en función de una construcción estética y política propiamente americana, valiéndose de la figura de Sor Juana Inés como eje articulador del relato y de las conexiones con el erudito Carlos de Sigüenza y Góngora. En esta línea de pensamiento se destacan trabajos como el de Pablo García (2009), “Saldos del criollismo: el Teatro de virtudes políticas de Carlos de Sigüenza y Góngora a la luz de la historiografía de Fernando de Alva Ixtlilxóchitl”.

Para continuar con la producción académica sobre el Barroco hispanoamericano, el libro *Inventing Lima: Baroque Modernity in Peru's South Sea Metropolis* de Alejandra Osorio (2008) explora la vida social y política en el virreinato del Perú, así como las celebraciones barrocas en este mismo contexto. La autora indica que, al menos para el momento de realización de su investigación, las condiciones de acceso y preservación de los archivos y fuentes documentales resultaron mucho menos ventajosas en este país, respecto al territorio mexicano. Osorio enfatiza la idea de un virreinato plagado de dinámicas de hibridación, mezcla social y cultural que alimentaron la vida cultural barroca, poniéndose en seria contradicción con las interpretaciones marxistas que elaboraron un imaginario del virreinato exclusivamente como un enclave de segregación, dominación y explotación colonial.

Conviene mencionar también el trabajo de la profesora Anna More (2012) de la Universidad de Pensilvania. A partir de una combinación de dos matrices teóricas derivadas, por un lado, del icónico trabajo de Walter Benjamin (2012) sobre el *Trauerspiel* alemán y, por otro, de las reflexiones de Jacques Derridá (1997) sobre el archivo, More estudia el proceso de invención de la tradición que tuvo lugar en el contexto novohispano como base para la definición de un proyecto americano inspirado en lo que ella denomina una *hermenéutica criolla*, no sin antes evidenciar las contradicciones y tensiones raciales con indígenas, mestizos y mulatos en el ámbito de la Nueva España y en el conjunto del continente americano.

En el contexto colombiano podemos referenciar algunas contribuciones: la primera, de Édgar Rey Sinning (2018) en su libro *Fiestas, fastos y duelos: orden y conformación en Santa Marta, siglo XVIII*, y la segunda, bajo el título de *Imaginación mediática en Hispanoamérica: Variantología de lo transmedial entre los siglos XVI y XIX* (Vásquez et al., 2020). Del primer trabajo podemos decir que se trata de una interesante elaboración sobre el contexto de las celebraciones en Santa Marta (Colombia) y la extensión de las lógicas barrocas en estas, así como de su estrecha conexión con las dinámicas religiosas de la época. En el segundo caso, *Imaginación mediática en Hispanoamérica*, se trata de un esfuerzo liderado en el contexto de la Maestría en Comunicación Transmedia de la Universidad EAFIT por los investigadores Mauricio Vásquez y Diego Fernando Montoya, apoyado por Andrés Burbano de la Universidad de Los Andes y Sigfried Zielinski de la Universidad de las Artes de Berlín. Con una combinación entre arqueología de los medios y una perspectiva intermedial, dicho trabajo lleva a cabo una reconstrucción, con cerca de 21 autores egresados del posgrado en Comunicación Transmedia, sobre las lógicas de transmediación presentes en las celebraciones barrocas hispanoamericanas con interesantes abordajes sobre aspectos como el comisariado, la arquitectura efímera, la poesía alegórica, los carros alegóricos y el teatro.

Por último, es fundamental mencionar el trabajo de Humberto Borja (2019, 2021) quien se concentra en el desarrollo de un producto con versión digital e impresa titulado *Los ingenios del pincel*, una amplia recopilación de materiales del Barroco latinoamericano, analizados desde el prisma de la cultura visual. Sin embargo, el aspecto más interesante de este proyecto es el análisis por medio de técnicas de visualización de información derivadas de la perspectiva ofrecida por las humanidades digitales, asociadas a una base de datos e imágenes precedentes denominada ARCA. Estos referentes evidencian lo vigente de la investigación sobre el Barroco y los potenciales del uso de nuevas técnicas y enfoques teóricos en el abordaje de corpus tan amplios, ricos y diversos.

Dicho lo anterior, conviene mencionar que los diversos estudios coinciden en el hecho de que *la máquina barroca*,^[5] una máquina retórica intermedial, constructo al tiempo emblemático y simbólico, fue el eje vinculante de complejos rituales celebratorios, funerarios, de ostentación y negociación de poderes en los que fue necesaria la articulación de diversidad de formas artísticas, simbólicas y expresivas, dentro de lo que se denomina el sistema atlántico, esto es, el complejo territorial de intensos intercambios

[5] La designación de *máquina barroca* se ha convertido en un tópico dentro de la literatura especializada para designar las combinaciones y convergencias evidenciadas en los complejos celebratorios propios de la época, los cuales son objeto de análisis en este trabajo.

culturales, tecnológicos, políticos y comerciales entre España y el entonces llamado Nuevo Mundo (Mínguez *et al.*, 2012, p. 11). Esas máquinas simbólicas, compuestas por arcos triunfales, túmulos, catafalcos, ornatos, estatuaria, entre otros constructos arquitectónicos, emblemáticos, alegóricos y artísticos, se convirtieron en centro del diseño de complejos programas intermediales que acompañaron las festividades y eventos de buena parte del mundo colonial, en el contexto hispanoamericano, durante más de tres siglos.

Estas celebraciones y rituales funerarios llegaron hasta nuestros días gracias a crónicas y reconstrucciones escritas, pobladas de composiciones festivas o de lamentación; pero, además, con ricas descripciones y detalles de los múltiples elementos mediáticos puestos en relación: *performancias* y rituales colectivos que incluían ilustraciones, planos y grabados, diseminados e intercambiados entre los continentes, como evidencia de la capacidad intelectual y estética del mundo criollo y mestizo.

Dichas reconstrucciones documentan modos particulares de orquestación de oficios y operaciones intelectuales, en función de propósitos claramente delimitados por la vida social y política de la época. Fue así como se promovieron y diseminaron –o, también, pusieron en crisis– modelos artísticos, literarios y arquitectónicos, gracias a una praxis en la que intervinieron de manera organizada, aunque a veces discrepante, actores de las más diversas procedencias: gremios, poder clerical y aristocrático, las universidades y los académicos, poetas, cronistas, pintores, dramaturgos, artesanos y practicantes de oficios, en general. Lo cual ayudó a configurar una intensa actividad de campo cultural en torno a extensos programas y proyectos creativos que transformaron los espacios y tiempos de las ciudades del tejido hispanoamericano.

América, de norte a sur, entre los siglos XVI y comienzos del XIX, fue permeada por complejas articulaciones mediales entre arquitectura, pintura, escultura, poesía y pirotecnia; así como por exploraciones sensoriales de olores, sabores y bailes, orquestados con ricos dispositivos experienciales que el Barroco instaló como modo de encuentro colectivo. De este modo:

La fiesta barroca, en Europa y en América, aglutinadora de todas las artes y transformadora de los espacios urbanos durante el día y la noche, fue por definición efímera, y si ha pervivido su memoria en la actualidad ha sido esencialmente gracias a las relaciones festivas editadas –muchas veces con ilustraciones–, en cada ocasión (Mínguez *et al.*, 2012, p. 21).

Para el propósito interpretativo que nos anima, ubiquémonos temporalmente en el siglo XVI, en el virreinato de Nueva España, cuya capital era la Ciudad de México, y que estaba instalado en un territorio mucho más amplio que la actual nación mexicana, incluyendo vastos territorios de Norteamérica, la parte norte de Suramérica, islas en el Caribe e, incluso, las Filipinas en el Pacífico. La fundación de los colegios mayores y las universidades americanas dio origen a un ambiente intelectual activo y, en sumo grado, estimulante, animado, entre otros, por el espíritu holístico de los jesuitas, misioneros estudiosos de los mundos oriental, occidental y, a la sazón, del ámbito americano. La efervescencia de la Contrarreforma cobró fuerza con la expansión mundial del conocimiento jesuita que, basado en la idea de los ejercicios espirituales de Ignacio de Loyola y su relación con los sentidos, propició una serie de prácticas mediales filtradas por los dispositivos de creación y proyección de imágenes que estudiaba Athanasius Kircher (1601-1680), y que se distribuían alrededor del mundo en los libros compilados y publicados por este jesuita alemán radicado en Roma (Kittler, 2010, p. 85).

En este mundo coexisten en el mismo espacio discursivo y cultural diversidad de ideas y prácticas: el hermetismo y la cábala provenientes, entre otros ámbitos, de la popularización de la filosofía de Raimundo Lulio (1232-1316); la magia natural, inspirada en la obra de Kircher,^[6] ocupada de la revelación y manipulación de los secretos de la naturaleza por medio de artefactos y artificios de todo tipo; la egiptología y el estudio de las culturas indígenas, cuya asociación exótica se naturalizó en este contexto, al parecer, por la similitud encontrada entre las formas de representación en espacios tan distantes, con enrevesadas teorías históricas que conectaban ambas regiones (García, 2009, p. 225).

Parte fundamental de la actividad político-social de este período se caracterizó por la realización de celebraciones magnas, asociadas a diversos aspectos de la vida monárquica española, vinculados a acontecimientos de esta como nacimientos, coronaciones, matrimonios y decesos de los miembros de la realeza (Mínguez, 1995, p. 23). Excepto por las entradas virreinales y algunos acontecimientos puntuales, estas celebraciones se realizaban en ausencia del homenajeado en un ejercicio de conmemoración que debía hacer patente la presencia del miembro de la realeza de marras, en una suerte de

[6] La figura de Kircher fue central para el mundo novohispano, al punto de darse interesantes comunicaciones e intercambios con miembros de la intelectualidad criolla. De estas relaciones, conexiones, flujos objetuales (envío de instrumentos, regalos y aportes para el museo kircheriano) y de ideas, da cuenta el libro *La luz imaginaria: Epistolario de Atanasio Kircher con los novohispanos* (Osorio, 1993). La recuperación de la correspondencia entre Kircher y eruditos novohispanos como Francisco Ximénez y Alexandro Favián, dan cuenta de la participación del jesuita y la profunda influencia que tuvo en la vida intelectual del momento. Así mismo, deja en evidencia una de las rutas a través de las cuales el arte combinatoria, el arte de la memoria y algunas ideas del lulismo y el hermetismo ingresaron en el ambiente cultural de la época.

teletransportación simbólica intercontinental. De este modo, como lo expone Mínguez (1995):

España inicia en el siglo XVI con la fusión de dos formas de entender la representación monárquica: la sobriedad de los Trastámara con el lujo simbólico borgoñón que introducen los Hasburgo. Pero la monarquía española presenta una particularidad añadida. Esa nueva imagen regia debe exportarla a los amplísimos territorios que se hallan al otro lado del gran océano y que permanecen en gran medida aún por civilizar. Las distintas circunstancias sociales e históricas a uno y otro lado del Atlántico impiden que la traslación del modelo sea literal. Aunque los planteamientos teóricos y los resultados plásticos americanos coinciden básicamente con los que conocieron los súbditos metropolitanos, la enorme distancia física que separaba a los monarcas españoles de sus dominios ultramarinos dio lugar a sutiles matices [...] (1995, p. 16).

Desde el punto de vista de la recepción, estas celebraciones barrocas constituían uno de los eventos públicos de mayor importancia –en el sentido de publicidad representativa (Habermas, 1981, pp. 44-51)– para la sociedad colonial. El potencial de transformación del espacio colectivo era altísimo y la capacidad de afectación sensorial probablemente no era equiparable a ningún otro evento (Lorente, 1994, pp. 337-338; Mínguez, 2009, 2012, 2017). De hecho, además de las máquinas barrocas ya mencionadas, se sumaban “el redoble de campanas, coros de alabanza, música festiva, carrozas y, el olor de incienso: un verdadero banquete sensorial” (Martin, 2009, p. 18).

De una manera u otra, los diversos estamentos y segmentos sociales hacían presencia en el evento o participaban en las procesiones, confeccionaban carros alegóricos adscritos a sus organizaciones gremiales o marchaban a pie, eso sí, organizados según su origen y posición social. La fiesta barroca era una gran *performance* colectiva en la que se daba a ver, a leer, a escuchar, a pensar y a hacer en un complejo entramado simbólico, intencionalmente orquestado y preparado, gracias a una financiación que usaba tanto recursos de la Corona como aportes y donaciones de otros estamentos (por ejemplo, los plateros).

Si bien en un principio sirvió como un aparato propagandístico de adhesión política al Imperio, valiéndose de atributos como la grandiosidad, la espectacularidad y la vistosidad (Mínguez, 1995, p. 23), poco a poco la fiesta barroca se convirtió también en un lugar de consolidación y exhibición del pensamiento y la identidad simbólica de la intelectualidad criolla (García, 2009).

Imagen 2.1

Entrada del virrey arzobispo Morcillo en Potosí



Melchor Pérez Holguín, 1718. Museo de América (Madrid). Esta imagen constituye una de las representaciones pictóricas disponibles más completa de una celebración barroca.

Alegorización y relaciones efrásticas

El Barroco lo entendemos como un juego de espejos, un teatro de espejismos; un laberinto de referencias, de caminos simbólicos entrecruzados, y como la ejecución de un simulacro (Baudrillard, 1978) extendido al conjunto urbano colonial (Buxó, 2009). Hacer ver, hacer sentir y hacer creer, no sería posible sin el peso de la alegoría y la creación emblemática, como se designa genéricamente a la amplia producción lexivisual que, además de emblemas, contenía símbolos heroicos, jeroglíficos y otras expresiones.

La época barroca desarrolló una interpretación particular del tópico horaciano *ut pictura poesis* sobre las relaciones entre palabra e imagen, poniendo ambos registros en un mismo *continuum* de naturaleza creativa, orquestada por el poder cohesionador de lo simbólico y por la fuerza de lo alegórico. Esta visión fue materializada en composiciones y producciones emblemáticas que extendieron su influencia a formas artísticas como la arquitectura y la pintura, a la par que dieron pie a la estructuración de otras formas lúdicas y festivas.

De manera adicional, las relaciones festivas y las explicaciones de los programas simbólicos constituyen una manera particular de abordar las relaciones entre producción visual y arquitectónica y producción escrita, merced a interesantes nexos efrásticos. El

tejido de dichas relaciones requirió de nociones articuladoras que hoy podemos leer en términos de formas de inter y transmedialidad, afincadas en los conceptos de ingenio y agudeza puesta al orden del día en la formación académica de colegios y universidades por dos fuentes fundamentales: Gracián (2010) y Tesauro (1741).

Sobre la teorización moderna en torno a la alegoría y a una lengua de imágenes podemos ubicar algunas fuentes fundamentales, como *El origen del Trauerspiel alemán* (Benjamin, 2012); el apartado que dedica Panofsky (2016) a la “Alegoría de la prudencia de Ticiano”; el trabajo de Fletcher (2002) sobre los procesos de alegorización, más allá incluso del contexto barroco, y “La lengua perfecta de las imágenes” de Eco (1994).

En el caso de Benjamin (2012, pp. 159-192) es claro el interés por describir los procedimientos alegóricos de una manera dialéctica que se trasluce en las formas específicas del drama alemán o *Trauerspiel*. Tal carácter dialéctico consiste, en términos del autor, en la capacidad que tiene la alegoría para designar y articular dimensiones contradictorias de las cuales constituye una síntesis. Dicha contradicción se expresa mediante diversas tensiones entre su intención teológica y artística; su configuración mitológica y su función política; su dar a ver ocultando de una forma sistemática, expresando el conflicto entre validez sacra y comprensibilidad profana; el carácter sintético de jeroglíficos alegóricos que representan extensas elaboraciones enciclopédicas y, al cabo, como muestra de una incursión de las artes figurativas en el ámbito de representación de las artes discursivas (Horts, citado por Benjamin, 2012, p. 179).

Desde el punto de vista de Benjamin, la expresión alegórica es el resultado de un equívoco derivado de la interpretación de los jeroglíficos egipcios por parte del humanismo del siglo XV, instigado por Alberti,^[7] en la lectura de un corpus pseudoepigráfico como es el caso de la *Hieroglyphica* de Horapolo (2011). En este

^[7] Sobre este particular Pratz aporta lo siguiente: “Un manuscrito griego del *Hieroglyphica* fue adquirido en 1419 en Andros por el sacerdote florentino Cristoforo de’ Buondelmonti, despertando gran interés entre los humanistas florentinos, y sobre todo en Marsilio Ficino. Los artistas no tardaron en hacer uso de la nueva pseudociencia. L. B. Alberti habla de ella en su *Architettura* (Libro VIII, cap. 4), sugiriendo temas para medallas, monedas, decoraciones de columnas, arcos triunfales y series de habitaciones”, a lo que agrega: “Fasanini habla ya de las aplicaciones prácticas y decorativas de los jeroglíficos y del beneficio que reportará su traducción a los escritores de epitalamios y a aquellos *curiosi homines* que deseen decorar con símbolos y lemas objetos tales como espadas, anillos, campanas, lechos, puertas y techos” (Pratz, 1989, pp. 24-25). Nótese la propensión nativamente intermedial de las composiciones emblemáticas y su articulación en un sistema de pensamiento que no se había sometido a las delimitaciones modernas de las artes y los campos del conocimiento.

contexto, aludiendo a una suerte de sabiduría perdida,^[8] los eruditos humanistas comenzaron a escribir empleando imágenes de cosas y a configurar inscripciones enigmáticas que hicieron parte de medallas, columnas, arcos triunfales y otros elementos artísticos renacentistas (Benjamin, 2012, pp. 170-171).

La consolidación del conjunto emblemático del Barroco resultaría ser, en este sentido, el ejemplo de *mala lectura*, como lo denomina Harold Bloom (1992), o un *acto de invención involuntaria de la tradición*. En consecuencia, la definición de programas simbólicos es una extensión de tal ejercicio que, sin embargo, dio origen a una *disciplina imaginativa* ^[9] y a una interesante y extendida forma de expresión. En una línea similar, los estudios sobre los jeroglíficos por parte de Kircher se comportan de manera semejante,^[10] habida cuenta de la influencia de su trabajo en el contexto barroco novohispano. Contrario a lo que demostrarían los estudios posteriores,^[11] Kircher sostenía que

Los jeroglíficos son ciertamente una escritura, pero no la escritura que se compone de letras, palabras y determinadas partes del discurso que usamos habitualmente. Son una escritura mucho más excelente, sublime y próxima a las abstracciones, la cual, mediante un encadenamiento ingenioso de símbolos o su equivalencia propone de un solo golpe a la inteligencia del sabio un razonamiento complejo, elevadas nociones o algún insigne misterio escondido en el seno de la naturaleza o la divinidad (Kircher, citado por Gómez de Liaño, 2019, p. 29).

[8] Al respecto, Umberto Eco acota: “La respuesta por parte del ambiente filosófico humanístico fue inmediata: los jeroglíficos se consideraron obra del divino Hermes Trismegisto y fueron consultados como fuente inagotable de sabiduría” (1994, pp. 127-128). En una línea similar, Pratz indica: “De hecho, los emblemas se crearon [...] como una tentativa humanística de formular un equivalente moderno de los jeroglíficos tal y como fueron erróneamente interpretados fundándose en los testimonios de Plinio, Tácito, Plutarco, Apuleyo, Clemente de Alejandría, Plotino, etc. Se pensaba que los jeroglíficos eran una forma de escritura puramente ideográfica con la que los sacerdotes egipcios anunciaban los designios divinos, y que los filósofos griegos habían recurrido al saber jeroglífico” (Pratz, 1989, p. 24).

[9] Actividad de producción, al mismo tiempo que de disfrute, de imágenes sugerentes y con gran potencia mnemotécnica.

[10] Sobre este particular, Bermejo *et al.* (2000) plantean: “Sin duda, por lo que Kircher es más famoso en este campo es por su intento de traducción de los jeroglíficos egipcios. De hecho, Kircher creyó haberlo hecho correctamente, «traduciendo» largos pasajes de supuestos himnos neoplatónicos en los obeliscos de Roma. Más tarde, la traducción de Champollion revelaría que en realidad no eran más que un montón de listas de faraones” (p. 43).

[11] Umberto Eco explica los errores y virtudes de la búsqueda kircheriana:

En el siglo XVII no se conocía la piedra de Rosetta, y en estas condiciones Athanasius Kircher comienza a descifrar los jeroglíficos. Comete el error, perfectamente disculpable teniendo en cuenta los conocimientos de aquella época, de creer que todos los signos jeroglíficos tenían valor ideográfico y, por lo tanto, su reconstrucción es completamente errónea. Sin embargo, se convierte en padre de la egiptología [...], porque mientras intenta que le cuadre una hipótesis equivocada Kircher no trabaja sobre reconstrucciones fantásticas de los animales mencionados por Horapolo; estudia directamente y manda a copiar los jeroglíficos auténticos. En esta reconstrucción, que da vida a tablas suntuosas y fascinantes desde el punto de vista artístico, se insertan también numerosos elementos de fantasía, y estilizados jeroglíficos se traducen a menudo visualmente en suntuosas formas barrocas” (Eco, 1994, p. 134).

En una línea similar, los estudios sobre los jeroglíficos por parte de Kircher aportaron a esta invención de la tradición, habida cuenta de la influencia de su trabajo en el contexto barroco novohispano. El proyecto kircheriano se empalmará con el esfuerzo poligráfico de consolidar una lengua universal y de diseñar un dispositivo:^[12] una máquina o arca esteganográfica capaz de cifrar y descifrar mensajes por medio de una especie de traductor universal (Gómez, 2019, pp. 30-31; Zielinski, 2011, pp. 198-219).

Imagen 2.2

Obelisco dedicado al César Fernando III (anónimo, s. XVII)



Estampa en Athanasius Kircher, 1654, *Oedipi Aegyptiacus*, Ex Typographia Vitalis Mafeardi. Tomado de J. Cuadriello, 1994, "Los jeroglíficos de la Nueva España", en Patronato del Museo Nacional de Arte, *Juegos de ingenio y agudeza: La pintura emblemática de la Nueva España*, Ediciones del Equilibrista y Turner Libros.

[12] Este aparato hace parte de un conjunto más amplio de máquinas lúdicas y fantásticas con aplicaciones a campos diversos que Kircher adaptó unas veces, diseñó otras y construyó en casi todos los casos. Dentro de esta selecta colección de dispositivos se encuentran la caja matemática, empleada para el cálculo portátil; el arca musarrítmica o arca musúrgica, que permitía a cualquier lego la creación de composiciones y armonías musicales simples; el arca glototáctica, para actividades de traducción y trabajo con lenguas extranjeras; y un aparato que por medio de un sistema de proyección combinaba imágenes, letras y números. Sigfried Zielinski (2011, pp. 198-219) hace una precisa reconstrucción, ilustración y contextualización de cada uno de los dispositivos. Ya en el contexto novohispano, el émulo de Kircher en México, Alexandro Favián, se ocupó de labores similares de fabricación de artilugios, como lo indica Ignacio Osorio: "Al mismo tiempo Alexandro se aplicó a sus aficiones científicas. Amaba la música y, según su testimonio, ocupaba parte del tiempo en componer instrumentos de este arte, especialmente la lira. También estaba interesado en la mecánica y en las matemáticas. Le era especialmente atrayente el problema del movimiento. En este aspecto le preocupó el mecanismo de los relojes y juegos más complejos, como las cajas de música" (Osorio, 1993, p. XX).

Dicha intención pervive hasta cierto punto en la expresión alegórica, y su materialización se dará en las máquinas barrocas. Una configuración que tomará elementos también de desarrollos como los realizados por Comenius, al intentar consolidar un repertorio gráfico para los procesos de alfabetización y un compendio emblemático para la enseñanza del latín en su obra *El mundo en imágenes* (2017 [1658]), orientada a la compilación para fines educativos de “imágenes y nombres de todas las cosas fundamentales en el mundo y de las actividades de la vida”.

Estas asociaciones no son gratuitas, sino que proporcionan, por un lado, el contexto de los conocimientos que dieron lugar al modo de expresión propio de la fiesta barroca hispanoamericana y, por otro, muestran el conjunto de obras que por la vía jesuita tomaron lugar en el repertorio creativo disponible para el ámbito de la Nueva España. Entorno en el que, gracias a Kircher: “Las configuraciones jeroglíficas se convierten de este modo en una especie de dispositivo alucinatorio en el que se puede hacer que confluyan todas las interpretaciones posibles” (Eco, 1994, p. 140).

Umberto Eco aclara la doble condición de la escritura jeroglífica que se comporta, por un lado, como ideograma, esto es, como representación que emplea unas veces procedimientos de iconismo (apela a la semejanza entre imagen y cosa representada) y otras veces por sustitución retórica. Por otro lado, dada la imposibilidad de usar los dos mecanismos antes descritos en la representación de algunos conceptos, las imágenes servían al mismo tiempo como fonogramas:

Es decir, que para representar una cosa cuyo nombre empezaba con un cierto sonido utilizaban la imagen de la cosa cuyo nombre tuviera la misma inicial, y si querían expresar una vocal, una consonante o una sílaba de una palabra extranjera, utilizaban un signo jeroglífico que expresara o representara un objeto cualquiera cuyo nombre, en la lengua hablada, contuviese por entero o en su primera parte el sonido de la vocal, de la consonante o de la sílaba que había que escribir [...] (Eco, 1994, p. 128).

Ubicados en este plano de sustitución de un concepto abstracto por un modo concreto de expresión en un ejercicio de ocultamiento, encriptado y elaboración enigmática, resulta más comprensible el juego artístico operado en el contexto del Barroco. La emblemática, como se le designa genéricamente a este modo de expresión, aunque además de emblemas designe otras formaciones lexivisuales como las empresas o divisas, da cuenta de un

modo histórico de puesta en relación entre la palabra y la imagen^[13] y de su composición en estructuras con niveles de complejidad intermedial mayores, por su integración en sistemas que alternan la arquitectura, la pintura y diversas formas festivas, como se ha mostrado líneas atrás, afincadas no tanto en una mera tendencia superficial, cuanto en un completo sistema de pensamiento y un conjunto de reglas compositivas^[14] que se extendieron al dominio de lo privado y de lo individual.

En este orden de ideas, siguiendo a Mario Pratz (1989): “Los emblemas son por tanto cosas (representaciones de objetos) que ilustran un concepto; los epigramas son palabras (un concepto) que ilustran objetos (tales como una obra de arte, una ofrenda votiva, una tumba). Los dos términos son pues complementarios [...]” (p. 24). Tratándose, en cualquier caso, de un sistema efrástico con un alto grado de bidireccionalidad, la remisión mutua y la codependencia entre ambos elementos expresivos, sumadas a las demandas interpretativas asociadas a su carácter enigmático, hacen de esta forma artística un interesante material de estudio.

Dicha vocación enigmática tiene diversas motivaciones y sirve a distintos propósitos dentro de estos conjuntos mediales: en principio, el ocultamiento de saberes herméticos

^[13] Al respecto, citando a Ammirato, Pratz retoma el siguiente pasaje que describe con bastante precisión estas relaciones entre la palabra y la imagen, ya no en el caso del emblema, sino en el de la empresa:

Y puesto que poesía y pintura son artes hermanas nacidas de un mismo parto, y así como la poesía empezó a explicar con palabras esas ficciones, empezó luego la pintura a pintar muchas cosas que parecían monstruosas, pero que escondían en sí mismas gran número de hermosos secretos... Cuando dije, pues, que la empresa es una filosofía del caballero, quería dar a entender que del mismo modo que un filósofo encubría con fábulas sus maravillosos y divinos secretos para que fueran entendidos por algunos pero no por todos, así el caballero había recurrido a la ficción de la empresa para hacer manifiesto su propósito para algunos pero no para todos. Uno empleaba palabras, el otro, cosas (Ammirato, citado por Pratz, 1989, p. 71).

^[14] Refiriéndose al *Diálogo de las empresas militares y amorosas* de Paulo Jiovio, publicado originalmente en 1555, Pratz recupera cinco principios que parecen haberse diseminado como base de la composición de este tipo de artilugios alegóricos: “1) la empresa guardará una exacta proporción entre el cuerpo (es decir, la imagen) y el alma (el lema); no tendrá que ser tan oscura como para necesitar a la Sibila para interpretarla, ni tan transparente que se descifre de manera mecánica; 3) será sobre todo un hermoso espectáculo, es decir, representará cosas agradables a la vista, como estrellas, fuego, agua, árboles, instrumentos, animales fantásticos y pájaros; 4) la figura humana no aparecerá en ella; 5) el lema, que es su alma, habrá de estar en una lengua distinta a la del autor de la empresa, así el sentimiento estará un tanto más oculto; y dicho lema será breve, pero no tanto como para ser oscuro y engañoso” (Giovio, citado por Pratz, 1989, p. 75). Esta serie de indicaciones será un motor interesante para el exotismo expresado en el uso de bestiarios, motivos botánicos provenientes de las más diversas latitudes, parte de los conocimientos y leyendas disponibles en la geografía y cosmografía del momento. Por su parte, para el arte de la memoria ya era un principio en la elaboración de imágenes mnemotécnicas su rimbombancia como mecanismo claro para que ellas fueran significativas, de fácil consulta y recuperación.

para los profanos se convierte en un divertimento intelectual que dará cuenta de la sagacidad de sus autores y será una invitación al juego de desciframiento de concepciones e ideas morales; lo mismo que al recorrido de los elementos en los que se inscriben y a la búsqueda de las referencias, fuentes y extrañas figuras que incluyen. La creación enigmática es en este aspecto un motor interesante que provocará la exploración de los programas simbólicos por parte de sus destinatarios expuestos en diversas formas emblemáticas, orientando a los mismos a una búsqueda más allá de las explicaciones procuradas por sus autores y del sentido superficial.^[15]

Programas simbólicos y comisariado

Solo en este mundo variopinto puede encontrarse una figura como la de Carlos de Sigüenza y Góngora (1645-1700), un criollo, es decir, un hijo de españoles nacido en tierras americanas, cuya sensibilidad, erudición y curiosidad lo llevaron al mismo tiempo por los caminos de la matemática, la retórica, la arqueología y la astrología (mezclada en ese momento con lo que hoy concebimos como astronomía). Sigüenza, atraído por el talante y la fama intelectual de los jesuitas, decide embarcarse en la carrera sacerdotal a la edad de quince años, permaneciendo en ella aplicado, por algo más de siete años, a la teología y a lo que hoy concebimos como estudios humanísticos (Leonard, 1984). Una o varias escapadas nocturnas –no lo sabemos con precisión– a la ciudad de Puebla le merecieron la expulsión definitiva de la Compañía de Jesús el 3 de agosto de 1667, hecho que marcaría amargamente su biografía y que revelaría algunos rasgos del temperamento de este personaje: un sujeto estudioso, pero aventurero y rebelde, un tanto irascible y resentido (Leonard, 1984).

Luego de este episodio, Sigüenza continuó sus estudios en la Real y Pontificia Universidad de México dedicándose allí a la canónica, al mismo tiempo que a la historia; institución de la que más adelante fue profesor, aunque no muy comprometido, debido a sus múltiples ocupaciones e investigaciones. Dentro de sus variadas aficiones se interesó por

^[15] Es inevitable en este punto de la exposición hacer un paralelismo con el lugar central que los ejercicios de desciframiento tienen en las prácticas y la teoría contemporánea de carácter inter y transmedial. El propio Henry Jenkins (2017) sitúa como una de las lógicas de producción y orquestación transmedia a aquella inspirada en las dinámicas de los juegos de realidad alternativa soportados en actividades de solución de misterios, desciframiento de enigmas y resolución de rompecabezas. Un principio similar pareciera ser el mecanismo de animación de los conjuntos barrocos a los que hemos aludido, así como una práctica usual entre sus creadores.

la Historia y el estudio de las lenguas indígenas, dominando, al parecer, el náhuatl. En adición, la avidez de conocimiento despertó en Sigüenza un placer por la colección de códices, archivos y piezas del mundo indígena, así como por instrumentos ópticos y de medición de diverso tipo. Contando con tan buena suerte que le fueron legados los documentos y archivos del castizo Fernando de Alva Ixtlilxóchitl (1578-1650) a través de su hijo Juan de Alva Cortés, entre los que se encontraban documentos pictográficos, comentarios, transcripciones y manuscritos originales de los antiguos pobladores mexicanos (García, 2009, p. 223). Este interesante coctel biográfico y circunstancial dio lugar a una de las obras más interesantes de la época barroca novohispana: el *Theatro de virtudes políticas*. Que ha sido abordada desde perspectivas literarias, históricas y políticas.

No obstante, sin el apoyo de una aproximación intermedial, perderíamos la posibilidad de entender el sentido amplio de esta obra y del talante intelectual y creativo de su autor. Según Lorente (1994):

Su reto consiste en trasladar al lenguaje escrito la disposición artístico-simbólica del arco. El texto escrito surge así con el decidido afán de hacer posible el tópico horaciano *ut pictura poesis*, con las dificultades que conlleva la armonización simultánea de distintos códigos estéticos (p. 363).

Para plantearlo de manera sintética y cercana, el *Theatro de virtudes políticas* es, por un lado, un texto efrástico, es decir, una descripción textual de un conjunto visual y espacial que, además, fue diseñado y compuesto por el mismo autor, con altos componentes simbólicos, para ser dispuestos en una estructura arquitectónica, en un principio figurada, pero que después logró materializar, haciendo gala de un amplio conocimiento histórico y mitológico, al igual que de una erudición que le serviría de marco justificatorio, con densas intenciones morales y políticas. Por otro lado, se trata del registro de los lineamientos estéticos y conceptuales, así como de algunas instrucciones que sirvieron de guía para un proceso constructivo, artesanal y artístico, algo así como el guion técnico para una *performance* y un montaje expositivo, ejecutado por múltiples artistas, y que dio lugar a lo que, de acuerdo con Martín (2009), bien podría asimilarse a una suerte de *instalación multimedia*, para usar los descriptores de nuestra época.

El contexto de este encargo fue el recibimiento, bajo las lógicas de la fiesta barroca, del Conde de Paredes y Marqués de La Laguna y de su esposa María Luisa Manrique de Lara, quienes hicieron su entrada solemne en el mes de noviembre de 1680, en un

complejo ritual político que los emplazó como virreyes de la Nueva España. Siguiendo la tradición romana del *triumphus*,^[16] se prepararon dos estructuras arquitectónicas efímeras, una encargada a Sigüenza, como lo relata en el *Teatro de virtudes políticas* (1984), y otra a Sor Juana Inés de la Cruz, recogidas en su *Neptuno alegórico* (2009 [1680]).

La función de esas estructuras era servir de centro simbólico al complejo ritual de la entrada del virrey, cuyo encargo era solicitado por el Cabildo local a eruditos de reconocida trayectoria, provenientes del clero, como en el caso de Sor Juana, o de las instituciones universitarias, como en el caso de Carlos de Sigüenza, que hacían gala de atributos como la erudición, el ingenio y la agudeza (Cuadriello, 1994).

La razón fundamental por la que se realizaba este tipo de encargos a personajes como Sor Juana Inés y Carlos de Sigüenza, era por el conocimiento (en el primer caso autodidacta, en el segundo fruto de su formación académica) de los procedimientos retóricos y el entrenamiento en las habilidades literarias y artísticas que permitían la composición de estas piezas alegóricas. En ellas se involucraban, entre otros, un lema o mote, una imagen o símbolo y un epígrafe compuesto en distintas métricas de carácter poético con diversas implicaciones, a la luz de las teorías contemporáneas en los ámbitos mimético, semiótico, sintáctico y retórico (Graham, 2012, p. 27).

Este ejercicio implicaba la estructuración de un programa simbólico o iconográfico, transversal a todo el conjunto, que servía como motivo articulador de la fiesta, teniendo, como indicábamos, una pieza central: un arco del triunfo. Dicha estructura tenía un carácter efímero, pues se construía con materiales poco nobles como papel maché, cartón piedra y estuco, para dar impresión de volumen y simular materiales duraderos como el mármol y el bronce (Mínguez, 2012; Vincent, 2009, p. 27). Estas estructuras se mantenían en pie durante el lapso de la fiesta, entre tres días y una semana, luego de lo cual se desmontaban y reutilizaban los materiales y la estructura para otros festejos y eventos.

El programa simbólico se ejecutaba por medio de una serie de formas lexivisuales, cuyas lógicas de composición e interpretación eran detalladas en libros canónicos para la formación retórica universitaria, como es el caso del *Catalejo aristotélico* de Emanuele

[16] Recibimiento de origen militar en el que se celebraba la victoria del emperador.

Tesouro (1741), entre los que se encontramos empresas (símbolos heroicos), emblemas (símbolos morales), jeroglíficos (símbolos doctrinales); así como ornamentos fabulosos, alegóricos y metafóricos.

De este modo, como indica Mínguez (1995): “[L]a utilización de la emblemática en el arte efímero mexicano es tal que todos los distintos elementos mencionados antes – pinturas, poemas, etcétera– aparecen articulados en torno a un núcleo emblemático que luego se ramifica extensamente en las diversas manifestaciones artísticas” (p. 27). Asimismo, el autor comisariado debía tener conocimiento de la tradición mitológica clásica, de historia, de la biografía de los homenajeados, de las formas arquitectónicas y los estilos usuales en estos eventos, así como de los elementos de teoría pictórica y escultórica que permitieran orientar la ejecución de la pieza al lado de artesanos y artistas locales. De este modo, como lo explica Cuadriello (1994): “Esta tarea, pues, le exigía al hombre de letras entrar en contacto con los maestros de pintura (en menor grado con ensambladores y arquitectos) para que los motes y epigramas cobrasen «cuerpo» o figuración plástica” (pp. 85-86).

Es justo en este punto donde se destaca el trabajo de Sigüenza, quien, eludiendo los cánones mitológicos clásicos de eventos similares ^[17] en el pasado, por medio de densas

^[17] Víctor Mínguez ofrece la siguiente recapitulación de los motivos centrales mitológicos de eventos precedentes y posteriores a la intervención de Sigüenza, en la que resulta evidente el carácter inédito de su incursión en el mundo de la historia indígena mexicana. Por más que se establecieran relaciones con el mundo olímpico, este ejercicio justificatorio no pareciera más que un mecanismo de blindaje para su avezado esfuerzo reivindicatorio de la memoria, las virtudes y la historia de los emperadores indígenas:

Creemos conveniente ofrecer un listado de los personajes míticos –y alguno histórico– que hemos encontrado, principalmente a partir de la documentación de la entrada de virreyes en las ciudades de Puebla y México, donde se levantaban precisamente los arcos de triunfo más espectaculares e interesantes. Mencionamos el dios o héroe, el virrey o virreyes con los que se relaciona y el año o años en que tienen lugar las entradas: Mercurio (marqués de Villena, 1640), Prometeo (conde de Salvatierra, 1642), Belerofonte (Valero, 1642; Zúñiga), Hércules (conde de Alba de Aliste, 1650; Sarmiento, 1696; Cruillas, 1761), Perseo (conde de Alba de Aliste 1650; marqués de Manzana, 1664; duque de Veragua, 1673), Marte (duque de Albuquerque, 1653), Apolo (López de Azcona, 1653; Sarmiento de Valladares, 1696), Ulises (duque de Albuquerque, 1653; conde de Fuenclara, 1743; Antonio María de Bucarelli, 1771), Atlas (conde de Baños, 1660; Revillagigedo, 1746), Júpiter (conde de Baños, 1660; duque de Albuquerque, 1702), Eneas (marqués de Manzana, 1664; Marqués de las Amarillas, 1756), Pan (Ribera, 1670), Neptuno (marqués de la Laguna, 1680), Cástor y Pólux (marqués de la Laguna y el duque de Medinaceli, 1681), Proteo (Francisco de Aguiar, 1683), Paris (conde de Galve, 1688), Cadmo –egipcio fundador de la Tebas griega– (conde de Galve, 1688), Aod –héroe israelita– (Ortega Montañés, 1691), Jano (Sarmiento de Valladares, 1697; marqués de las Amarillas, 1756), Aquiles (duque de Albuquerque, 1702), Aristeo (duque de Linares, 1710), Maximino –general romano– (conde de Fuenclara, 1743), Argos (marqués de las Amarillas, 1756), Sansón (marqués de las Amarillas, 1756), Constantino (marqués de Croix, 1766), Joan Hyrcano –pontífice macabeo– (Vizarrón), Vespasiano (Matías de Gálvez, 1784) y Julio César (marqués de Branciforte, 1797) (Mínguez, 1995, p. 34).

elaboraciones interpretativas que conectaban el mundo de los originarios mexicanos con el egipcio y con el panteón olímpico (Mínguez, 1995, p. 39; Sigüenza, 1984, pp. 182-183), validó el uso de motivos indígenas y el reconocimiento de la historia de los pueblos americanos abatidos en la Conquista. Fue así como, valiéndose de esta estrategia intelectual, propuso un arco triunfal compuesto por doce tableros dedicados a reyes aztecas que pretendía servir de espejo y guía de virtudes para el accionar político del nuevo virrey. Los tableros evocaban la significación de los nombres, las virtudes y acciones de Huitzilopochtli, Acamapich, Huitzilihuitl, Chimalpopocatzin, Itzcohuatl, Motecohzuma Ilhuicaminan, Axayacatzin, Tizoctzin, Ahuitzotl, Motecohzuma Xocoyotzin, Cuitlahuatzin, y Cuauhtémoc.

Una manera inteligente e ingeniosa de recuperación de la historia indígena, con un ritual de origen romano, adoptado por la Monarquía española y replicado en los territorios coloniales, solo que ahora se deconstruía gracias a las argucias de un erudito criollo, interesado en la historia de los pueblos indígenas mexicanos y en su reivindicación en el mundo colonial, como clave para el surgimiento de una conciencia histórica propiamente americana. Nótese el interesante popurrí propio del barroco, y el sincretismo característico de la naciente intelectualidad criolla que, a su vez, reafirma la idea de que el mundo indígena precisa ser traducido por alguien más y que ellos mismos no son los encargados directos de esa tarea.

Leamos de manos de Sigüenza la descripción de su obra que, según su testimonio, “a juicio de los entendidos en el arte fue una de las cosas más primorosas y singulares que en estos tiempos se han visto” (Sigüenza, 1984, p. 185):

Animose esta hermosísima máquina de colores [...] con el ardiente espíritu de los mexicanos emperadores desde Acamapich hasta Cuauhtémoc, a quienes no tanto para llenar el número de tableros cuanto por dignamente merecedor del elogio acompañó Huitzilopochtli, que fue el que los condujo de su patria, hasta ahora incógnita, a estas provincias que llamó la antigüedad Anáhuac. Bisoñería fuera combinar estos doce emperadores con los doce patriarcas o con los signos celestes (empeño de más elegante pluma que la mía en semejante función) cuando en la aritmética de Pitágoras, filosofía de Platón, teología de Orfeo y advertencias de Pedro Bungo de Mister, *Numeror.*, pág. 386,

El mismo autor ofrece un inventario similar en su libro de gran formato titulado *La fiesta barroca: Los virreinos americanos (1560-1808)* (Mínguez et al., 2012, p. 91, pp. 94-95).

sobran no vulgares primores para hermohear este número. Pero, como quiera que más que curiosidades inútiles para la vista, fue mi intento representar virtudes heroicas para el ejemplo, debí excusar los exteriores aliños que la virtud no apetece.

[...] Representáronse a la vista adornados de matizadas plumas, como del traje más individuo de su aprecio [...] (Sigüenza, 1984, p. 187).

Tenemos así, en la actividad de Sigüenza un ejemplo modélico, guardadas las proporciones y la distancia histórica, de diseño de configuraciones intermediales, base fundamental para la instalación y el despliegue de ideas que tienen como propósito la articulación de diversidad de registros semióticos y estéticos en una composición convergente que da para ver, leer, escuchar, pensar y hacer.

Lo que pareciera un exceso interpretativo que intenta acercar el pasado a nociones actuales, se evidencia en la recuperación de Jaime Cuadriello de un fragmento del *Catalejo aristotélico* de Emanuele Tesauro:

Así, pues, ejercitando el talento en los símbolos y en los motes, al principio fáciles y después más ingeniosos: y obrando muchas veces y errando algunas, dirás alguna cosa digna de alabanza y aquella te dará luz para otra: y los actos repetidos causarán una habitual agilidad a las agudezas simbólicas: y también te ayudará a la Architética y la Maquinaria, cuando tengas ocasión de enriquecer con agudos y propios ornamentos en una sala, una fuente, un templo, un arco, un trofeo; o de animar con ingeniosa invención una Pompa Triunfal, una escena, una fiesta, una máquina, que moviéndose ella misma, mueva los ánimos y atraiga la vista de los populares (Tesauro, citado por Cuadriello, 1994, p. 85).

Como puede verse, las fuentes autorizadas para la formación intelectual proporcionan a los académicos de la época una matriz creativa para actuar en distintos ámbitos que van desde lo espacial, las celebraciones públicas y privadas, hasta los ámbitos específicos de la fiesta barroca, que incluyen claramente las máquinas festivas. De hecho, resulta interesante observar cómo Tesauro emplea las nociones de arquetipo y prototipo, tan usuales en el mundo del diseño contemporáneo, para designar los procesos de conceptualización y materialización que dejan ver una idea implícita de actividad intelectual proyectiva y materializadora.^[18]

Apuntando a la capacidad expresiva de esta construcción barroca, es claro cómo muestra el propio Sigüenza, así como sus intérpretes, que la ejecución de su proyecto

[18] Este aspecto merecerá una revisión más profunda en las consideraciones finales.

admite al mismo tiempo diversas rutas de interpretación, lectura y desciframiento: una cronológica, vinculada a la historia de los emperadores que resalta, y otra con la disposición que se presenta en el arco ejecutado (Lorente, 1994, p. 364). Estas posibilidades variables nos conducen a las ideas contemporáneas de hipertextualidad. En esa misma dirección apunta Graham (2012) cuando muestra la no linealidad de la lectura y decodificación emblemáticas al sostener que “notamos a menudo que los emblemistas nos quieren imponer a nosotros, lectores, un orden de lectura que no es secuencial sino casi «hipertextual»” (2012, p. 28). Así, de manera ilustrativa sobre este atributo presente en el aparato festivo preparado por Sigüenza, refiriéndose a la necesidad de síntesis en su reconstrucción, dice: “No pretendo en esta materia alargarme más porque ya me llama para su explicación el asunto que iré descifrando, no por el orden de los tableros que todos vieron, sino según la cronología del imperio Mexicano, de que tengo ya dada noticia [...]” (Sigüenza, 1984, p. 194).

El talante creativo ya mencionado da cuenta de un modo de organización del conocimiento capaz de desplegar sus propósitos expresivos con la figuración de una estructura más allá del contenido específico de cada objeto; de usar y adecuar diversos materiales, técnicas y artes para la expresión; cuanto hacer gala de la agudeza en sus manifestaciones tanto *oratorias* (fijadas en el discurso) como *lapidarias* (fijadas en materiales y formas espaciales duraderas) y *simbólicas* fijadas en formas metafóricas (expresadas en empresas, emblemas, jeroglíficos y ornamentos, entre otros), en línea con los planteamientos del sistema de pensamiento erudito del momento (Tesauro, 1741). A lo que se suma una capacidad de producción y coordinación de acciones en tiempos cortos, pues como lo refiere Buxó (2007):

Habida cuenta del tiempo transcurrido entre la llegada a Veracruz de los marqueses de la Laguna y las ceremonias oficiales de toma de posesión y jura de los cabildos, los literatos que los idearon, así como los arquitectos, pintores y ensambladores que tuvieron a su cargo la erección y el adorno de aquellos edificios simbólicos, dispusieron de menos de tres meses para realizar la ingente tarea (p. 43).

Nótese cómo esta concepción humanista, provocadoramente intermedial, no pone en disputa las distintas artes, técnicas y disciplinas, sino que las conjuga para los propósitos y ocasión en los que se las convoque. Así mismo, el cultivo de las habilidades intelectuales –*agudeza, ingenio, fantasía y erudición* (Cuadriello, 1994, p. 85; Farré, 2007, p. 9)– tienen como objeto el conjunto de los conocimientos disponibles, todo ello con el fin de

procurar placeres a la inteligencia derivados del descubrimiento de los acertijos y enigmas. Incluso la estructuración matemática, en esquemas de origen pitagórico y platónico con implicaciones herméticas, hacía parte de los ejercicios compositivos, como lo deja ver de forma juguetona Sigüenza en el siguiente pasaje, que refiere el trasfondo numérico ^[19] de las decisiones sobre la estructura de su constructo, y que es oportuno volver a citar:

Bisoñería fuera combinar estos doce emperadores con los doce patriarcas o con los signos celestes (empeño de más elegante pluma que la mía en semejante función) cuando en la aritmética de Pitágoras, filosofía de Platón, teología de Orfeo y advertencias de Pedro Bungo de Mister, *Numeror.*, pág. 386, sobaban no vulgares primores para hermohear este número. Pero, como quiera que más que curiosidades inútiles para la vista, fue mi intento representar virtudes heroicas para el ejemplo, debí excusar los exteriores aliños que la virtud no apetece (1984, p. 187).

Al final de este párrafo Sigüenza se disculpa, con falsa modestia, de ocuparse de curiosidades inútiles para en realidad llamar la atención sobre una operación intelectual bastante compleja, erudita y creativa. Cuando hace referencia a los 12 emperadores históricos mexicanos, cada uno mapeado a una virtud, de antemano el autor expone que dicha operación no es necesariamente original ya que se ha hecho señalando a los 12 patriarcas o 12 signos celestes, lo cual podría en últimas significar una coincidencia simbólica de 4 conjuntos compuestos de 12 elementos. La atención prestada al número podría suponer una sobreinterpretación si no fuera también porque dicho número se desdobra dentro de la poética de la descripción de cada uno de los doce emperadores narrada a lo largo de 12 epigramas, o poemas cortos constituidos cada uno de 12 versos (4 versos octosílabos, 4 octavas reales y 4 décimas). Así como el poema tiene su métrica, esta es trasladada a la narrativa, y ella a su vez al emplazamiento en el espacio, para conectar, por medio de la mística del número, el mundo abstracto con el mundo histórico y el espiritual de las virtudes.

^[19] Estas relaciones numéricas, recordando el saber matemático que precede a la creación del *Teatro de virtudes*, se expresan de diversas maneras como una parte de la estrategia compositiva de Sigüenza. Así, por ejemplo, Lorente (2018, pp. 367-368) señala la simetría poética existente entre los 12 epigramas, constituidos de 12 versos –con 4 redondillas, 4 octavas reales y 4 décimas– presentes cada uno en el conjunto presentado para su materialización en el arco triunfal. Muchas de estas constricciones y diseños algorítmicos que están a la base del ejercicio escritural preparan sin duda el terreno para exploraciones como las del movimiento oulipiano, y que podrían perfectamente admitir una interpretación de estructuras elaboradas con base en patrones repetitivos.

Como se puede apreciar, los complejos barrocos son una invitación al descubrimiento de las relaciones laboriosamente tejidas y mostradas paradójicamente en las explicaciones, diciendo que no se han hecho, poniendo en conjunción diversas dimensiones de la cultura que no riñen con la presentación simple de los temas para el entendimiento común, de tal suerte que los constructos simbólicos procuraron ofrecer múltiples niveles de interpretación. Al respecto, Sagrario López (2003) indica:

Las diversas representaciones iconográficas que configuraban los aparatos fúnebres o los de entradas, o cualquier otra ceremonia, participaban de los tres elementos básicos que establecía la Retórica clásica de Cicerón y Quintiliano: enseñar (*docere*), deleitar (*delectare*) y convencer (*movere*) y requerían de los pasos retóricos obligados: *inventio*, *dispositio*, *elocutio*, *actio*. Para pergeñar el programa se valían sus autores de las reglas, códigos y sistemas utilizados para configurar el discurso retórico (2003, pp. 245-246).

La preparación de estas festividades tenía como condición procurar elaboraciones que satisficieran las necesidades de las más altas esferas sociales y de los sectores populares analfabetos, en proceso de alfabetización o cultores de otras formas simbólicas no contempladas en los ámbitos intelectuales del momento (Gruzinski, 1994, 2016). Dicho propósito implicaba articular formas de colaboración creativa de figuración individual, aunque con apoyo de artistas y artesanos (que en algunas ocasiones no se mencionaban en las relaciones festivas), o ejercicios gremiales de alta complejidad, como lo apuntan Acosta *et al.* (2020) en su texto “Comisariado, organización e invención del programa simbólico de las fiestas barrocas entre los siglos XVI y XVIII en Hispanoamérica”.

Vista así, la elaboración de programas simbólicos constituía un complejo proceso de organización de la actividad intelectual y de equipos creativos que operaban sobre condiciones precisas en términos de tiempo y representación, apoyada en recursos locales, en los que los responsables de los comisariados se jugaban su prestigio y visibilidad en el ámbito virreinal. La destreza en el uso de los recursos expresivos, y la adecuación de los medios a las circunstancias, sitúan este ejercicio como un antecedente sin precedentes para comprender los procesos de convergencia y tejido intermedial.

Al respecto, López (2003) refiere: “Pues bien, en todos los programas festivos se elabora un hilo conductor que parte de una idea unitaria. El autor del programa debe aplicar su erudición y su técnica retórica para mostrar la capacidad que tiene de establecer

relaciones y correspondencias, es decir, para ostentar agudeza” (p. 246). Según Mínguez (2017), esos hilos conductores podían tener una base, entre otras muchas, mitológica, meteorológica, botánica, astronómica, escatológica y de bestiarios o indigenista.

Esta inusitada coherencia del todo en relación con sus partes que, siendo distintas, se mantienen en el mismo eje temático-alegórico, ha sido designada con el nombre de conceptismo y como expresión del despliegue de prácticas de ingenio y agudeza. En palabras de Mercedes Blanco:

El término conceptismo se explica derivándolo de concepto. El estilo de un autor es conceptista cuando abunda en conceptos. ¿Y qué es un concepto? Lo mismo que una agudeza. ¿Y qué es una agudeza? Pues bien, muchas cosas [...] una metáfora oscura o prolongada más allá de lo conveniente, una antítesis forzada, un juego de palabras, una falsa sutileza, etc. (1988, p. 15).

Encuentros intermediales entre las máquinas barrocas de Sigüenza y Sor Juana Inés

Este recorrido por los componentes del sistema de pensamiento y expresión barrocas novohispanas nos permite recomponer los desarrollos y singularidades del arco triunfal de Sor Juana Inés de la Cruz en el *Neptuno alegórico* (2009 [1680]), y su estrecha relación con el de Sigüenza y su *Teatro de virtudes* (1984 [1680]). Mucho se ha escrito sobre estas invenciones (Saucedo, 2007; Torres, 2019), pero muy poco en términos intermediales.^[20] Sobre esto precisa Buxó:

Si se me permite decirlo así, la puesta en escena del Neptuno alegórico fue concebida como un espectáculo o representación total en que se fusionaron sabiamente todos los recursos de la poesía, la pintura, la escenografía, la coreografía y, por lo que respecta a las ceremonias efectuadas en el contexto festivo de la entrada propiamente dicha, la música, la danza, las luminarias y fuegos de artificio, todo ello en conjunción [...] con los reverenciados saberes de la erudición, sagrada y profana, antigua y moderna, de la que se valió la fecundísima fantasía de Sor Juana (2007, p. 53).

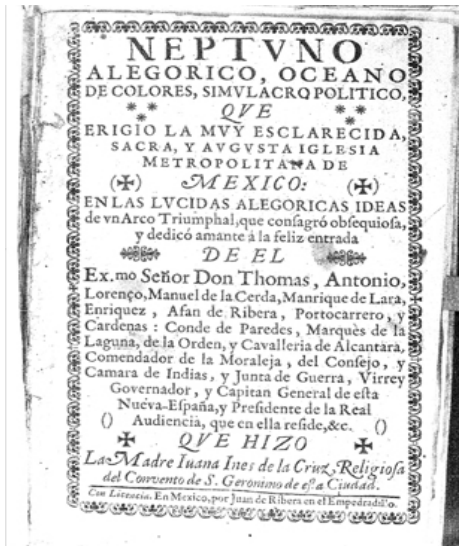
Estos procedimientos de puesta en escena han sido mencionados anteriormente en relación con el *Teatro de virtudes* de Sigüenza, aunque no ocurre lo mismo en el caso de Sor Juana Inés. Con esto en mente, es oportuno recoger algunos de los aspectos claves

^[20] De este modo, coincidimos con Pascual Buxó cuando focaliza su abordaje de la cuestión: “Nos importa, en cambio, considerar la experiencia de quienes se confrontaron con aquellos efímeros aparatos espectaculares, resultado de la concurrencia armoniosa de diferentes sistemas artísticos (poesía, pintura y arquitectura), con el fin de indagar tanto los efectos causados en el ánimo de los destinatarios, es decir, la clase de recepción emotiva o intelectual de que fueron objeto y, sobre todo, discernir la naturaleza de sus procedimientos compositivos y, consecuentemente, las peculiaridades semióticas e ideológicas de aquellos suntuosos espectáculos políticos” (Buxó, 2007, p. 47).

del *Neptuno alegórico* que nos permitan, posteriormente, tejer una relación significativa entre ambas obras.

Imagen 2.3

Portada de la edición príncipe del *Neptuno alegórico*



Fuente: Centro de Estudios Coloniales Iberoamericanos, Universidad de California (<https://bit.ly/3yeJDaf>).

Para la misma ceremonia celebratoria se encargó a Sor Juana Inés de la Cruz un arco triunfal, por el que se ofrecieron inicialmente 150 pesos reales, que se convirtieron finalmente en 200 por discrecionalidad del Cabildo y el reconocimiento al esfuerzo de la monja (Saucedo, 1999).

Cuando se hace referencia al *Neptuno alegórico*, con frecuencia se lo cataloga como una obra en prosa, aunque en realidad es mixta en su escritura, ya que tiene una sección completa escrita en verso. El corpus del texto efrástico del *Neptuno* opera como el *substrato programático*, como el *software* si se quiere, de una manifestación de arquitectura temporal, un arco triunfal, que celebra la llegada del nuevo Virrey a la Nueva España; un *hardware* que ya no existe, y al cual solo podemos acceder hoy en los relatos literarios. El texto está dividido en cuatro partes, de las cuales la primera es la dedicatoria en nombre de la Iglesia Metropolitana de México; la segunda es “la razón de la fábrica alegórica y aplicación de la fábula”, donde se desarrolla de modo erudito la metáfora de Neptuno encarnado en el nuevo virrey. La tercera es la “descripción pormenorizada de las inscripciones y los lienzos”, en la que se explica con un altísimo nivel de detalle literario, visual y espacial cada uno de los componentes del espacio arquitectónico temporal, y por último está la sección más compleja en términos literarios, que es la explicación en verso del arco.

Para este propósito se compuso un programa simbólico que establecería un paralelo entre el Marqués de la Laguna y el dios Neptuno. Se trataba de un conjunto alegórico compuesto por

ocho “lienzos” grandes en la parte superior del arco y seis “jeroglíficos” relativamente pequeños en la inferior. Los lienzos [y los] jeroglíficos eran pinturas narrativas a la vez que emblemáticas. Los jeroglíficos eran más abstractos, más propiamente emblemas o empresas. Cada uno de los catorce cuadros llevaba su lema pintado en un listón; y al pie de cada uno había un “epigrama” o texto poético caligrafiado. Eran, como hemos dicho, enormes emblemas insertados en la estructura del arco –reajustado este según las indicaciones de cada autor– para ser vistos por un público de cientos –si no miles– de personas el día de las festividades de entrada. Sor Juana se deleita en la multiplicidad de significados que pueden tener las cosas y las palabras (Martin, 2009, pp. 31-32).

Por su parte, en la reconstrucción que hace Buxó del *Neptuno alegórico*, se destacan varios aspectos: (1) el énfasis marcado y tempranamente intermedial de su análisis. Su interpretación del *Neptuno alegórico* es insistente en acentuar las relaciones implícitas y explícitas entre diversas formas artísticas y, en especial, en evidenciar cómo la producción barroca fue heredera de la particular forma de elaborar relaciones entre las artes hermanas; (2) ubica en la figura de Simónides de Ceos, y en “los últimos tratadistas barrocos”, la tradición que orienta la reciprocidad entre las artes visuales y la poesía (Buxó, 2007, p. 51). Esta afirmación respalda en parte la tesis de la existencia en el Barroco no solo de unas prácticas intermediales potentes y sugerentes en términos de la evidencia de modos específicos de encuentro entre las artes y los medios, sino además de su soporte en un pensamiento sobre la convergencia propiamente dicho que era de dominio y conocimiento de la intelectualidad novohispana. Al respecto se pronuncia Buxó:

Ciertamente, la principal función política encomendada a esas máquinas simbólicas era la de convertir la urbe cotidiana en un espacio artificioso y autónomo en que se verificasen los vistosos ritos cortesanos de la apoteosis de los monarcas terrenales o, en todo caso, de sus respectivos vicarios. Pero no termina allí su importancia, porque, consideradas desde la perspectiva de su singularidad artística, nos coloca frente a una de las más ambiciosas realizaciones de la poética barroca: la producción de aparatos simbólicos en los que la poesía y la pintura se alían y complementan, ya en el lienzo, en el carro triunfal, en la página impresa, en la representación dramática o en el monumento arquitectónico (2007, pp. 49-50).

De este planteamiento puede destacarse, por un lado, la toma de distancia respecto a los abordajes más habituales sobre estas formas artísticas vinculadas a la propaganda imperial y la subordinación colonial. Por otro lado, está la explicitación de un sistema de

medios en los cuales se despliegan los programas simbólicos en los que las artes hermanas (pintura y poesía) se convierten en la matriz para la articulación de aplicaciones y usos diversos del mismo motivo temático o concepto en los carros alegóricos, las imágenes, las representaciones teatrales, los impresos y las construcciones arquitectónicas. Buxó resalta además la función al mismo tiempo política, artística y filosófica del constructo, que lo aleja de una mera producción fantástica o artificiosa y lo conecta con un lugar de expresión del pensamiento, en un juego ambiguo entre factualidad y espectacularidad.

Vistos así, los programas simbólicos son un interesante y temprano ejemplo de cómo se concibe la convergencia intermedial para propósitos que van más allá del entretenimiento, entregando un referente arquetípico para pensar los procesos de transmediación que rebasan las pretensiones ficcionales o narrativas, aunque sin negarlas ni desconocerlas. Refiramos, *in extenso*, la lectura de Buxó, quien encuentra en el título de la obra ^[21] claves para entender la orientación tanto espectacular como pragmática y artística del encargo de Sor Juana. En tal sentido se encuentra con dos funciones fundamentales:

La primera, la de formular o representar por medios semióticos diversos y concurrentes, las virtudes políticas y morales que ha de tener un gobernante ideal y las que, por supuesto, habrá de poseer de manera relevante el nuevo virrey, de suerte que –en correspondencia con los tópicos que hacen al caso– se asume que el nuevo gobernante mexicano satisfará con creces las expectativas de justicia y felicidad de sus vasallos. La segunda, hacer de esa representación o simulacro político una obra de arte complejísima en la que concurren, en analogía con los ríos que van a desembocar en el océano –dominio de Neptuno– todos los “colores” o escogidos recursos de la retórica. Pero no sólo eso, sino que todas las artes, al menos las que tienen por objeto el oído y la vista (en especial la poesía, la pintura y la escultura), aportarán sus propios medios de imitación y construirán con ello un “lucido” espectáculo alegórico: luminoso por el colorido y brillantez de sus lienzos e imágenes, pero también por el deslumbramiento metafórico e intelectual de sus “razones” (Buxó, 2007, p. 50).

A despecho de lo que pareciese ser un espacio de libertad creativa, el encargo de arcos triunfales en el contexto barroco se insertaba en una concepción de la creación poética ajustada a estrictas constricciones, actividades de regulación por parte de los cabildos y

^[21] El título de la obra es *Neptuno alegórico, océano de colores, simulacro político, que erigió la muy esclarecida sacra, y augusta Iglesia Metropolitana de México: en las lúcidas alegóricas ideas de un Arco Triunfal, que consagró la obsequiosa, y dedicó amante a la feliz entrada del excelentísimo señor Don Thomas, Antonio, Lorenzo, Manuel de la Cerda [...]*. El frontispicio de la publicación continúa con los títulos del virrey y la descripción del cargo que este entraría a ocupar.

permisos eclesiales que ordenaban la actividad inventiva. Condiciones similares acompañaron el desarrollo de justas y certámenes poéticos en los que, en enrevesadas interpretaciones y conexiones, con el objetivo de obtener premios y reconocimiento público, los poetas componían sendos textos orientados a rescatar las verdades del saber clásico haciéndolas coincidir con los dogmas cristianos. Refiriéndose a este modo particular de creación, refiere Buxó en un trabajo posterior:

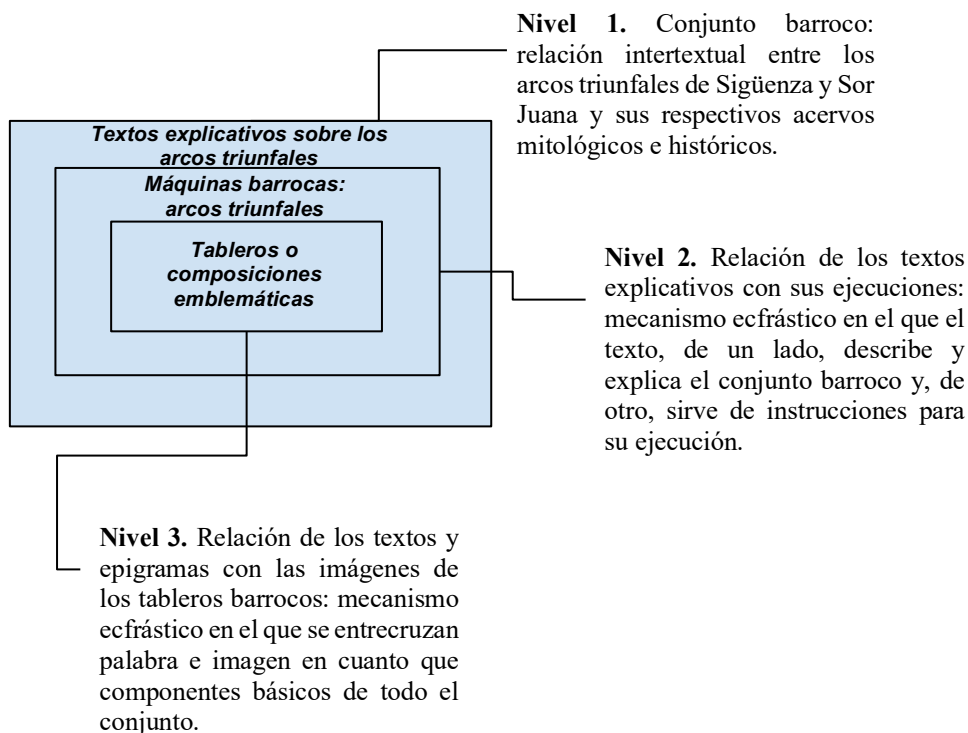
Forzados en el asunto y en la forma, los versos que los ingenios novohispanos enviaron a concursar en estas “palestras literarias” tuvieron que resultar fatalmente iguales entre sí; estrictamente codificados y prevista su temática hasta en el menor detalle, no pudieron tener –por lo general– mayores cualidades que las de la retórica al uso ni más virtudes que las del ingenio y la técnica a la perfección. Buscaban además sus autores no otra cosa que un premio y un renombre, y si lo primero (cajas, bandejas y hebillas de plata, paños de valor, bejuquillos de oro, sortijas, candeleros, etc.) lo consiguieron con relativa facilidad, lo segundo sólo lo obtuvieron de forma dudosa (Buxó, 2009, p. 554).

Es clara, en este marco, la imposibilidad de pensar el sentido moderno de la libertad creativa. Las habilidades artísticas están estrictamente codificadas por los saberes retóricos y el peso autoritario de las instancias del Gobierno y la censura. Pese a lo anterior, resulta interesante el tejido intertextual que se establece entre el *Neptuno alegórico* de Sor Juana y el *Teatro de virtudes* de Sigüenza más allá de las condiciones de la producción literaria y artística, derivados más bien, en primera instancia, de la complicidad y amistad entre ambos autores, quienes se dieron a conocer entre sí, durante el proceso de escritura, los programas simbólicos, pudiendo de este modo hacer mención explícita el uno al otro. Y, en segunda instancia, con el intento, por esa vía, de puesta en contraste de las estrategias empleadas en cada caso: por parte de Sor Juana, el desarrollo de un conjunto emblemático con una alta dosis de adulación y el encubrimiento diplomático de solicitudes para el mejoramiento de la ciudad de México; por parte de Sigüenza, la reivindicación criolla de un pasado indígena olvidado que se exhibe sin tapujos, gracias a una ingeniosa conexión, derivación y justificación de referentes ampliamente aceptados.

Esta coincidencia agrega al conjunto intermedial un nivel de complejidad adicional que entreteje los discursos y las prácticas que dieron lugar a ambas producciones efímeras y matices particulares a la ejecución performativa de los programas simbólicos en las estructuras efímeras que animaron las celebraciones de arribo triunfal del Marqués de la Laguna en el siglo XVII. Intentaremos explicar dicho entramado con el esquema del gráfico 2.1.

Gráfico 2.1

Niveles de complejidad intermedial de los proyectos de Sigüenza y Sor Juana Inés de La Cruz



Para un análisis de los proyectos de Sigüenza y Sor Juana Inés debemos valernos de al menos tres niveles que expresan formas distintas de relaciones intermediales presentes en ambos.

En el primer nivel se nos ofrece una mirada de conjunto expresada en las relaciones escritas por ambos autores (Sigüenza, 1984; De la Cruz, 2009), en el esfuerzo justificatorio y el declarado acervo teórico, mitológico e histórico que los sustenta, en cuanto enigmas que dialogan entre sí gracias a un encuentro típicamente intertextual, acompañado de las respectivas explicaciones para su desciframiento. Es pertinente la descripción que Paz hace de este constructo enigmático monumental y las claves que proporcionan los libros explicativos:

Los arcos triunfales sufrieron la misma evolución que el resto de las artes durante el período Barroco. Como si se tratase no de un objeto físico sino de un *conchetto* materializado, se transformaron más y más en enigmas monumentales. Los lienzos y todas las superficies disponibles de los muros y columnas se cubrieron de relieves, medallas, emblemas e inscripciones. El monumento se convirtió en un texto y el texto en una charada erudita.

Para descifrar el sentido del monumento había que recurrir a sabias explicaciones y elucubraciones. Como el *Gran Vidrio* de Marcel Duchamp, ininteligible sin las notas de la *Boîte verte*, los arcos triunfales de la Edad Barroca tenían como obligado complemento un libro en el que se explicaba ingeniosamente y con la ayuda de la más extravagante erudición el sentido de las pinturas, los emblemas y las inscripciones (Paz, 1983, pp. 201-202).

Adicional a esta conversación intertextual entre el *Teatro de virtudes* y el *Neptuno alegórico* quedan como evidencia menciones laudatorias de ambos autores entre sí, a lo que se suma lo que pareciera ser una crítica de Sigüenza al procedimiento creativo empleado por Sor Juana y la respectiva respuesta de la monja (García, 2009; Paz, 1983).

En el segundo nivel, identificamos el papel de las composiciones descritas como instrucciones para la ejecución de obras visuales y arquitectónicas (estructura, patrones de color y referentes iconográficos), la prefiguración de una estructura cuya escritura es puramente virtual, aunque luego fue efectivamente realizada por arquitectos, pintores y artesanos, y situada como núcleo central de la ceremonia de ingreso triunfal del virrey. Para este caso, nos encontramos con el documento que servía de orientación para los ejecutantes, que constituye la única referencia que tenemos en el presente de la existencia de un objeto cultural preciso. Debido a esto sus límites se hacen difusos en nuestra imaginación, aun cuando exista una actividad interpretativa más o menos informada. En este nivel observamos un conjunto de relaciones entre texto, puesta en obra y exhibición, así como la definición de un mecanismo de pervivencia de esta luego de su natural disolución, en cuanto que constructo efímero. Se trata de un tipo de textualidad que hace las veces de huella imprecisa en ausencia de la imagen que fija límites, a diferencia de los libros de emblemas y las relaciones festivas ilustradas con generosos grabados.

Ambos textos logran así distenderse, temporalmente hablando, entre el momento de la composición, el de la ejecución y el del vestigio de lo ejecutado. De allí su naturaleza describable en términos de lo que podríamos concebir como una suerte de écfrasis performativa, esto es, de la alusión textual a un objeto (o un conjunto de objetos) desde su concepción, realización y rememoración luego de su desaparición.

En tercera instancia nos encontramos con los tableros, los cuales nos ofrecen, en primer lugar, un juego de relaciones entre imagen y texto, dada la combinación de lemas, imágenes y epigramas. En segundo lugar, operan una suerte de expansión del motivo

celebratorio escogido por los autores, cada uno singular en su modo de despliegue del motivo central, pero articulado al programa simbólico y a su intención expresiva, ideológica y moral. Son estos motivos celebratorios los que tejen nuevos vínculos con el resto del sistema intermedial barroco: justas poéticas, mascaradas, procesiones, carros alegóricos y demás elementos que fueron usados para hacer patente el juego de erudición, ingenio y agudeza que le daba contorno a la celebración.

Si habláramos de los tableros emblemáticos en sí mismos, de su mero juego alegórico y su desciframiento, ellos no serían suficientes para dar cuenta de procesos de transferencia de características disímiles en diversos medios, pese a que el carácter expansivo y complementario de cada uno de ellos son parte del mismo tipo de *intermedium*: el tablero emblemático. Pero es en el juego de espectacularización total y en la participación en la celebración, jerarquizada claro está, de los diversos estamentos sociales, donde es válido hablar de transmediación. Al menos en el sentido en el que lo proponen Schröter (2011) y Elleström (2017).

A manera de síntesis podemos decir que sobre los dos primeros niveles del esquema analítico que hemos propuesto, podemos trazar relaciones exclusivamente intertextuales y ecrásticas; y sobre el tercero se dan, además de este tipo de relaciones, procesos de transmediación, en cuanto característica formal desplegada y compartida en el conjunto de construcciones y expandida en medios además de los tableros emblemáticos.

Existen varios componentes en el *Neptuno alegórico* que hacen referencia a constitutivos de la computación y que nos muestran que los caminos de historización de dichos conceptos son tan profundos como complejos y son previos al desarrollo de los computadores digitales como tal. Por un lado está, como ya se ha dicho, un aspecto de *software*, de un programa simbólico del cual da testimonio el texto literario con un lujo de detalles excepcional. Cuando se dice que existe un programa es porque este opera en el plano conceptual de una forma muy precisa, en el cual la metáfora es empleada de manera clara para comunicar un contenido rico en referentes al presente y al pasado.

Existen más gestos presentes en el *Neptuno alegórico* que pueden ser referentes importantes respecto a los procesos intermediales contemporáneos. Por un lado está la encriptación, que en el caso del *Neptuno* está presente en la primera fase, es decir, en el momento en el que con los jeroglíficos se establece un paralelismo entre el virrey y la

figura mítica romana. Este proceso se codifica en el jeroglífico, en el cual los significados quedan latentes (la técnica jeroglífica es definida como una técnica egipcia para hacer visible lo invisible) y solo se abren a quien en efecto tiene la llave de los referentes literarios clásicos que permiten abrirlos.

Otro aspecto relevante es que, en su calidad de teatro político, el *Neptuno* se atreve a sugerir, cual sistema de recomendación actual, los aspectos en los que el nuevo gobernante debería concentrar su atención, ejercer su poder y resolver con sabiduría. Por ejemplo, la canalización del lago donde está la ciudad de México o la finalización de la construcción de la Catedral de la ciudad. En suma, una comprensión intermedial de los conjuntos expresivos del barroco en Hispanoamérica puede ofrecernos nuevas miradas no solo sobre esta época, sino también sobre las intersecciones que las tecnologías del presente empiezan a tejer entre sí.

Los carros alegóricos y los modos pervasivos de lo simbólico

Lo alegórico y lo emblemático barrocos tomaron múltiples formas en los ámbitos de lo público y de lo privado; su materialización convirtió en soporte a edificios, ropas, armas, juegos, máquinas, muebles, entre otros elementos de la vida colonial. En este último caso la expresión barroca novohispana logró domesticar objetos, a medio camino entre lo funcional y lo decorativo, provenientes de otras latitudes, como fue el caso de los biombos, haciendo del modo alegórico de representación una forma artística profundamente pervasiva que saltaba de súbito del espacio urbano al habitacional. Esta fusión, ínsita a lo novohispano (Mínguez *et al.*, 2012, p. 111), marca en la historia de la expresión alegórica un hito, al introducir un nuevo soporte de inscripción para los emblemas y jeroglíficos. Como lo describe Mínguez:

La elaboración y decoración de biombos, mueble doméstico originario de las islas del Japón que el galeón Filipinas introduce en la Nueva España en los inicios del siglo XVII, alcanza en México un importante desarrollo durante el período virreinal. Su decoración a base de programas figurativos de contenido humanístico, de intencionalidad moralizadora y didáctica, se materializó, en diversas ocasiones, en series emblemáticas. Ello permitió la emblemización de un nuevo espacio, dentro de la sociedad criolla, especialmente significativo: el ámbito doméstico (2012, p. 111).

Como resulta evidente, la presencia ubicua de esa imitación de la lengua de los iniciados, para muchos modernos caricaturesca, en la que se convierten los emblemas, persiste como lugar de encuentro de la sociedad barroca, permitiéndole nuevas formas de alfabetización medial, distinción y encuentro, signadas por las relaciones entre palabra e imagen y su inscripción simultánea en los ámbitos de la plaza y el hogar.

El caso de los biombos abre un margen en el que los artistas y artesanos de la sociedad novohispana se desmarcan temporalmente de las fuertes constricciones necesarias para la aparición en público y la aprobación de la sociedad colonial. La imitación de las técnicas de fabricación y decorados orientales dio lugar a un tipo de creación que circuló en el resto de América y que fue exportada al ámbito europeo afirmando la capacidad integradora y sincrética latina: los mundos español, americano y oriental se encuentran en la fabricación de biombos, la cual llegó a alcanzar renombre mundial ^[22] (Baena, 2015; Herrera, 2014; Pinna, 2017).

Aunque la expresión alegórica permanece, otros motivos históricos, así como formas chinas y orientales americanizadas empezaron a tomar lugar en adminículos que servirían de decorado en las salas para visitas de cumplimiento (*biombos rodastrados*) y habitaciones (*biombos de cama*) (Pinna, 2017, p. 98). En aquellos “se plasmaron imágenes que salían del omnipresente contexto religioso que los circundaba, siendo utilizados como soporte de historias laicas de corte mitológico o emblemático” (Granados, 2002, p. 215).

^[22] En su artículo “Apuntes sobre la elaboración de biombos en la Nueva España”, Alberto Baena aclara al respecto:

Ya en el siglo XVIII, Francisco de Ajofrín, al ocuparse de Puebla, se refirió a los “vistosos lienzos pintados a imitación de la China” que se hacían en la ciudad. Esta referencia sugiere que los artesanos poblanos ya habían asimilado las formas orientales y las aplicaban no sólo en su famosa loza, sino que también pudieron hacerlo sobre otras superficies. No sabemos con seguridad si entre estas se encontraron los biombos “achinados”, pero una parte de los ejemplares mexicanos eran realizados con lienzo pintado al óleo con el mismo tipo de motivos, algunos de los cuales llegaron a imitar el acabado brillante de la laca y los fondos rojos. En Guatemala se desarrolló también una producción importante de muebles de lujo elaborados con incrustaciones de materiales preciosos (marfil, hueso, concha nácar, maqué), entre los que se contaron los biombos. La calidad de estos trabajos fue reconocida internacionalmente y muchos fueron exportados a Europa y América (Baena, 2015, p. 176).

Imagen 2.4

Juan Correa (1670), *Los cuatro elementos y las artes liberales*, biombo



Oleo sobre lienzo, 242 x 324 cm. Museo Franz Mayer.

Del lado de lo privado, la producción y el ingenio alegóricos alcanzaron a las artes mecánicas merced a carros preparados por organizaciones gremiales que se sumaban con ellos a los fastos y a las conmemoraciones. Como se muestra en el trabajo “El carro alegórico como elemento simbólico en la fiesta barroca” (Jiménez *et al.*, 2020), la función de estos aparatos se convirtió en el mecanismo más claro y potente de participación gremial en la fiesta.

De esta manera, plateros, carpinteros, entre otros grupos de artesanos y comerciantes, se sumaban haciendo variaciones sobre los programas simbólicos que orquestaban la fiesta, todo ello para mostrar el compromiso y la vinculación gremial en la celebración colectiva. Respecto a la fabricación de estos aparatos festivos sabemos del vínculo estrecho entre escultores, pintores y ensambladores y que la subvención, definición temática y el uso en la carrera o procesión de una carroza correspondía a una instancia gremial que hacía coincidir el motivo de la fiesta con su oficio (Jiménez *et al.*, 2020, p. 150). Dichas organizaciones constituyeron un fuerte mecanismo de organización social, diferenciación y protección de intereses apoyados en estrictas normas y cobros que regulaban los oficios, la formación y actividad profesional del conjunto agremiado.

El amplio e innovador trabajo de Álvaro Recio Mir (2018) es insistente en resaltar el lugar múltiple de los coches, carros y demás artefactos de tracción animal, aludiendo al

hecho de que constituyeron un factor importante en términos políticos al definir modos de diferenciación y distinción social. También en el plano artístico, pues fueron el lugar de encuentro de artesanos con saberes mecánicos y creadores ocupados de su aprestamiento con gran diversidad de imágenes y materiales. Por último, a escala urbanística, en cuanto su introducción significó un cambio sustancial en la construcción de calles y la adecuación de habitáculos para su resguardo que modificaron la estructura de las casas, todo ello pese a la estricta prohibición de su uso consignada en una Cédula Real de 1577. ^[23]

Desde su definición, se trata de

[...] obras de arte cinéticas. Configurados tanto por los animales que tiran de ellos, como por los arneses que unen dichas bestias al coche, por los cocheros y lacayos que los sirven, por el propio carruaje y, por supuesto, por sus ocupantes, el coche se configuró así como una suerte de genuina obra de arte total que, como ninguna otra, reflejaba el gran teatro del mundo en que la sociedad del Antiguo Régimen se había convertido (Recio, 2018, p. 32).

Hablamos pues de objetos culturales fundamentales para la comprensión de la vida social, técnica y artística en la Época Barroca. En nuestro caso nos ocuparemos solamente de los carros alegóricos; pese a que algunas de las otras tipologías mencionadas por Recio hicieron presencia en el ámbito festivo, el carro alegórico o triunfal constituye el ejemplo perfecto de integración de formas artísticas y mediales en este contexto.

En congruencia con esto, los carroceros, tanto en España como en Nueva España, establecían diferenciaciones precisas entre los artefactos que elaboraban, con lo que se consolidó entonces una organización fabril, regulada por ordenanzas, dedicada a la elaboración de literas, coches, estufas o calesas (Recio, 2018).

Dentro de estas grandes categorías se agrupan subtipos como carrozas de media vuelta a la moda, de pisones, con medias puertas, con dos vigas, entrepañadas, con puertas

^[23] Se trata, como muestra Recio (2018, p. 43), de una cédula real emitida el 24 de noviembre de 1577 por el rey Felipe II, pactada con el Consejo de Indias, en la que se prohíbe expresamente el uso de coches y carrozas, so pena de multa, como medida preventiva para la “fuerza y defensa de la tierra”. Medida que frenó una primera incursión de los carruajes hasta una posterior flexibilización y apertura con nuevas normas que, en principio, los restringían a las altas esferas, para ir dando paso paulatino a su uso por parte de nuevos segmentos sociales.

enteras, para mula; estufas con medias puertas, de caballetes con puertas y marcos corredizos, ochavadas; calesas a la moda, de camino; carrocines; galeras de campaña, y carros triunfantes, considerando además todo tipo de ingenios habidos y por haber, siempre y cuando fueran halados por cuadrúpedos y equinos (Recio, 2012, pp. 30-31).

Es clara en esta clasificación la existencia de una categoría específica para los carros festivos, lo cual evidencia la singularidad de estos dispositivos ensamblados y adornados con motivos y mecanismos particulares según el contexto y tipo de celebración, lográndose en ellos verdaderos teatros *simbólicos* (Allo y Esteban, 2004, pp. 81-82) y, según las evidencias que presenta Varey (1957), *mecánicos*, de carácter procesional.

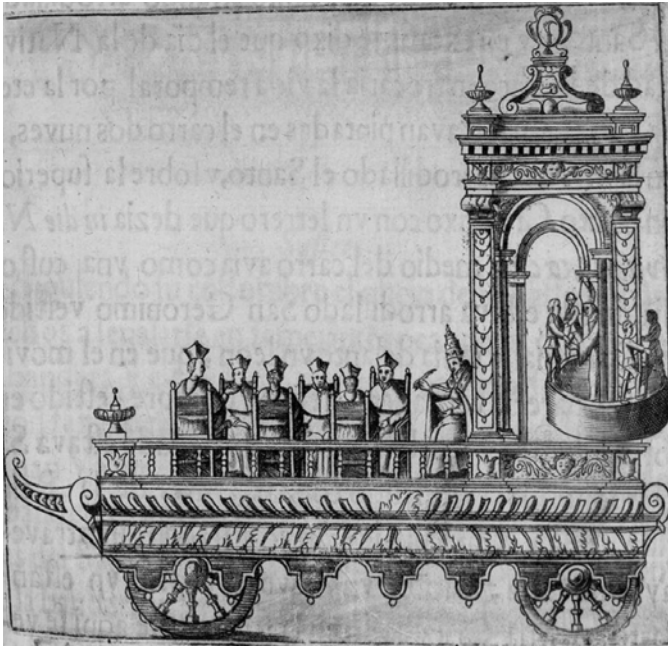
Aludiendo precisamente al uso de autómatas y actores para propósitos dramáticos en eventos y festejos públicos, Varey (1957, pp. 49-50) refiere la integración de aquellos en carros triunfales de dos gremios: el de maestros zapateros y el de los sastres, en el marco de la procesión de canonización de Santo Tomás de Villanueva, en Valencia, España, el 11 de mayo de 1659.

Sobre lo primero dice, remitiéndose a la relación festiva de Marco Antonio Ortí (1659), que se trataba de una escena en la que se alternaban actores vestidos de cardenales y otro vestido de papa simulando la firma del decreto de canonización. Detrás de ellos se hallaba un mecanismo gracias al cual se veían entrando y saliendo mendigos y pobres a los que el Santo daba limosna, todo ello en el marco de un carro colorido y dispuesto para la ocasión (véase la imagen 2.5).

Por su parte, en el caso de los sastres (véase la imagen 2.10, *infra*), se trataba de una escena en la que un sastre intentaba pedir al Santo, dubitativamente, el dinero para pagar la dote de su hija, disimulando su solicitud con el remiendo de un jubón. Para la representación de Tomás de Villanueva, dice Varey que se usó una escultura de bulto ubicada en la popa del carro y por medio de un mecanismo se movía la mano con la que cosía el sastre.

Imagen 2.5

Carro triunfal de los maestros zapateros



En M. A. Ortí, 1659, *Solemnidad festiua, con que en la ciudad de Valencia se celebró la feliz nueua de la canonizacion de su milagroso arçobispo Santo Tomas de Villanueva*, p. 195. Biblioteca Valenciana Digital (<https://bit.ly/3NjEKRq>).

En una revisión detallada de la relación festiva hallamos que los albañiles mozos presentaron en este mismo evento otro interesante aparato rodante que al parecer Varey no advirtió; se trató de una gran águila (imagen 2.6) que Ortí describe de la siguiente manera:

[...] procedieron muy atentos a regocijar la fiesta, sacando una grande Águila sobre un peñasco, con un aguilucho a los pies, y esta la conducían con tal artificio, que parecía que el movimiento era propio suyo, tenía sobre la cabeza una corona Real, y del pico inferior pendiente un corazón atravesado con saetas en forma de cruz, y por la boca arrojaba pájaros de diversas especies, ramos, y flores, con que se aumentaba el bullicio, y el aplauso. Las plumas de esta Águila estaban formadas de obleas blancas y azules, que fue una invención muy aplaudida, y celebrada (1659, p. 202).^[24]

Transparenta esta descripción lo fascinante del aparato, tanto para su relator como para los asistentes: la figura misma y su simbolismo, el movimiento y la interacción con el público, con el lanzamiento de diversos objetos, son un ejemplo de variación animática sobre un carro alegórico.

^[24] Actualizamos la ortografía para facilitar la lectura del pasaje.

Imagen 2.6

Aparato festivo de los albañiles mozos



M. A. Ortí, 1659, *Solemnidad festiua, con que en la ciudad de Valencia se celebró la feliz nueua de la canonizacion de su milagroso arçobispo Santo Tomas de Villanueva*, p. 203. Biblioteca Valenciana Digital (<https://bit.ly/3QJM77M>).

Esta relación festiva es particularmente rica en descripciones y estampas que ilustran la profusión de gremios y representaciones en los carros festivos, así como la vinculación de la población general en las actividades celebratorias que inundaban la ciudad, niños, enfermos y locos incluidos. Sobre esto último, refiere Ortí (1659, pp. 190-191): “Los meneos, y los visajes que hacían los locos, y aun solo el verlos causaba mucha risa, y entretenimiento por donde quiera que pasaban, tanto que parecía[n] más faltos de entendimiento, los que se burlaban de ellos, que los mismos de quien se burlaban”.

Incluso a esta coincidencia en el desfile de los carros de los Niños de San Vicente, al parecer un orfanato, y el de los locos, se le atribuía una función simbólica cuya elocuencia destaca el relator:

Que fuese a caso, o que fuese advertidamente, el salir los carros de los locos, y el de los niños, inmediatos los unos a los otros, no deja de tener mucha propiedad, porque así los locos, como los niños, son a quienes se atribuye la costumbre de decir las verdades, con que quien advirtió esto, tuvo motivo de alabar el acuerdo de haberles hecho vecinos (Ortí, 1659, p. 194).

Como se puede evidenciar, no solo los elementos visuales, decorativos y de representación tienen valor en la fiesta barroca y se articulan al motivo o tema general, sino también la ejecución, las acciones, el orden y las coincidencias de las actividades

procesionales y celebratorias tienen significación y se prestan para ser descifradas en ese mundo entendido a la vez como enigma y jeroglífico, al decir de Octavio Paz (1983).

Imagen 2.7

Carro triunfal de los Niños de San Vicente



En M. A. Ortí, 1659, *Solenidad festiua, con que en la ciudad de Valencia se celebró la feliz nueua de la canonizacion de su milagroso arçobispo Santo Tomas de Villanueva*, p. 217. Biblioteca Valenciana Digital (<https://bit.ly/3OehC8h>).

La evocación realizada por el relator, así como las décimas que compuso para retener el momento en versos, son muestra de esa suerte de mundo al revés (Bajtín, 1974) logrado por la fiesta y la implicación, además de los gremios, del conjunto de la sociedad. Participaron en este episodio celebratorio, signado por los contrastes entre la pobreza que pretendió paliar el Santo con sus acciones, la traducción performativa de la caridad como virtud a exaltar y la riqueza de la fiesta que las celebraba, representaba y exhibía.

En el capítulo XI de la relación festiva se hace mención explícita a los gremios presentes en el desfile o carrera, el orden de aparición, con sus respectivas banderas y estandartes, que respondían a un estricto código de colores, materiales y uso de imágenes definidos en la literatura de la época. De este modo, Tesauro (1741, p. 27) plantea uno de los muchos códigos de color usuales en la época en una relación entre astronomía, mitología y escala cromática asociada a los sentimientos o valores a comunicar (tabla 2.1).

Tabla 2.1
Metafórica de los colores para banderas, armas, pendones y estandartes

Color	Astro	Atributo, sentimiento o virtud
Amarillo	Sol	Esplendor de sangre y riqueza.
Blanco	Luna	Inocencia y fe.
Verde	Venus	Venéreo, gustos esperados y conseguidos.
Azul	Júpiter	Jovial, pensamientos altos y celestes.
Rojo	Marte	Marcial, venganza y valor.
Violeta	Mercurio	Mercurial, industria y arte.
Negro	Saturno	Saturnino, pensamientos tristes y profundos.

Nota: Elaboración propia con base en E. Tesauro, 1741, *ANTEOJO DE LARGA VISTA, O IDEA DE LA AGUDEZA, E INGENIOSA LOCUCIÓN, QUE SIRVE A TODA ARTE ORATORIA, Lapidaria, y Symbolica, examinada con los principios del Divino Aristóteles*, p. 27.

El uso individual de cada uno de estos siete colores se convierte en el mecanismo expresivo con el cual los colores manifiestan por sí mismos valores, virtudes o disposiciones emocionales, a la vez que, sobre esta misma base, es posible realizar combinaciones para dar cuenta de ideas y sentimientos compuestos. Como lo describe Tesauro:

Esta, pues, antigua, y nobilísima costumbre se particularizó en las Armas de las nobles Familias, en sus Banderas, en los Reposteros, y en el Penacho de los Yelmos; las cuales cosas (como decimos) son reverberantes de la divisa original, que resplandece en los Escudos. Fue, pues, noble, e ingeniosa invención esta de explicar en las Armas todo heroico pensamiento con solo siete colores, amarillo, blanco, azul, verde, rojo, purpúreo, y negro [...] y de la mezcla de estos heroicos pensamientos nace la mezcla de colores en las Banderas, Armas, Pendones, etc. (Tesauro, 1741, pp. 26-27).

Por su parte, en la relación festiva de Ortí se presenta un total de trece ilustraciones dedicadas exclusivamente a los carros alegóricos que se exhibieron en el evento festivo. A continuación, incluimos un esquema que muestra el peso de los gremios, su representatividad en la fiesta barroca y la concordancia de su participación en el programa simbólico y el motivo definidos, sin dejar de indicar la identidad simbólica construida con base en los potenciales de significación de sus estandartes y banderas, combinados con

referentes religiosos y la exaltación icónica de su oficio. Cabe advertir que incluso el orden de aparición responde a la antigüedad y el prestigio de los gremios, en concordancia con su posición social y a su condición de maestros o aprendices (mozos) (tabla 2.2).

Tabla 2.2

Inventario de los gremios, banderas y estandartes y carros festivos para la canonización de Santo Tomás de Villanueva

Gremio	Bandera o estandarte	Imagen representativa	Carro alegórico o acción celebratoria
Arrieros	Bandera de damasco carmesí con fajas de oro.	Virgen María con el niño en brazos y su esposo José en una representación de la huida de Egipto.	No se menciona.
Caldereros	Bandera de tafetán carmesí.	Imagen hecha de plata de San Juan de Porta.	No se menciona.
Colchoneros	Bandera de tela carmesí y otra pajiza.	Virgen de las Nieves.	No se menciona.
Carderos	Bandera de damasco carmesí, con fajas de oro.	Bordados de plata y oro con unas cardas y una corona de plata.	No se menciona.
Corredores de coll	Bandera de tafetán carmesí.	Cruz de plata.	El Santo homenajeado aparecía representado, en la popa del carro, quitándose su vestido para dárselo a un desposeído.
Oficiales mozos de los roperos	Con un estandarte de damasco carmesí con fajas de oro.	Apóstol Santiago.	No se menciona.
Roperos maestros	Bandera de damasco carmesí con fajas de oro.	Santa Catalina de Alejandría.	Escena de un milagro del Santo, quien levita frente a un sacerdote que ora a sus pies.
Cordoneros y sombrereros	Bandera de damasco azul con fajas de oro.	Virgen del Rosario.	No se menciona.
Guanteros	Bandera de damasco carmesí con fajas de oro.	Gautes bordados y una imagen del apóstol San Bartolomé.	Realizaron una danza de labradores vestidos con hungarinas azules y blancas.
Tintoreros	Usaron dos banderas: una de damasco pajizo con fajas de plata para los maestros y otra con otro motivo para los mozos.	Primera bandera: Arcángel San Miguel. Segunda bandera: San Dionisio Areopagita.	No se menciona.

Toqueros	Bandera de damasco blanco y fajas de oro.	Virgen de la Misericordia	No se menciona.
Carniceros	Los maestros llevaron una bandera de damasco carmesí con fajas de oro, y un estandarte similar, pero con otro motivo.	Bandera: imagen de la eucaristía con un cordero. Estandarte: igual que la bandera, pero con un crucifijo.	Presentaron un carro con un devoto cristiano en la popa, acompañado de ovejas, y el Santo en medio, arrodillado.
Molineros	Maestros: bandera de damasco carmesí con fajas de oro. Mozos: estandarte igual a la bandera anterior.	Virgen del Carmen en plata y una rueda de molino.	No se menciona.
Albañiles mozos	Estandarte de damasco carmesí y fajas de oro.	Figura de la resurrección.	Mostraron una gran águila con movimiento sobre un peñasco, con un aguilucho a los pies, que arrojaba por la boca pájaros, ramos y flores.
Albañiles maestros	Bandera de damasco y fajas de oro, similar al estandarte de los albañiles mozos.	Imagen del Santo sepulcro.	Carro con una representación de la casa de infancia del Santo, quien sostiene un pollo en la mano para entregárselo a un peregrino.
Canteros	Bandera de damasco carmesí con fajas de oro.	Rueda de molino de plata y una imagen de una rueda de molino.	No se menciona.
Pescadores	Bandera de damasco carmesí, fajas y puntas bordadas de oro.	Barca que conducía a los apóstoles Pedro y Andrés.	Presentaron un carro con Santo Tomás ubicado en la proa y dando la bendición a una nave en la que parecía estar naufragando un grupo de religiosos agustinos.
Esparteros y alpargateros	Maestros: bandera de damasco carmesí y fajas de oro. Los mozos portan un estandarte similar.	Imagen bordada de San Onofre y de Santo Tomás	No se menciona.
Piperos	Bandera de damasco carmesí.	Imagen de una pipa dorada sobre la que se ubicaba una cruz. A los lados, Santa Elena y el emperador Constantino.	No se menciona.
Zurradores	Maestros: bandera de damasco carmesí. Mozos: similar a la bandera.	Maestros: Imagen de San Agustín. Mozos: degollamiento de San Juan Bautista.	No se menciona.
Chapineros	Maestros: bandera de damasco carmesí. Mozos: estandarte similar a la bandera de los maestros.	Ambos usaban un zapato y un chapín bordados de oro, acompañados de una imagen del apóstol San Pedro.	No se menciona.

Corredores de orella	Bandera de damasco verde con fajas de oro.	Imagen de la Virgen de la Salutación.	No se menciona.
Sogueros	Maestros: bandera de damasco verde con fajas de oro (similar a la de los corredores). Mozos: estandarte similar a la bandera de los maestros.	Maestros: Imagen de San Juan Bautista. Mozos: imagen del degollamiento de San Juan Bautista.	No se menciona.
Cinteros	Bandera de damasco carmesí con fajas dobles de oro.	Imagen dorada del Santo Mártir Sebastián.	No se menciona.
Calceteros	Maestros: bandera de damasco verde con fajas de oro. Estandarte: similar a la bandera de los maestros.	Imagen de Santa Catalina de Sena.	No se menciona.
Tejedores de lino	Maestros: bandera de damasco carmesí con fajas de oro. Mozos: estandarte similar a la bandera de los maestros.	Imagen de Santa Ana.	Desfilaron con un carro en cuya popa se ubicó un telar y un mozo tejiendo, vestido de mujer, que representaba a Santa Ana, y otro a la Virgen María; tras este último había un niño representando a Jesús y una representación de Santo Tomás. El niño que hacía las veces de Jesús sostenía de un extremo una tela y el personaje de la Virgen se la entregaba al Santo. Este, a su vez, la cortaba en pedazos para entregarlos a los pobres.
Tejedores de lana	Maestros: bandera de damasco carmesí con fajas de oro. Mozos: estandarte similar a la bandera de los maestros.	Maestros: una M de plata y una corona. Mozos: incluyeron los elementos de los maestros más una cruz tau o crux commisa, propia de San Antonio, y dos águilas abrazando la corona.	Los mozos usaron veinte hachas con un grupo de jóvenes vestidos de ángeles delante de una estructura, seguramente portable, en la que estaba la efigie de Santo Tomás de Villanueva.
Herreros y cerrajeros	Maestros: bandera de damasco carmesí con fajas de oro. Mozos: estandarte similar a la bandera de los maestros.	Maestros: un águila, un yunque, unas tenazas y un martillo bordados en oro acompañados de una imagen de San Eligio. Mozos: similar a los maestros, agregando una imagen de Santa Lucía bordada en oro.	Carro triunfal con fragua en la popa, un águila y herreros con sus instrumentos de trabajo y gestos que lo simulaban. Se encontraba además en la proa una imagen de Santo Tomás. Se compusieron unas redondillas que no se precisa si se entregaron a la multitud o se declamaron frente a ella a su paso.

Armeros	Bandera de damasco azul.	Imagen de San Martín y un murciélago propio del escudo de la ciudad de Valencia.	No se menciona.
Carpinteros	Maestros: bandera de damasco carmesí y fajas de oro. Mozos: estandarte similar al de los maestros.	Imagen de la Virgen y San José bordados en oro, acompañada de una imagen dorada, al parecer, de Santo Tomás.	Exhibieron un carro alegórico de gran tamaño con la figura de Santo Tomás con traje pontifical, se le veía dando limosna a un desposeído.
Zapateros	Maestros: bandera de damasco carmesí y fajas de oro. Mozos: estandarte similar al de los maestros.	Dos zapatos bordados en oro y dos imágenes: una de San Crispín y otra de San Crispiniano.	Desfilaron en un carro voluminoso con varios personajes encarnando cardenales, uno de ellos con vestido pontifical, representando al papa, que simulaba la firma del decreto de canonización. En la popa había una serie de figuras de desposeídos, entrando y saliendo por una puerta a quienes Santo Tomás parecía darles limosna. Este teatro mecánico se activaba con un mecanismo giratorio.
Tundidores	Bandera de damasco carmesí.	Instrumentos del oficio y unas tijeras, más una corona de oro con la imagen de San Cristóbal.	No se menciona.
Terciope- leros	Bandera de damasco carmesí.	Imagen de San Gerónimo.	En su carro venía arrodillado San Gerónimo con vestido de cardenal, delante del cual había un león. Se trataba de un hombre disfrazado que lo movía con gran realismo, según el relator. Del otro lado se encontraba una imagen de Santo Tomás arrodillado frente a un crucifijo y una inscripción en latín.
Sastres	Maestros: bandera de damasco carmesí con fajas de oro. Mozos: estandarte similar al de los maestros.	Imagen de San Vicente bordada en oro con una rueda de molino en la base.	Mostraron un carro alegórico una escena en la que un sastre intentaba pedir al Santo dinero para pagar la dote de su hija, disimulando su solicitud con el remiendo de un jubón. Se usó para la representación del Santo Villanueva una escultura de bulto ubicada en la popa del carro y a través de un mecanismo se movía la mano con la que cosía el sastre.

Curtidores	Maestros: bandera de damasco carmesí con fajas de oro. Mozos: estandarte similar al de los maestros.	Maestros: imagen de la eucaristía acompañada de una cruz y un león con franjas de oro alrededor. Mozos: los mismos elementos de la bandera de los maestros, así como una inscripción que decía: “Si la llevamos,/ Porque la ganamos”.	No se menciona
Perailes	Maestros: bandera de damasco carmesí y fajas de oro. Mozos: estandarte similar al de los maestros.	Globo con la inscripción “IESVS”.	Se presentó una danza de cuarenta hombres en fila, envueltos en piezas de paño azul, envolviendo y desenvolviendo el paño.

Nota: Elaboración propia con base en En M. A. Ortí, 1659, *Solemnidad festiua, con que en la ciudad de Valencia se celebró la feliz nueua de la canonizacion de su milagroso arçobispo Santo Tomas de Villanueva*. Biblioteca Valenciana Digital.

Esta extensa tabla compendia la estructura, el funcionamiento y los modos de aparición de los gremios en una actividad celebratoria típica, con las jerarquías, el simbolismo y sus ajustes al motivo central de la fiesta barroca. Cabe anotar que, a todo lo anterior, se le sumaba un grupo de hombres disfrazados de enanos y ocho gigantes que los seguían danzando por las calles, acompañados por un grupo de jóvenes que disfrutaban del espectáculo (Ortí, 1659, p. 223).

Imagen 2.8

Carro triunfal de los corredores de coll



En M. A. Ortí, 1659, *Solemnidad festiua, con que en la ciudad de Valencia se celebró la feliz nueua de la canonizacion de su milagroso arçobispo Santo Tomas de Villanueva*, p. 197. Biblioteca Valenciana Digital (<https://bit.ly/3NielDt>).

Como se puede constatar, se trataba de todo un despliegue performativo, artístico y poético que ponía en movimiento los motes e inscripciones, situándolos tanto en los carros alegóricos como en las declamaciones públicas que se sumaban al jolgorio. Los carros servían también como proscenio para la ejecución de escenas simples en las que se alternaban la escultura y los autómatas con actores, dando cuerpo, como *leitmotiv*, a las diversas manifestaciones de la caridad referidas al santo homenajeado.

Los desfiles de carros triunfales no fueron otra cosa que la suma de alegorías ambulantes, poesía móvil y teatro itinerante, combinados con secuencias simbólicas fragmentarias, entre las que discurrían diversas interpretaciones y modos de afirmación de los oficios que, a su vez, respaldaban las jerarquías y hacían de la fiesta una gran *performance* colectiva en la que todo el conjunto social se reunía.

Esto no sin permitirse los desmanes del carnaval, las alteraciones temporales y los excesos propios del tiempo festivo, de manera similar en España que en los territorios americanos. En casi todos los eventos celebratorios no faltaron la música, la danza, los fuegos artificiales y la comida como acompañantes en la ambientación barroca.

Imagen 2.9

Carro alegórico de los tejedores de lino



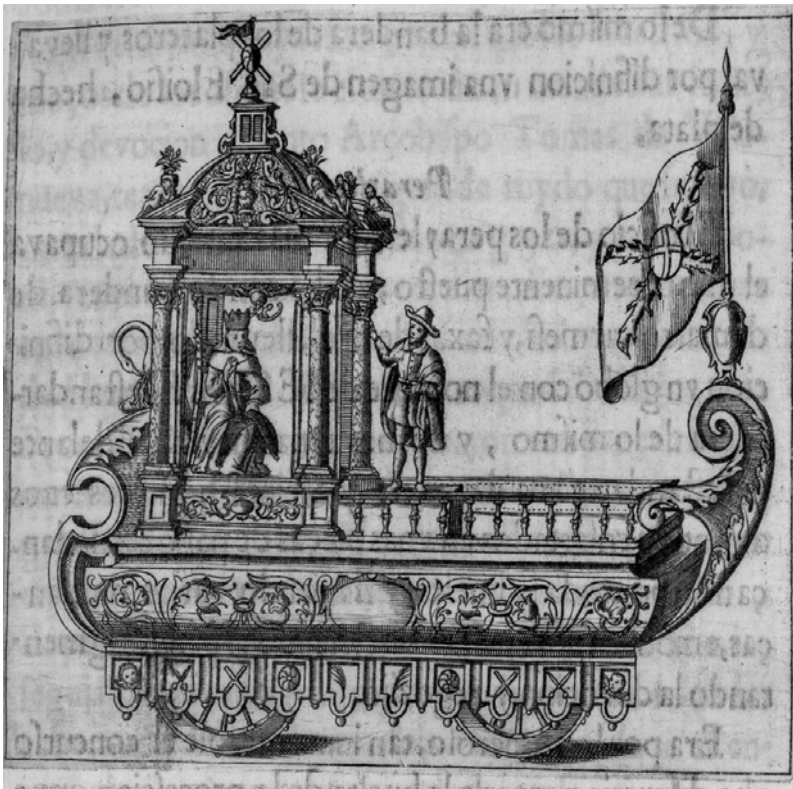
En M. A. Ortí, 1659, *Solemnidad festiua, con que en la ciudad de Valencia se celebró la feliz nueva de la canonizacion de su milagroso arçobispo Santo Tomas de Villanueva*, p. 211. Biblioteca Valenciana Digital (<https://bit.ly/3AapfZ0>).

Nueva España fue también escenario de estas expresiones festivas y carnavalescas, con una dinámica similar a la de las metrópolis europeas, aunque introduciendo algunas variaciones curiosas como las que describe Buxó (2013) en las celebraciones que tuvieron lugar durante trece días con motivo del nacimiento del infante Felipe Pedro, cuyo programa simbólico y relación festiva fueron encargadas al erudito humanista y poeta ciego José Gil Ramírez, y publicada esta última alrededor de 1714.

Según cuenta Buxó, para esta ocasión el poeta en compañía de su discípulo José de Villerías y de su amigo Ambrosio de Orcolaga, “[...] imaginó un deslumbrante dispositivo simbólico según el cual serían cada una de las divisiones de la esfera mundana: el Primer móvil, el Firmamento y los siete cielos planetarios quienes, a lo largo de trece días, irían aclamando por turno al infante [...]” (Buxó, 2013, p. 128), se tratará entonces del desarrollo de un motivo de base astronómica y cosmográfica apoyado en la concepción ptolemaica del universo.

Imagen 2.10

Carro alegórico de los sastres



En M. A. Ortí, 1659, *Solennidad festiua, con que en la ciudad de Valencia se celebró la feliz nueva de la canonizacion de su milagroso arçobispo Santo Tomas de Villanueva*, p. 211. Biblioteca Valenciana Digital (<https://bit.ly/3OvIS30>).

Para dicha ocasión se prepararon varios carros triunfales, uno de los cuales se decoró con un motivo celeste, entre el que se ubicaron imágenes de Felipe V, Gabriela de Saboya y el infante Felipe Pedro, junto a un retrato del príncipe de Asturias. El carro también contaba con diversas tallas que representaban las principales ciudades del reino, cada una de las cuales ofrecía un objeto significativo al rey: ^[25]

[...] y una tarja con un doble texto compuesto de un mote latino y una estrofa castellana. Se aprecia claramente en esta disposición la estructura emblemática de este dispositivo alegórico, pues si la figura tallada corresponde obviamente a la *res picta* de los emblemas, los textos inscritos o suscritos cumplen la misma función que corresponde en ellos al mote que encabeza la imagen y a la glosa o epigrama que declara su significado alegórico-conceptual (Buxó, 2013, pp. 130-131).

Este carro contaba además con una tapa corrediza o escotillón del que salió en su momento un joven que recitó un poema laudatorio para la ocasión, explicando a su vez cada uno de los emblemas del carro alegórico. Llegado el tercer día, desfiló la Real y Pontificia Universidad de México con un carro en el que se ubicó una cuna de cristal con la imagen del Infante, el sol y un león. Por su parte, el séptimo día salió el Real Protomedicato de México con un carro votivo dedicado a Apolo, haciendo referencia a los efectos de sus movimientos y cambios en los humores y, a través de ellos, en la salud humana (Buxó, 2013, p. 132).

En la segunda parte de la celebración de este día apareció uno de los más curiosos aparatos celebratorios que hemos encontrado en nuestro recorrido: una suerte de pirámide gastronómica que devorarían las clases populares frente a los ojos de las clases altas. Era una estructura en forma de pirámide cónica coronada por cárnicos curados, frutas y otras viandas; así mismo, en su base se ataron animales vivos como pavos, palomas, gallinas y una ternera. Para Buxó:

Es evidente que el sagaz virrey quiso darle al vulgo satisfacciones más adecuadas a su mísera condición y, así, hizo alternar con los desfiles de los carros triunfales, ricamente

^[25] Sobre esto puntualiza Buxó: “No sería oportuno dar cuenta pormenorizada de todas y cada una de las ciudades novohispanas (México, con su corazón ardiente; Puebla, con su tecalli o «mármol indiano»; Valladolid, con las espigas de Ceres; Guadalajara, con su rubio metal; Mérida, con sus panales; Antequera, con su «múrice indiano»; Zacatecas, con su plata, y Durango con sus vides), baste decir que –en la lengua hiperbólica del relator– eran todas ellas de tan perfecta factura que «pudieran ser fatigada tarea de Phidias»” (2013, p. 131).

plagados de erudiciones astronómicas, míticas y emblemáticas, no sólo las sangrientas corridas de toros y peleas de gallos –que tanto deleitaban también a los individuos de las clases privilegiadas– sino además una gran cucaña atestada de manjares que incitaban el gusto de los macehuales. La autoridad alternó sabiamente las manifestaciones gloriosas de un orden político y social reciamente establecido con una breve fuga carnavalesca que diera a los desamparados la ocasión de la boruca, el hartazgo y la risa (Buxó, 2013, p. 133).

Desde el punto de vista formal, este “paraíso de la gula”, como lo denominó José Gil Ramírez en un poema, resulta ser la apoteosis de lo efímero en el barroco hispanoamericano. Si bien las estructuras arquitectónicas estaban hechas para su desmonte y desaparición al final de las celebraciones (aunque también para su pervivencia gracias a la imagen, los textos explicativos, poemas y el relato efrástico), de manera singular esta estructura estaba hecha para su consumo inmediato en la voraz acción de los feriantes, en una suerte de arte comestible o arte-comida al decir de los contemporáneos, que añade el gusto a esa vocación multisensorial barroca.

Como puede verse, se aplicaba en las fiestas de Nueva España el mismo rigor alegorizante –similar al juego de relaciones entre palabra e imagen–, así como formas de organización de los espacios y tiempos festivos para que reforzaran el conjunto del programa simbólico. Todo ello logrado con diversidad de dispositivos, máquinas y mecanismos, técnicas expresivas y formas de representación puestas en consonancia para lograr un efecto consistente.

La agudeza, el ingenio y la erudición como claves para el diseño intermedial barroco. Aproximaciones a la obra de Emanuele Tesauro

Salvados los escollos teológicos, y guardando la distancia histórica, en la estructuración de los elementos que soportan el desarrollo de la idea de agudeza de Tesauro cabe resaltar algunos aspectos: (1) una suerte de pensamiento de diseño de la época barroca desplegado en el *Catalejo aristotélico*, que no riñe sino que abona elementos respecto a la interpretación y las relaciones contemporáneas que establece Buchanan (1995) entre diseño, humanismo y retórica. (2) En adición, la idea de causa formal, en cuanto nexos estructurante que vincula diversos objetos en una semejanza de

procedencia diversa, puede relacionarse de manera sorprendente con la idea de intermedialidad formal o transmedial de Jens Schröter (2011) cuando dice, al respecto de la caracterización de los modos intermediales, que se trata “de un concepto basado en estructuras formales que no son «específicas» de un medio en particular, sino que se encuentran en diversos medios (2011, p. 2).

En igual dirección, Lars Elleström menciona el componente formal de las características transferibles entre medios que definen los procesos de transmediación:

La forma incluye todo tipo de estructura, manifestada sensorialmente en lo que se puede ver, escuchar o percibir de otra manera, o como configuraciones cognitivas. Existe una amplia gama de aspectos o derivaciones de la estructura: patrón, ritmo, equilibrio, proporción, relación, repetición, semejanza y contraste, por mencionar solo algunos. A pesar de su naturaleza (a veces) inaccesible, estas nociones tienen una longevidad extraordinaria, lo que debe significar que corresponden a inclinaciones perceptivas básicas y satisfacen necesidades cognitivas vitales (Elleström, 2017, p. 677).

A modo de hipótesis interpretativa podríamos arriesgarnos a decir que en este paralelismo podemos sustentar, por un lado, la pertinencia de una lectura intermedial de los procesos de creación de programas simbólicos en el contexto de la fiesta barroca y, por otro, la factibilidad de una lectura de estos desde el punto de vista de la transmediación, esto sin traicionar la tradición que los fundamentó y les dio lugar en el sistema de pensamiento de la época.

Cuadriello (1994), por ejemplo, es insistente en mencionar el papel del *Catalejo aristotélico* para la estructuración de la intelectualidad y los modos de hacer de la época. De este modo cuenta como

Al respecto, el Cannocchiale aristotélico de Emanuel Tesauro de 1670 fue quizá el mejor intento por sistematizar las estructuras del discurso emblemático y ponerlas en función del “arte oratorio”. Aguzar el ingenio por medio de divisas, figuras y comentarios pertrechaba al seguidor de Demóstenes o al consejero de príncipes, en su caso, para hacer su aparición en múltiples ocasiones o solemnidades públicas [...] (Cuadriello, 1994, p. 85).

Las coincidencias entre algunas nociones del pensamiento de diseño inter y transmedial y el abordaje de Tesauro de la cuestión alegórica y de la emblemática, a partir

de las nociones de ingenio y agudeza en las que centra su tratado, aparecen reiteradamente señaladas. Intentaremos brevemente revelar estos aspectos en lo que sigue de esta indagación.

En el capítulo II del *Catalejo aristotélico* (1741) se desarrolla la idea de causa instrumental de la agudeza en sus manifestaciones oratoria, lapidaria y simbólica. Tesauro, en su esfuerzo de sistematización de las estructuras emblemáticas puestas al servicio de la oratoria y de los estudios retóricos, en consonancia con la filosofía aristotélica (Cuadriello, 1994, p. 85), a la que rinde tributo y de la que es heredero, explica su noción de agudeza y del estilo ingenioso con la conjunción de tres causas: la causa formal, vinculada a la figuración de una estructura más allá del contenido específico de cada objeto; la causa instrumental, que se refiere a la definición de medios de expresión, y la causa eficiente, vinculada a cómo la agudeza humana es expresión y tiene su fundamento en la inteligencia creadora de Dios.

La agudeza y el ingenio, conceptos difusos y nunca cabalmente definidos por el autor en su tratado, traslucen una concepción de un entrenamiento y un tipo de trabajo intelectual capaz de desplegar el hacer erudito sobre materialidades diversas, al tiempo que constituye la base de un programa de formación con la indicación de las habilidades y destrezas que deberían acompañar un tipo de humanismo polimático y diletante, para el cual se formaban los intelectuales novohispanos en la Época Barroca.^[26] Desde el punto de vista de Mercedes Blanco (1988), estas nociones:

No son reductibles a disciplinas tradicionales como la retórica o la poética, aunque tomen mucho de ellas, ni tampoco puede vérselas como simples anticipaciones de disciplinas posteriores, como la estética o la estilística. Representan un intento, aislado en la historia, de reducir la novedad, la belleza, el interés de cualquier discurso a una serie de procedimientos susceptibles de definición y clasificación (Blanco, 1988, p. 18).

[26] Al respecto se constata: “La Compañía de Jesús no es una excepción, sino al contrario, reafirma esta tendencia con una fuerte exaltación del ingenio, que se expresa incluso en su *Ratio Studiorum* o plan de estudios de la orden [...], el cual indicaba unas pautas muy precisas sobre el estudio y la docencia de los jesuitas, tanto la que recibían quienes profesaban en la orden como la impartida a sus alumnos. Recordemos también que, en el siglo XVII, pocos grandes autores escaparon del control educacional de los jesuitas. La *Ratio* consigna la necesidad de premiar y potenciar las muestras de ingenio” (Pérez, 2001, p. 79). Este planteamiento confirma la idea de que las ideas derivadas de los conceptos de ingenio y agudeza hacían parte de la estructura de pensamiento que asistió a los novohispanos en su ejercicio creativo.

Esta anomalía discursiva y disciplinar es la base de un tipo de pensamiento que intenta dar cuenta, al mismo tiempo, del cosmos, del dominio de lo humano tanto como del natural y el artificial y, finalmente, de una forma de pensamiento que se traduce en disposiciones prácticas de diversa naturaleza. El ingenio, la agudeza y la erudición, sumados a una intención en la que se cruzan los espectros posibles de la “metaforización”, dan forma a multiplicidad de estilos de recepción, así como a modos plurales y cruzados de afectación sensorial, como lo evidencia Tesauro al referirse a las agudezas oratorias:

Gozando también el oído de sus pinturas, que tienen la voz por los colores, y por pincel la lengua, pero imagen más bien dibujada, que acabada: por la cual el ingenio entiende más que la lengua habla, y el concepto suple donde falta la voz [...] (1741, p. 15).

Es claro en este fragmento el intrincado intercambio entre lo visual y lo sonoro – asociado, de nuevo, a la tradición horaciana–, así como la materialidad concreta de la expresión y el papel mediador de la inteligencia ingeniosa.

La base conceptual sobre la que se estructura la agudeza incluye, además de lo escrito y lo oral, la incursión explícita a los campos de la arquitectura, que coinciden con la idea de agudeza lapidaria, y a las artes mecánicas, para las que habrá un apartado especial, atendiendo ante todo a la fabricación de máquinas bélicas con un alto componente simbólico, que aportarán además a una temprana idea de guerra psicológica en la que se pondera el poder destructivo de los artefactos, junto al impacto que su configuración metafórica tendría sobre los adversarios.^[27]

Vemos de este modo cómo el *Catalejo aristotélico* es un tratado que tematiza tanto la paz como la guerra, la celebración como los momentos fúnebres; se vale por igual de las artes mecánicas que de las liberales, y sirve como preparación, bien sea de una mesa, un discurso, un traje o una imagen que de una edificación o un acontecimiento con contornos espaciales difusos, ya sea en los ámbitos modestos de lo popular o en el lujo cortesano. De tal modo que “cuando el tratado implica las tres artes –oratoria, lapidaria y simbólica– podemos decir que con tal gesto se pretende abarcar prácticamente cualquier tipo de configuración o representación humana” (Molina y Chiuminatto, 2004, p. 20).

^[27] Al respecto se indica en el *Catalejo*: “[...] en la Arquitectura Militar se fabrican armas de ofensa, y defensa. *Dragones* Frizantes por el tránsito del aire en ventilar las insignias: *Tortugas* animadas de Cuerpos humanos, con la figura de Escudos: *Arietes* que baten las murallas con retorcida corona de bronce: *Jabalíes*, *Escorpiones*, *Lyrrios*, *Cigüeñas*, todas ingeniosas, pero fieras, y homicidas metáforas” (Tesauro, 1741, p. 74). Como se puede ver, la aplicación de la noción de agudeza –incluso en los ámbitos más brutales de la vida humana– tiene lugar en la concepción de Tesauro y en la disposición práctica a la vida cortesana y de los imperios que secunda.

Se hacen patentes aquí las pretensiones integradoras de la concepción humanista de Tesauro, en boga en la época. Dicha concepción abarcadora tenía a la agudeza, al ingenio y a la erudición como conceptos centrales y constituyeron el soporte que dio lugar a la composición de programas simbólicos en la Era Barroca. Otras obras en boga publicadas en este período, cerca de 1642, como el *Arte de ingenio: Tratado de la agudeza*, del español (también jesuita) Baltasar Gracián (1669), enfatizan el lugar de esta visión panorámica de los procesos de simbolización para la formación erudita de la época. Coinciden los críticos con la apreciación del carácter singular de estas obras al intentar conciliar dimensiones de la vida cultural ubicadas por la modernidad en lados opuestos. Como anota Pérez Lasheras (2001): “Por principio, el ingenio no puede atenerse a reglas fijas, por lo cual Gracián pretende conciliar elementos paradójicos, provocando la sorpresa y la incompreensión inicial de cuantos lectores estén imbuidos de la estética del momento” (p. 75).

Lo relevante de este hallazgo, debe reiterarse, es la evidencia de un circuito entre pensamiento, formación y acción con el cual se dio una educación intencionada para procesos de integración de las artes. Una educación soportada en una concepción humanista y en un proyecto intelectual y pedagógico estructurado que tenía a su base a las artes liberales y las artes mecánicas, mediadas por la retórica y la especificidad de las prácticas de la agudeza.

En la definición de Tesauro las artes mecánicas se componen de óptica, véctica y neumática. A la primera le conciernen los problemas de la perspectiva, la proyección, la reflexión y sus instrumentos respectivos usados de manera aguda e ingeniosa, como es el caso del catalejo y los espejos; a la segunda le atañe la experimentación con el movimiento, que dará lugar a autómatas y automatismos; a la tercera corresponde el aliento y el aire que permitirá la creación de estatuas parlantes (Tesauro, 1741, pp. 74-77). De tal suerte que

Tesauro proporciona la constatación de que la palabra y la escritura no agotan los medios de significar y sostener un discurso, por lo que han de incluirse aquí también las otras manifestaciones del ingenio humano, que van desde lo popular hasta la prédica religiosa, pasando por la política y la poesía (Molina y Chiuminatto, 2004, p. 30).

En esta misma dirección resulta evidente, por ejemplo, que un género de agudeza, la verbal, opera sobre la base de un conjunto de figuras posibles,^[28] combinables con los diversos tipos de metáforas, que encuadran el conjunto de expresiones potenciales.

Sin embargo, cuando estos vectores de simbolización se cruzan con la materialidad en la que se fijan mediante la expresión –la cual, a su vez, hace patente la elaboración aguda en un contexto, en unas circunstancias y bajo una configuración específica–, se modifica, por ejemplo, la temporalidad del constructo ingenioso, lo que permite aplicaciones nuevas que resultan, como decimos, del cruzamiento entre el tipo de simbolización, el género de la agudeza y la materialidad de su fijación. Hay una conciencia profunda entonces del sistema de efectuaciones posibles, tanto como de los efectos previsibles de los juegos de ingenio y agudeza. Frente a este punto, el autor se manifiesta de la siguiente manera:

Mira, pues, todo lo que hemos dicho con viva voz, son agudezas VOCALES, propias de la Oratoria; pero si tú las escribes, o lo cortares con caracteres eternos, en los *Elogios*, *Epitafios*, *Dedicaciones*, *Epigramas*, *Títulos*, *Palabras breves*, y en toda suerte de *inscripciones*, forman la AGUDEZA LAPIDARIA [...] (Tesauro, 1741, p. 10).

Hay claramente un principio de conexión y contigüidad entre los diversos géneros de agudeza, al mismo tiempo que una determinación precisa de la expresión por sus variantes específicas, impregnadas por la obsesión retórica de clasificaciones y subclasificaciones que se abren infinitamente en un laberinto taxonómico en el que incurren los tratados sistemáticos.

Pese a ello, la agudeza y el ingenio siguen siendo la constante, el hilo de Ariadna, que sirve de puente para el paso de una forma expresiva a otra, manteniendo el ritmo entre semejanza formal y variación medial, necesario para el tipo de discernimiento barroco demandado posteriormente en la composición de los programas simbólicos que, manteniendo un tema recurrente, admiten múltiples realizaciones conceptuales. Continuando con la idea, Tesauro dice:

^[28] El inventario de Tesauro es bastante extenso: epítetos, nombres figurados, definiciones metafóricas, lemas de guerra, proposiciones agudas figuradas, proverbios, reticencias, interpretaciones agudas, apotegmas, ironías, síntemas, proposiciones equívocas, oráculos figurados, alegorías, etopeyas, apólogos, enigmas, aplicaciones de versos a sentidos diversos, entimemas agudos o conceptos, dilemas figurados, reflexiones admirables e imágenes retóricas, entre otras.

Se debe saber que, así como toda Agudeza vocal pasa a ser lapidaria en fuerza de caracteres, de la misma manera vendrá a ser simbólica, por vía de SEÑAS, y figuras: porque así como las metáforas son imágenes, así las imágenes son metáforas. Primeramente, pues, bajo este género tienen verdadero ser las ESTATUAS, y los RETRATOS [...] (Tesauro, 1741, p. 10).

Nótese la habilidad del tratadista para deslizarse entre los diversos géneros de agudeza –vocal, lapidaria y simbólica– sin que ello signifique de ningún modo el sacrificio de su especificidad. No bastando con lo anterior, Tesauro desarrolla un completo inventario de manifestaciones agudas, desplegando los elementos que corresponden a las causas instrumentales de las agudezas oratoria, simbólica y lapidaria, las cuales pueden manifestarse de seis formas posibles: (a) el concepto mental o arquetipo; (b) la voz humana; (c) la escritura; (d) las señas y gestos corporales; (e) la actividad representativa de objetos, y (f) la combinación de estas entre sí (1741, p. 14).

Para el primer caso, la mera elaboración de un pensamiento o idea en la imaginación da lugar a una agudeza arquetípica. Por su parte, la expresión verbal de dicha idea, a través del habla, da lugar a la agudeza vocal, incluyendo la recitación, los coloquios privados y los dichos simbólicos, entre otros. Este tipo de agudeza permite a su ejecutante pintar con palabras, y no solo de manera figurada, pues el autor admite el hecho de que “hay muchos dichos simbólicos, que fácilmente se pueden pintar, como hablar” (Tesauro, 1741, p. 10).

Es evidente en esta concepción la vocación de la agudeza para el tránsito de un medio a otro con un mismo tipo de actividad expresiva, además de la referencia mutua entre diversos registros de metaforización, lo que da lugar a cierta forma de sinestesia. Respecto a las agudezas escritas, Tesauro enumera las siguientes: inscripciones agudas, motes de las empresas, sentencias, misivas lacónicas, jeroglíficos, epigramas, hierogramas, logogrifos, cifras, jergas, palíndromos y algunos tipos de poesía que intercalan palabras entre versos distintos (1741, pp. 17-19). Por su parte, las agudezas de señas permiten a su ejecutante la realización de gestos metafóricos, algunos asociados a la oratoria, o intencionalmente concebidos para que signifiquen de manera autónoma usando los dedos, las manos, la lengua, el rostro o el cuerpo, interactuando con algún otro objeto o artefacto sin que medie palabra alguna (pp. 21-22).

Respecto a las agudezas de los cuerpos, estas pueden ser: (a) de cuerpos figurados –en este caso en la pintura o la poesía–; (b) de cuerpos naturales visibles; (c) de cuerpos artificiales; (d) de accidentes y sustancias abstractas, y (e) de cuerpos quiméricos. A su vez estos cuerpos se tornan expresivos y significativos de seis maneras diferentes: (1) cuando son pintados; (2) cuando son esculpidos; (3) cuando se usa un prototipo muerto; (4) cuando se usa un prototipo vivo; (5) cuando se usa un personaje representativo, y (6) cuando se emplea una acción representativa (Tesauro, 1741, pp. 23-33).

Esta definición de materialidades y corporalidades desplegadas en sus diversas maneras, contiene, por un lado, las nociones de materialidad demarcada y no demarcada desarrolladas ampliamente por Lars Elleström (2010, p. 36) para comprender los fenómenos intermediales. A su vez, supone una comprensión amplia de la acción corporal *per se* y de las acciones posibles *sobre* los cuerpos que nada tiene que envidiarles a las reflexiones contemporáneas sobre la cuestión performativa planteadas por Diana Taylor (2012) y Erika Fischer-Lichte (2017).

Quizás la visión más convencional en relación con los tratados precedentes concierne a la de los cuerpos figurados y representados en la pintura y la escultura, artes a las que corresponde la imitación material, y la poesía, a la que concierne la metafórica. Sin embargo, no lo es tanto la corporalización, por ejemplo, de la naturaleza, de tal suerte que “todo *cuerpo visible* sirve de lengua a esta muda ciencia, y toda la naturaleza es intérprete de sus conceptos” (Tesauro, 1741, p. 24), lo cual abre un amplio espectro de posibilidades en los juegos de creación aguda, en general, y alegórica y emblemática, en particular.

Además de lo anterior, las materialidades no demarcadas, como las denomina Elleström (2010), ocupan un lugar importante en la descripción de Tesauro: cielo, viento y fuego, por ejemplo, son materia disponible para la inventiva aguda. La visión del italiano admite los bestiarios vigentes en la época bajo la forma de *cuerpos quiméricos* representados por el onoandro (hombre-asno), la gorgona (mujer-víbora), la esfinge (mujer-leona), la quimera (dragón-cabra), pero además resultan de la combinación metafórica de cuerpos naturales en constructos de todo tipo. Nada extraños en el sistema de pensamiento de Tesauro serían los proyectos quiméricos vía alteraciones genéticas y biológicas de artistas contemporáneos como Eduardo Kac (2010).

Ahora bien, los cuerpos cuentan en el sistema del turinés tanto por sí mismos, como por cuanto se los usa como portadores de una elaboración ingeniosa; de ahí viene la referencia del *Catalejo aristotélico* a la noción de prototipo, esto es, a la utilización de un cuerpo vivo o muerto “no pintándolo con otro color, que el suyo propio, y natural” (Tesauro, 1741, p. 30). Las cabezas cortadas de fieras en las proas de naves y en los umbos de los escudos, como mecanismo para aterrar a los enemigos, cuentan dentro de esta tipología de maneras ingeniosas asociadas a la corporalidad. Los animales vivos exhibidos en representación de una idea ingeniosa y como ostentación aguda ante los ojos de un detractor o un enemigo se incluyen, por su parte, como ejemplos del uso de *prototipos vivos*. De esta manera ejemplifica Tesauro ese caso particular, en el que cuenta como

se mostró civilísimo un bárbaro Rey de la Scitia, a quien Darío, Rey de Persia (cubriendo el suelo con las lanzas, y el Mar con las velas) amenazó por su Embajador, diciendo, que si no resolvía someterse, le encontraría riguroso con la fuerza. No dió respuesta el Scita con palabras, pero sí con un símbolo, enviándole un *Pájaro*, un *Topo*, y una *Rana*, con tres saetas, en un canasto. Rióse Darío, no penetrando el misterio; pero no se rió Gobria, su Consejero, que con la experiencia de los años habló así: *Si tú entendieses, oh Darío que estos cortos regalos son gravísimas amenazas: y se quiere decir, que aunque vuelas a las nubes, como un Pájaro, o te sepultes en la tierra, como el Topo, o te escabullas en el agua, como Rana; de todas maneras, en el Mar, en la Tierra, en el Cielo, te buscará con sus armas* (Tesauro, 1741, p. 31).

El cuerpo humano es portador también de este tipo de argucias en la figuración de personajes, o por medio de acciones de la misma naturaleza, pero también con el uso de gestos simbólicos que se vuelven eminentes y significativos a la luz de la interpretación que ve en ellos algo más de lo inmediatamente presente. Estas acciones figuradas, en el mundo de lo popular, se manifiestan en el disfraz y la expresión carnavalesca, jocosa y festiva. Pero no solamente la encarnación de personajes cobra valor en este contexto, sino además la ejecución de acciones en las que sus agentes se representan a sí mismos y componen la situación por medio de gestos y objetos. A manera de síntesis, plantea Tesauro:

Ahora esta representación figurada, que aumentará la viveza en una pintura abstracta, mucho más la aumenta en una imagen concreta, y viva; cuando el autor mismo con algún personaje, aunque fingido, y con alguna acción simbólica figurada, sirve de cuerpo y de figura a su empresa: siendo claro, que las acciones humanas, unas son propias, y otras figuradas (1741, p. 32).

En ningún lugar más que en este, muestra Tesauro la granularidad de su sistema al admitir la acción representativa teatral, tanto como la gestualidad significativa de las acciones humanas, en la que no hay un desdoblamiento entre ejecución y representación. Como decíamos páginas atrás, es un desarrollo que podría concebirse como un antecedente temprano de las teorías de la performatividad.

La agudeza y el ingenio se muestran como elementos constitutivos de un arte de encubrimiento y cifrado en el que se participa con la inteligencia, en una operación que encadena argucias sucesivas por parte de quien las crea, tanto como por quienes las perciben. Relación dialéctica que siembra y recaba acertijos con las más diversas materialidades, tendiendo un extenso puente desde la palabra hablada y los cuerpos vivos; entre la metáfora y las máquinas y mecanismos; entre la piel blanda de los cuerpos y la dura piedra hecha monumento o arquitectura. De este modo, afirma el turinés: “Ahora, pues, cuanto he dicho hasta aquí de las imágenes, puedes tú, estudioso lector, decirlo de cualquier CUERPO, ARTEFACTO, O NATURAL, que animado con una breve palabra de cuerpo mudo, venga a ser símbolo racionante” (Tesauro, 1741, p. 38).

Pareciera, desde el punto de vista de Tesauro, que la agudeza se convierte en un factor formal de cohesión inter y transmedial que torna en enigma el conjunto de formas, cuerpos y artefactos, haciéndolos expresivamente ingeniosos e inoculándolos de una manera alegórica. Se trata de una actividad sutil que vuelve lo cotidiano asombroso y lo evidente un completo misterio que las mentes curiosas se aprestan a resolver. En esta dirección, acota el autor: “Semejantemente un Palacio, un Hogar, un lugar de gusto, una Fuente, aunque sean cuerpos artificiales, o naturales, se pueden con el ingenio mudar en símbolos eruditos con solo una palabra aguda, agradando al ánimo no menos que al cuerpo” (Tesauro, 1741, p. 38).

Dentro del amplio repertorio de intenciones que encarnan los encubrimientos ingeniosos como la mordacidad, la sagacidad, la ironía, el humor, la sátira, la comicidad, entre otros, Tesauro suma varios elementos adicionales, el primero referido a las “metáforas que hablan” y los “símbolos animados”, características de las formas ingeniosas compuestas, propias de la tragedia y de juegos teatrales y escénicos en los que la confluencia de voz, vestuario, acción y enacción tienen la potencia de producir sensaciones contradictorias de gozo y tristeza en los espectadores.

Adiciona a esta descripción dos categorías más, resultantes de la combinación de maneras ingeniosas. A la primera la denomina “juegos de conversaciones”, mientras que a la segunda la ejemplifica con un juego cortesano recién inventado en la época, como es el caso del “juego del laberinto de Ariosto”. Veamos lo que dice sobre el primer caso:

De aquí nace también el gozo de algunos juegos, de conversaciones, en los que todo Caballero, toda Dama finge algún personaje cual de Rey, cual de Amazona, cual de Caballero errante, y otros de criados: y continuando una Fábula, a manera de Romance, cada uno dice palabras convenientes al propuesto sujeto; y al que se extravía, le echan pena. En otros, todo con fabulante, con hermoso fingimiento le hace una Flor, y el vecino ingeniosamente le adapta una propiedad; y de la misma manera, si yerra, se le pena (Tesauro, 1741, p. 38).

En este tipo de agudeza compuesta se ejecuta un fingimiento lúdico en el que no existe un guion previo, aunque sí un conjunto de reglas y constricciones de acción que los participantes conocen y comparten, combinadas con un margen libre, donde se hace uso de la capacidad del actante para echar mano de su propio repertorio, de cara a dar solución a los desafíos que la improvisación supone.

El lector contemporáneo se encontrará con el estupor que produce la sorprendente coincidencia entre este ejemplo y los actuales juegos de rol, soportado, en este caso, en formas estereotípicas de la literatura de la época que son enactuadas por los participantes bajo el pretexto compartido de ejecutar un papel, de acuerdo con las características del personaje, so pena de recibir un castigo por efecto de alguna extralimitación o decisión equivocada. Esta indicación sugiere la posibilidad de una arqueología de los juegos de rol, más allá de su ubicación en los años setenta estadounidenses, como un trabajo ya clásico –*Second Person: Role-Playing and Story Games in Playable Media* (Harrigan & Wardrip-Fruin, 2010)– ha señalado como punto de partida de esta forma medial.

En efecto, el segundo ejemplo de las formas agudas compuestas, consistente en una adaptación del *Orlando furioso* de Ariosto (2010), una obra tempranamente hipertextual, nos remite a un juego de mesa en el que se figura un laberinto en un tablero redondo, que simulaba además el giro de la Tierra. En él se usaban figuras en miniatura que representaban personajes de la obra literaria de referencia y se ejecutaban acciones sobre un conjunto de lugares extraídos del universo narrativo de la obra de Ariosto.

Los movimientos se realizaban con un juego de dados, de la siguiente forma: “[S]egún el número procede en el camino, señalando el lugar con un pequeño simulacro del Personaje, que representa” (Tesauro, 1741, p. 45). Las acciones a ejecutar se dictaban de acuerdo con “el verso del mismo Poeta, que sirve de Mote, que enseña lo que debe hacer el jugador, en llegando a él: porque sentándose alrededor de la mesa alternativamente Caballeros y Damas, representaba los principales Personajes de aquel Poema [...]” (Tesauro, 1741, p. 45). Una variación adicional se añade al amplio espectro de producciones ingeniosas y agudas: la creación de juegos de mesa con trasfondo literario.

La orientación práctica del tratado va a hacerse patente en el segundo tomo de la obra, en el que Tesauro retoma el desarrollo conceptual previo para dar orientaciones precisas sobre la composición, ejemplos ilustrativos y claves para el despliegue de las elaboraciones ingeniosas. En este mismo sentido, Tesauro disecciona la estructura de las composiciones, proporcionando un esquema dual constituido por la presencia simultánea de una proposición y una prueba. Intenta así volver elástico el marco retórico de partida para dar cuenta del conjunto de posibles agudezas y normalizar en cierto modo su proliferación anómala, dada la extensión y el alcance en diversos dominios. Esta división se transmuta en forma de la díada tema (o lema) y concepto, siendo el primero el componente fijo y articulador de las maneras agudas, y el segundo la dimensión móvil y variable que permite múltiples elaboraciones en torno a un mismo argumento, como lo indica el propio Tesauro: “[...] sobre un solo tema podrán florecer muchos conceptos” (1741, p. 126).

Esta relación dinámica en la dupla tema-conceptos, sumada a la explicitación de diversidad de formas de materialización sonora, gestual, corporal, lapidaria y mixta, nos dan razones para pensar en un tipo de transmedialización temática más cercana a la actividad persuasiva y al juego enigmático que al desarrollo de una historia o una narración en sentido estricto. La brevedad, la contundencia y la especificidad referencial para una apertura interpretativa que permita a los receptores deshacer los acertijos, dan cuenta de la sugerencia de una forma intermedial concentrada en impresiones y deslumbramientos instantáneos, pero variados y diversos, al igual que de una actividad interpretativa intensa y demandante.

Por tanto, recomienda el turinés, que mientras en el tema deben dominar la contraposición de elementos disímiles y lo concreto del argumento, en su desarrollo a lo largo de los conceptos debe primar la generalidad, la ambigüedad y lo enigmático como claves para dar lugar a un divertimento ingenioso y admirable. De este modo, en palabras del autor: “Si el tema es *simple*, hace que salga *complicado*, poniéndole algún otro objeto, el cual cuanto más singular, e individual, cuanto más propio, menos común será el tema [...]” (Tesauro, 1741, p. 126).

Los temas, según Tesauro, subyacen a las nociones, base fundamental del tipo de operación que permiten las argucias de la agudeza, operando como semillas que auspician las elaboraciones enigmáticas a las que se apunta. Manteniendo esta imagen, plantea Tesauro:

Ni es otra cosa la fecundidad del ingenio, que tener la memoria abastecida de estas semillas y el entendimiento perspicaz, y pronto para hallarlas; porque juntando una noción con otra, ya componiéndola, ya dividiéndola, se hacen las reflexiones, y se forman las proposiciones, y los medios términos, que componen los silogismos, que los Filósofos llaman *negotiationis*, respecto a lo ya conocido, que muchos no entienden qué negocio sea (1741, pp. 128-129).

Estas consideraciones, además de proporcionar un marco para la creación de formas agudas e ingeniosas, elabora además una suerte de gradación de los tipos de recepción posibles que van desde “un entendimiento confuso o tosco”, pasando por uno más agudo, hasta llegar a una especie de lector modelo, al decir de Eco (1982), de las elaboraciones ingeniosas, el cual introducirá en el proceso interpretativo “otras nociones naturales o morales, verdaderas, o fabulosas, absolutas, o relativas, ocultadas debajo de aquellos objetos [...]” (Tesauro, 1741, p. 129).

Es claro que el tratado no solamente considera la perspectiva teórica en la cual se encuadran la agudeza y el ingenio como operaciones creativas, sino que además articula las lógicas de dicha creación, las condiciones materiales para su ejecución, y el tipo de sensibilidad requerida para su interpretación. En este mismo sentido, Tesauro considera la posibilidad de usar todos los componentes del modelo teórico bajo la premisa de que su concepción no debe equipararse con la ejecución de las creaciones ingeniosas. De este modo, apelando a un símil, indica Tesauro que, “así como en una granada no todos los

granos están sanos, así no todas las nociones serán útiles a tu propósito, pero primero se prepara la materia llena, y después se escoge” (1741, p. 129). Como resulta plausible en este pasaje, hay una conciencia en el proceso de creación de que no todo lo concebible es realizable, y aun cuando lo fuera, no resulta conveniente a los propósitos de la agudeza.

A su vez, ocho géneros de metáforas son usados como base de las elaboraciones ingeniosas, así como el uso de la modulación de un conjunto de categorías de origen aristotélico, como es el caso de sustancia, cantidad y figura, cualidad, relación, acción y pasión, lugar y sitio, movimiento, temporalidad, haber o tener.

En este proceso de elaboración del tema, además de la oposición mediada por la tipología de metáforas y la combinación categorial, aparece un tercer elemento que agrega peso dialéctico a esta y permite el desarrollo de reflexiones ingeniosas asociadas a la misma estructura temática, las cuales pueden ser de utilidad en contextos comunicativos que buscan bien sea demostrar algo, favorecer una polémica o deliberación, o sentar un juicio o posición sobre una cuestión determinada. Como muestra el turinés:

[...] los entimemas agudos giran alrededor de los tres géneros de la retórica: demostrativo, deliberativo y judicial; porque en toda agudeza, o ya alabas, o ya vituperas, ya aconsejas, ya disuades, ya acusas, o defiendes. Fuera de lo cual, sobre un mismo tema puedes chancear, o ya con el uno, o ya con el otro de estos fines (Tesauro, 1741, p. 136).

Como se colige de esta afirmación, el *Catalejo aristotélico* presenta un cálculo tanto de los propósitos como de los efectos esperados, consistentes, entre otros, en el aleccionamiento moral, en la generación de emociones, en la provocación de reflexiones o en el ameno divertimento que procura, bien sea la producción de entimemas agudos o su desciframiento, lo cual se funda en la proximidad y conexión de diversos órdenes (divino, humano, natural, artificial) de tal suerte que “la semejanza es madre de la metáfora, y esta de todo concepto agudo y de todo símbolo” (Tesauro, 1741, p. 86).

Dicha concomitancia y continuidad de los símbolos con los diversos órdenes en los que se inscribe lo humano, su conocimiento y, ante todo, la aplicación de este por medio de constructos ingeniosos y agudos, son la base de la erudición: ideal del modo de subjetivación eminente para la Época Barroca. Con esto, dicha condición operará bajo la

égida de, por lo menos, cuatro tipos de operación: la práctica, la lectura, la reflexión y la aplicación del índice categorico adaptado de la filosofía aristotélica (Tesauro, 1741, p. 83).

Visto de este modo, este tipo de entrenamiento intelectual sienta las bases para una suerte de humanismo intermedial, capaz de realizar incursiones que van del ámbito de las artes liberales al de las mecánicas; de la composición poética y visual a la construcción arquitectónica y la fabricación mecánica; de la oratoria a la escritura.

Resulta inevitable insistir en la vocación intermedial de esta perspectiva de pensamiento. La transversalidad y el alcance de su marco comprensivo dejan un campo abierto para la creación del erudito barroco, quien se acerca al dominio práctico y al conjunto de la actividad social de producción medial más allá del estereotipo del poeta o el filósofo en la torre de marfil, para dar lugar a una suerte de temprana forma de pensamiento de diseño: actitud intelectual y creativa que acerca las artes liberales con las mecánicas y la labor intelectual con la preparación de diversiones que educan y entretienen tanto a la nobleza como al pueblo.

Encontramos entonces que el arte de ingenio y agudeza es un tipo de filosofía práctica con vocación a la reflexión creativa, constructiva y proyectual que se entiende, de igual manera y con similar músculo, con las altas cuestiones del poder o con las máquinas de guerra o los emplazamientos festivos. El pensamiento ingenioso distiende los medios y elabora sus argucias entre máquinas y formas de expresión oral o visual, así como entre modos agudos de la presencia y representaciones agudas. Se trata de un tipo de pensamiento que abona las causas, prevé los efectos y prepara estrictamente los medios y los lenguajes respectivos, con la misma disciplina y empeño con que se vale del índice categorial aristotélico y de una combinatoria sistemática, ligada al arte de la memoria.

Todo esto tensa las relaciones entre los términos de los entimemas agudos y criba la actividad metaforizante mediante un esfuerzo, al tiempo racional e imaginativo, por dar cuenta del amplio espectro de lo real y de los diversos dominios en los que toma posición el pensamiento humanista. De nuevo, gracias a la actividad reflexiva, la proyección fantasiosa y la actividad imaginadora conjugada con las técnicas disponibles de producción de mundo.

Así pues, el acercamiento entre saber teórico y conocimiento práctico que tanto preocupara a Paolo Rossi (1999) en su reconstrucción de las relaciones entre las artes y las ciencias en el mundo europeo, en los encuentros entre artistas y experimentadores con un paulatino ir del saber teórico al encuentro de la “función cultural de las artes mecánicas” (Rossi, 1999, p. 47), tiene su expresión la figura del arquitecto gracias al necesario encuentro entre pensamiento, proyección y materialización, de tal suerte que “la unión efectiva de palabra y obra, de especulación y fabricación planteaba problemas interesantes” (Rossi, 1999, p. 46).

Esta conexión se hará patente en concepciones posteriores sobre los vínculos entre artes, ciencias y técnicas, como lo plantea Rossi (1999):

En la voz *Art*, Diderot destacaba los perniciosos efectos derivados de la tradicional distinción de las artes en liberales y mecánicas. De ahí ha nacido el prejuicio de que “dirigirse a los objetos sensibles y materiales” constituye “una renuncia a la dignidad del espíritu” (p. 46).

Esta división, saldada en este contexto por una elevación de la valía del saber práctico, la actitud experimental y el fundamento en la acción y la experiencia, toma un camino distinto en la obra de Tesauro, quien, luego de la incapacidad demostrada por la física naciente del sistema aristotélico para explicar el mundo natural, emprende su reelaboración para un tipo de actividad que parte ahora de lo reflexivo, del dominio erudito, del campo del ejercicio práctico y la acción creadora y metaforizante que produce mundo con la argucia y la inteligencia.

Estas ideas se diseminaron, sin duda alguna, por vía de los influjos y las redes de enseñanza e intercambio intelectual de los jesuitas, aunque también de otras compañías religiosas. A la par de la disposición intelectual diletante y polimática, del talante pragmático y su soporte erudito, propio de las elaboraciones barrocas novohispanas y, en particular, de los esfuerzos alegorizantes, de los ejercicios de encriptación enigmática o jeroglífica y, en general, de las operaciones expresivas que llevaron a cabo los novohispanos Carlos de Sigüenza y Góngora y Sor Juana Inés de la Cruz.

Bastará con asomarnos a nuestro propio mundo latinoamericano, usando el periscopio de la historia y los lentes de la arqueología de los medios, para encontrar variados ejemplos que validan la idea, hoy necesaria, de unas humanidades intermediales. Habrá que superar tanto las miradas coloniales como las decoloniales en los modos de afrontar nuestras historias, para entender la complejidad de los procesos estéticos y mediáticos, y, con ellos, de nuestras formas de lectura y escritura, de recepción y producción medial, entendidos en una perspectiva amplia. Así mismo, esta es una condición para dar cuenta de las posibilidades de futuro que nuestras prácticas de dinamización de formas diversas de pensamiento y expresión puedan tener, a manera de sello y de huella, más allá de las heridas coloniales o de los suprematismos xenófobos.

Hacemos esta aclaración para fijar nuestra postura investigativa enfocada en una arqueología retroproyectiva de las tecnologías de pensamiento y expresión en Hispanoamérica: sí, en Hispanoamérica, porque las evidencias históricas muestran que, para comprendernos, necesitamos introducirnos de manera creativa en ese hiato polémico de la Conquista y la colonización para mirarnos, unas veces en relaciones de tensión y diferencia, y otras de continuidad y proximidad con los procesos que tuvieron y siguen teniendo lugar en la península Ibérica y en el mundo hispanohablante. Basta levantar el tapete que ha acumulado como polvo siglos y siglos de vida cultural americana, para encontrar ejemplos alentadores, procedimientos inventivos y modos de hacer que servirán para informar nuestras prácticas actuales y proyectar las acciones por venir.

Capítulo 3

Variantología de lo transmedial en Hispanoamérica: espectáculos públicos e hibridación mediática en los siglos XVIII y XIX

El marco de aproximación a lo transmedial hispanoamericano: intermedialidad y arqueología de los medios

Cuando intentamos, por sugerencia de Freeman (2016, 2017), una arqueología de lo transmedial en Latinoamérica o una historización de los transtextos como lo propone Richards (2017), nos encontramos con un límite vinculado, por un lado, al concepto de transmedialidad del que parte la revisión de eventos del pasado y, por otro, a los contextos geográficos y culturales sobre los que se desarrollan las aproximaciones.

Las comprensiones que suelen llegarnos sobre la narración transmedia están permeadas por la visión de un modo hollywoodense de concebir la creación cultural, la cual está estrechamente asociada a la narración para ámbitos de ficción y su extensión a otros contextos de la comunicación. Esta perspectiva parece haberse diseminado de una manera acrítica en la investigación sobre estos temas en Latinoamérica, y aplicada sin considerar su alcance y necesidad de ampliación.

Así pues, en la teoría actual sobre el campo de la transmedialidad asistimos a la conversión de la narración transmedia –que no puede equipararse al fenómeno amplio de la transmediación– en una especie de metagénero discursivo del que se derivan cánones y decálogos extraídos de un modo particular de producción multiplataforma, al cual se deberían ajustar tanto las prácticas del pasado como las del presente.

Esta manera de proceder introduce una teleología que resulta ajena a los fenómenos estudiados, y que constituye una constante en las elaboraciones derivadas tanto de los ejercicios denominados arqueológicos (Scolari *et al.*, 2014) como de los que reclaman la historización de lo transmedial (Richards, 2017). Los primeros se concentran en la búsqueda de una “convergencia comercial transmedia predigital” y los segundos en el rastreo de una tradición vinculada a la “construcción de mundos transtextuales y transmediales por medio de narrativas colaborativas” (Richards, 2017, p. 30).

Debido a estos modos de proceder, perdemos la posibilidad de encontrar las “variaciones” de las que han sido capaces, en principio, la intermedialidad y, después, la intermedialidad transmedia, en este caso en el contexto hispanoamericano. Así mismo, nos privamos de la oportunidad, primero, de poner en diálogo nuestras formas de creación cultural con otros modos de abordar dicha cuestión, igual que de entender este fenómeno desde una perspectiva más amplia que no se circunscribe al ámbito de lo que nos han entregado las formas hollywoodenses de la transmediación.

El enfoque intermedial, entendido en los términos en que lo hacen Elleström (2010) y Schröter (2011) proporciona, en primera instancia, una clave para comprender el núcleo constitutivo de toda medialidad: la combinación y el entrecruzamiento en diversos grados. Esta comprensión hace eco de las ideas acerca de que “el contenido de un medio es siempre otro medio” (McLuhan, 1996, p. 312); “todos los medios son mixtos” (Mitchell, 2009, p. 88); “los mundos mediáticos son fenómenos relacionales” (Zielinski, 2007, p. 91); así como, en segunda instancia, respecto a una manera de entender las formas de creación cultural resultantes de las combinatorias a diversos niveles: saberes, tecnologías y formas de apropiación.

Además de lo anterior, este modo de abordar la cuestión se alimenta de la comprensión de la idea de transmediación no como un conjunto de características fijas, sino como una perspectiva de análisis e indagación, más allá de nuestra época reciente, que se concentra en dar cuenta de “las variadas formas de transferencia de características disímiles a través de medios diversos gracias a procesos variables de representación y transformación” (Elleström, 2017, p. 667).

De este modo, las conexiones entre la perspectiva intermedial y la arqueológica nos permiten indagar acerca de las variaciones posibles y las diferencias que el fenómeno de la transmediación –y, por ende, la noción de transmedialidad– ha tenido en el contexto hispanoamericano, en relación con América del Norte y Europa, acudiendo para esto al

rastreo de prácticas de combinación mediática y puesta en relación de saberes en un siglo poco o nada explorado por los ejercicios arqueológicos recientes sobre la narración transmedia, los cuales se han enfocado en el análisis de casos provenientes de períodos posteriores a 1900.

En contraste, nuestra investigación apunta a potenciar los hallazgos de una arqueología de los medios concentrada sobre las variaciones de prácticas y fenómenos intermediales hispanoamericanos –de ahí la designación de variantología– como una clave que da cuenta de otros modos de la transmediación y otras comprensiones de la transmedialidad.

La idea de la variantología es un desarrollo alrededor de la arqueología de los medios, realizado por Zielinski (2005, 2007, 2015). Esta noción, enfocada en la exploración de las formas mediales presentes, entre otras latitudes, en China y el mundo árabe, pretende adentrarse, más que en las continuidades históricas que marcan los desarrollos tecnológicos y los procesos de invención mediática, en reconstrucciones que eluden las conexiones fuertes con la tradición centroeuropea o con cualquier otra con pretensiones hegemónicas. Con dicho jaez, se concentra en variaciones, tanto fuertes como sutiles, que se vinculan al modo en que contextos geográficos específicos instauran sus propias formas mediales.

Además, la visión arqueológica de la que se parte es entendida en su profunda conexión con el neohistoricismo foucaultiano, la cual ha sido desarrollada fundamentalmente por Zielinski (2005, 2007, 2011, 2015), Huhtamo y Parikka (2011) y Parikka (2012), quienes han insistido en considerar las formaciones estéticas y discursivas vinculadas a la producción medial como el resultado del encuentro entre ciencias y saberes múltiples, como una acumulación de saltos y yuxtaposiciones que eluden la historicidad lineal, la idea de progresión y la causalidad finalista.

En nuestro caso particular, esta perspectiva toma lugar en la exploración de formas diversas de concurrencia entre ciencias, artes y entretenimientos asociados a espectáculos públicos y diversiones populares de buena parte de los siglos XVIII y XIX, gestados entre España y Latinoamérica. Estos espectáculos se caracterizaron por ser el resultado de trazados que interceptan campos diversos y temporalidades discontinuas, las cuales vinculan las historias de la física experimental, el cine, el teatro, los títeres, entre otros, con lo que Sánchez (2007) denomina historia cultural de las diversiones públicas.^[29]

^[29] Un trabajo que puede encuadrarse en esta perspectiva es el realizado por Altick (1978) sobre los espectáculos públicos y diversiones en Londres durante los siglos XVII al XIX. En este caso, a lo largo de un extenso recorrido Altick demuestra el peso y diversidad de este tipo de prácticas en la vida londinense.

Este espacio de intersecciones y traducciones define un modo específico y situado de encuentros entre arte, ciencia y tecnología, a lo que responde la idea de una variantología de la transmedialidad en Hispanoamérica. Este esfuerzo pretende auscultar la historia de dispositivos y espectáculos con propósitos de resignificación teórica, mediante una puesta en diálogo de aquellos fenómenos con nuestro presente, dándole lugar al pasado, pero sin forzarlo a nuestras comprensiones actuales, “imaginando”, como sugiere Parikka, “pasados posibles y futuros por fuera de la historia mediática lineal” (2012, p. 41).

Así, a la perspectiva de investigación dispuesta por Zielinski (2011), que nos insta a escudriñar los meandros de una historia de la sonovisión profunda, se le suma la necesidad de introducir en ello las variantes geográficas como un vector esencial de comprensión de las trayectorias de mediatización cultural (Zielinski & Wagnermaier, 2005). Esta combinación de sugerencias motivó la pregunta sobre ¿cuáles son las condiciones de posibilidad históricas, en su sentido arqueológico y variantológico, de la intermedialidad y la transmedialidad en Hispanoamérica? La respuesta a esta cuestión espera derivar en una comprensión más amplia de las prácticas de transmediación, tanto en el ámbito de los estudios intermediales y los estudios mediáticos comparados como en el campo emergente del diseño transmedia.

A este tenor, como hipótesis preliminar planteamos que en los espectáculos públicos y las diversiones populares de los siglos XVIII y XIX podemos encontrar casos documentados históricamente de intermedialidad y formas de transmediación útiles, no solo para ofrecer definiciones alternativas sobre la transmedialidad hoy sino, además, modelos de creación para fundamentar el campo emergente del diseño transmedia, más allá de su aplicación a contextos de narración y ficción para el entretenimiento.

En términos metodológicos, la presente investigación acude fundamentalmente a fuentes secundarias. De este modo, el corpus objeto de análisis se compone de un conjunto de documentos que dan cuenta de dispositivos ópticos, salones de vistas, espectáculos y diversiones públicas en los períodos y la zona geográfica ya mencionados. Estas fuentes, a su vez, se esmeraron en hacer cronologías y reconstrucciones de espectáculos populares que combinaban tanto las formas del arte como las de la ciencia, en dispositivos orientados al mismo tiempo a la instrucción pública y al entretenimiento. Sumado a ello, el presente trabajo se remite a algunas fuentes primarias de la época, claves para los propósitos de contrastación y profundización.

Juguetes filosóficos: el entretenimiento y la experiencia como ejes en la creación y el diseño de dispositivos

Como se puede apreciar en la tabla 3.1 (Wade, 2004, p. 110), el siglo XIX fue prolífico en invenciones vinculadas a la óptica y a la indagación acerca del color, el movimiento, la visión y la percepción, desarrolladas en un momento de no separación institucional entre física y filosofía. La aparición de estos dispositivos responde al posicionamiento de la ciencia experimental: un modo de conocer que pasa de la observación a la manipulación de fuerzas físicas, de cara a obtener un conocimiento más profundo de la naturaleza.

Tabla 3.1

Cronología de instrumentos y juguetes filosóficos del siglo XIX

Instrumento/Juguete	Inventor	Año	Publicación
Cronómetro	Thomas Young	1802	1807
Caleidoscopio	David Brewster	1816	1819
Taumatropo	John Paris	1825	1827
Caleidófono	Charles Wheatstone	1827	1827
Anortoscopio	Joseph Plateau	1829	1836
Fantasmascopio	Peter Mark Roget	1831	1834
Estereoscopio	Charles Wheatstone	1832	1838
Fenaquistiscopio	Joseph Plateau	1833	1833
Disco estroboscópico	Simon Stampfer	1833	1833
Dædaleum/Zootropo	William Horner	1834	1834
Cronoscopio	Charles Wheatstone	1840	1845
Reloj eléctrico	Alexander Bain	1840	1852
Pseudoscopio	Charles Wheatstone	1852	1852
Telestereoscopio	Hermann Helmholtz	1857	1857
Taquiscopio	Alfred Volkmann	1859	1859

Fuente: N. J. Wade, 2004, "Philosophical Instruments and Toys: Optical Devices Extending the Art of Seeing", *Journal of the History of the Neurosciences*, 13(1), p. 110; mi traducción.

Como lo indica Wade, Wheatstone, uno de los representantes más reconocidos y productivos de esta corriente de ciencia experimental, creador del pseudoscopio y el estereoscopio, entre otros aparatos, es a quien se le atribuyen los dos tipos de designación que fueron corrientes en la época: instrumentos filosóficos y juguetes filosóficos (Wade, 2004, pp. 107-108).

Para Wade, existe una diferencia entre instrumentos filosóficos y juguetes filosóficos, la cual radica en que los primeros son aparatos que se usaron en contextos científicos con fines experimentales, mientras los segundos, además de lo anterior, procuraban algún tipo de fascinación y entretenimiento vía demostración (2004, p. 105).

Tanto Wheatstone como Sir David Brewster fueron enfáticos al defender las posibilidades de conectar bellas artes, artes útiles, entretenimiento y ciencia por medio de sus juguetes filosóficos, así como de tratados que reportaban no solamente los principios ópticos que los animaban, sino que además ilustraban su construcción y señalaban las posibilidades de uso para las artes, el espectáculo y el entretenimiento popular. Así, por ejemplo, Brewster (1858, p. 147) expone las posibilidades del caleidoscopio como una herramienta que podría simplificar las actividades de diseño de patrones complejos en los ámbitos de la arquitectura, la decoración, la joyería e, incluso, en la elaboración de alfombras.

Así mismo, en un apartado posterior del mismo tratado, Brewster hace sugerencias sobre la manera en la que este curioso dispositivo se convertirá en un recurso potente para el entretenimiento popular, que sirve al mismo tiempo, en sus propias palabras, “para instruir a los jóvenes y para sorprender a los ignorantes” (1858, p. 154). En ese mismo texto, Brewster esboza lo que podríamos concebir como una *genealogía regional* ^[30] que diferencia los *instrumentos filosóficos* de los *juguetes filosóficos*, así como detalla los orígenes de experimentos constructivos que vinculan la música y el color con la mención a un invento, de alrededor de 1725, del jesuita Castel denominado *hapsicordio ocular* y que dio lugar a una amplia serie de materializaciones y desarrollos vinculados a esta relación entre color y sonido, expresada en la denominación de *colorofonía* y de lo que D. D. Jameson (1844) nombró *Colour Music*.

^[30] Es claro que en la perspectiva arqueológica, al menos en el sentido foucaultiano, las genealogías absolutas y las teleologías no son el modo de aproximación a las formas históricas. Sin embargo, en el contexto de la arqueología de los medios las genealogías específicas o, como las denominamos aquí, *regionales*, son una vía mediante la cual es posible dibujar linajes de formas mediáticas sin pretender explicaciones causales y sin totalitarismos historicistas, lo que permite explorar trayectorias que, dada su multiplicidad, dicho en términos de Kluitenberg (2011), demuestran la imposibilidad de pensar los campos discursivos y las historias mediáticas por medio de reconstrucciones de génesis homogéneas.

Brewster no es ajeno a las provocaciones sugerentes de las combinaciones posibles entre proyección, movimiento, sonido y efectos caleidoscópicos. De hecho, su interés por estas teorías y el espacio que le dedica en su disertación van a dar lugar a lo que imagina como “usos posibles del caleidoscopio para fines de entretenimiento” (1858, pp. 134-147), refiriéndose a que las combinaciones de formas y colores derivadas de la visualización caleidoscópica podrían vincularse con piezas musicales concebidas según los patrones obtenidos de la visualización y, además, proyectarse por medio de fuentes lumínicas. Así:

Estas combinaciones de colores y formas se pueden adaptar a una pieza de música, y su sucesión se exhibe en una pantalla por medio de la luz eléctrica, de cal o de otras luces a las que ya hemos tenido ocasión de referirnos [...] Una pequeña idea de los efectos que podrían esperarse de una ingeniosa pieza del mecanismo para crear y combinar los diversos fenómenos ópticos, y exhibirlos en relación con los sonidos musicales, puede ser obtenida por un solo observador que mira un buen caleidoscopio, fijado firmemente sobre un soporte, y produce con sus dos manos todas las variaciones en forma y color que puede efectuar de manera adecuada y que él considere apropiada para la pieza musical que los acompaña (Brewster, 1858, pp. 160-161).

Así mismo, para Wheatstone (1827) es evidente, en primera instancia, el uso del término juguete filosófico y, en segunda instancia, la combinación, por un lado, de acústica y óptica ^[31] y, por otro, de demostración y entretenimiento, como estrategias para suscitar curiosidad en los observadores tanto como para favorecer los procesos de recordación. Wheatstone reseña la conexión nominal con el invento de Brewster indicando, no obstante, la especificidad técnica de su artilugio –el caleidófono– en términos de composición y funcionamiento.

De este modo, para dar cuerpo a la idea de juguete filosófico, Wheatstone (1827, p. 344) plantea:

La aplicación de los principios de la ciencia con fines ornamentales y divertidos contribuye, en alto grado, a hacerlos ampliamente populares; porque la exhibición de experiencias llamativas induce al observador a investigar sus causas con interés adicional, y le permite rememorar sus efectos de una forma más permanente.

Estos dispositivos, los experimentos derivados de ellos y las posteriores aplicaciones en diversos ámbitos (sus usos posibles), serían, en la perspectiva de Crary (2008a, p. 35),

^[31] Este tipo de mixtura mediática tendrá un desarrollo particular bastante sugerente para el estudio de la intermedialidad, merced a lo que se va a conocer como colorofonía o *colour music* (Jameson, 1844). Sin embargo, la exploración de este lugar mediático específico excede los alcances del presente trabajo.

la consecuencia de lo que la relación entre la óptica fisiológica y las postimágenes retinianas le dejó a la sociedad decimonónica. Esto, en la exploración de las posibilidades de la visión periférica y la binocularidad, entre otros fenómenos, en un momento histórico en el que la cultura se hacía consciente del papel del cuerpo en la percepción del mundo sensible, así como de la necesidad de establecer conceptos que permitieran dar cuenta de dichos procesos –incluso medirlos– y de las potencialidades de la experimentación lúdica con la percepción.

En este sentido, los juguetes filosóficos en cuanto dispositivos en su sentido foucaultiano (Deleuze, 1990, p. 155), resultaron, a todas luces, de complejos agenciamientos entre las dinámicas de la ciencia experimental en boga, la imaginación mediática y las diversas apropiaciones culturales de los artistas, empresarios y públicos. Estas dieron lugar a una interesante apertura al juego con los sentidos y sus posibilidades en términos de conocimiento y, a la vez, de entretenimiento, que derivarían en formas de subjetivación inéditas hasta ese momento histórico.

Esto no era solo un punto de contacto y transferencia accidental, resultante del préstamo de ciertos aspectos traídos de un campo a otro, sino más bien desarrollos y fabricaciones que tensaban vasos comunicantes entre saberes, artes y técnicas. De este modo, los dispositivos se convirtieron en auténticas “máquinas de hacer experiencias” (Foucault, 2000 [1976], pp. 207-210) con propósitos distintos según su contexto de apropiación.

Este tránsito –el de los juguetes filosóficos a los espectáculos– suponía un paso de los objetos a sistemas de estos articulados según las lógicas de los gabinetes de curiosidades, los gabinetes físicos, ópticos o de máquinas, para luego integrarse en estructuras más complejas con actos taumatúrgicos de artistas nómadas que cruzaron toda América desde España y otras latitudes, traficando maravillas y sorpresas.

Es claro que, en contravía del interés foucaultiano por hacer una arqueología de los dispositivos del poder y la disciplina, la travesía de los dispositivos y espectáculos que aquí nos ocupan, permite hacer una variantología de las tecnologías del espectáculo y la curiosidad. Una vía gracias a la cual se instalaron las formas indisciplinadas de lo popular

y la fascinación, en varios sentidos: en primer lugar, estos dispositivos no caben en ninguna historia ortodoxa de los medios; y en segundo lugar, constituyeron un mecanismo de alfabetización perceptiva que escapó a las ortodoxias de la cultura letrada, para dar lugar a la formación de un rico *sensorium* ^[32] asentado en la lúdica popular.

Quien mejor da cuenta de estas posibilidades de integración sensorial en un mismo espectáculo es Étienne-Gaspard Robert, conocido como Robertson, inventor del fantasmascopio y los espectáculos de fantasmagorías. Sus *Mémoires* (Robertson, 1833) relatan los tránsitos de inventor a empresario y de empresario a diseñador de espectáculos aerostáticos y fantasmagóricos. Robertson muestra la silenciosa filigrana que puede encontrarse detrás de los juguetes filosóficos vueltos espectáculo. En efecto, entrega planos detallados de su dispositivo; de la disposición y adecuación requerida para los espacios; las condiciones de luz necesarias; los aparatos requeridos para los efectos sonoros que acompañaban las exhibiciones; la estructura del programa, entre otros aspectos que hacen patente la cuidadosa preparación de las fantasmagorías y las múltiples intersecciones que los hacían objeto de arte y ciencia.

Así mismo, Robertson detalla la manera en la que sus técnicas fueron copiadas por dos de sus antiguos asistentes, los hermanos Aubée, bajo el nombre de fantasmaparastasia, y la extensa batalla legal que muestra el modo en el que intervienen diversos aspectos comerciales por la explotación de estos espectáculos; las pretensiones de exclusividad de estos; la competencia mediante lo que hoy concebimos como ingeniería inversa, y los mecanismos de protección por medio de patentes de invención y litigios asociados a su resguardo.

Estos elementos se suman a un momento histórico que empieza a demandar la popularización de estas exhibiciones inéditas, signadas por el valor del secreto y la novedad del conocimiento reservado, similar al de las logias, que ponen en evidencia su conexión con dinámicas de transmisión del saber de magos y alquimistas.

^[32] El concepto de *sensorium* se refiere, desde la perspectiva de Walter Benjamin, al *modo histórico en el que se organiza la percepción humana* (Benjamin, 2003, p. 46). En el contexto contemporáneo, esta noción se ha desarrollado dando cuenta, además, de la disposición receptiva por vías visuales. Esta idea contempla la relación de los sujetos con múltiples formas expresivas, su disposición sensorial, las operaciones cognitivas y las acciones que se entrecruzan con las prácticas espectatoriales, así como las actividades de incorporación (apropiación) que acontecen en una experiencia estética (Ndalianis, 2012).

Sin embargo, esta condición fue rota debido al extenso litigio, a la curiosidad y presión de la prensa y los públicos de la época que, como buenos *voyeurs*, esperaban ver a las sombras de Robertson desnudarse para, luego de ello, multiplicar sus formas de creación por todo el orbe (2001 [1833], pp. 140-142).

Robertson es el ejemplo perfecto del emparentamiento entre científico, artista y empresario en una época que empezaba a gestar una forma inusual de industria del entretenimiento y, de nuevo, del punto de inicio de las mezclas mediáticas que tendrían resonancia tanto en Europa como en toda América. El mismo Robertson visitó tierras españolas con sus fantasmagorías, como lo reseñan los periódicos de la época (Cantos, 2013, p. 110), lo que originó una importante oleada de practicantes y aficionados, algunos de los cuales migraron con sus propios espectáculos a Latinoamérica.

En *Noticias sobre el espectáculo de Mr. Robertson* (Anónimo, 1821, p. 48) se muestran, desde la perspectiva de un asistente, los procedimientos de sugestión que empleaban los taumaturgos, adaptadores de las sofisticadas técnicas fantasmagóricas, quienes se valían de juegos píricos, decorados, osamentas, vapor y efectos sonoros de diverso tipo, usados para impresionar y horrorizar a sus espectadores en el contexto español. Estas mismas técnicas, similares a las de los espiritistas con larga tradición en Argentina (Gimeno *et al.*, 2013), terminaron fusionándose en espectáculos cercanos al horror gótico y a su estética (Ndalianis, 2012), pero ahora en contextos australes.

Dispositivos intermediales y prototransmedializaciones en Hispanoamérica

Dada la antigua historia colonial de Cuba, resulta significativo encontrar en esas tierras uno de los primeros trabajos que retratan los espectáculos y dispositivos que nos ocupan. De este modo, Yolanda Aguirre (1968), al estudiar la génesis del teatro en Cuba, refiere cómo en 1794 arriba por primera vez a La Habana el llamado *teatro mecánico* de Don Eugenio Flórez y Don Luis Ardazo, un espectáculo variopinto con un total de dos horas de duración, distribuidas en cinco actos en los que hombres, ángeles, monstruos y animales terráqueos y marinos comparecían frente a la audiencia movidos por sofisticados mecanismos de relojería.

Estos gestos mecánicos eran acompañados de efectos lumínicos y sonoros, incluso olores, así como de representaciones y mutaciones de astros, además de otras figuraciones meteorológicas y astronómicas (Aguirre, 1968, pp. 5-6). Combinando temas mitológicos y cristianos, adaptados a las potencialidades expresivas del espectáculo, estos diseños escénicos no tenían un hilo conductor reconocible, más allá de la afectación sensorial y la sobrecarga de estímulos logrados gracias a la conexión entre mecánica y tramoya que, por lo demás, fascinaban a las clases altas y a las populares de la Isla.

En Centroamérica, Dorde Cuvardic (2012) reconstruye las trayectorias del tutilimundi o mundo nuevo: un modesto pero potente espectáculo compuesto por un cajón de madera, de uso itinerante, dotado de lentes de aumento. Dentro de aquel eran exhibidas vistas de ciudades, monumentos y objetos tridimensionales, además de pequeños autómatas y paisajes pintados sobre vidrio con una técnica que abrevaba en las transparencias propias de las linternas mágicas (Frutos, 1991), aunque diferentes en su estrategia de visionado. Su función era exhibir en las calles y plazas tanto maravillas naturales como monumentos y personajes, así como reconstruir noticias y sucesos, entre los que se encontraban tragedias y batallas, alternando funciones informativas, alegóricas y de entretenimiento.

Este escaparate lo transportaba a lomo de mula Don Camilo Libiero; sus itinerancias estaban marcadas por el calendario de ferias y fiestas patronales, lo que facilitó su rápido paso de la capital a las zonas rurales, anunciado con el son de una marimba. El espectáculo en cuanto tal, de pago modesto, era antecedido por algunas melodías interpretadas en un organillo de manivela (Cuvardic, 2012, pp. 48-49).

Volviendo a la península ibérica, fue Juan González Mantilla quien recibió la herencia de las técnicas fantasmagóricas de predecesores nacionales y foráneos, y también quien ejerció el oficio durante más tiempo. El espectáculo se componía de experimentos científicos, juegos de física, metafísica y aritmética, además de motivos clásicos en las exhibiciones de este tipo, asociados a demonios, fantasmas y otras apariciones.

De nuevo, se trataba de un popurrí de atracciones al que se le sumaba un autómata que tocaba el tambor y colaboraciones de artistas y malabaristas de diverso pelambre, todos ellos aplicados a diversidad de efectos derivados de la manipulación de mecanismos,

aparatos ópticos, fuego, luces y sombras, así como un conjunto de peripecias necesarias para entretener a sus espectadores durante las décadas que hizo presencia en la vida cultural madrileña (Gómez Alonso, 1999).

Asimismo, con el afán de atender a un público ávido de novedades y trucos sugestivos, los espectáculos combinaban permanentemente formas teatrales con mecánica, magia y actos de circo, en una alternancia en la que primaba la ilusión y la sorpresa que gravitaban alrededor de la figura de Mantilla.

En una zona geográfica diametralmente opuesta y sin una autoría reconocible como en el caso de Mantilla, se instaló el Salón de Recreo en 1856, en Buenos Aires, Argentina. Este espacio, pese a la diversidad de atracciones y posibilidades de ocio que deparaba, ofrecía una programación más estructurada de diversiones y un lugar fijo para acceder a ellas. En el Salón se alternaban vistas de ciudades, personajes y acontecimientos notables, mediados por una gran variedad de dispositivos ópticos –estereoscopios y cosmoramas, entre otros–, que se ponían al lado de obras de artistas nacionales y otros medios que buscaban contribuir a la educación de los ciudadanos. En estos establecimientos, la idea de programa y el sentido de colección anticipan la lógica institucional de los museos y las galerías de arte, al punto, en términos de Dujovne y Telesca (1997), de encontrarse entre sus basamentos en este contexto cultural.

Retornando de nuevo a Madrid, encontramos una particular combinación entre prensa, estereoscopia y producción de imágenes por entregas que hacían parte de los mecanismos de recompensa para los suscriptores del diario *El Clamor Público*. En este caso, el periódico madrileño ofrecía un estereoscopio de caoba con unas seis vistas que se iban renovando por entregas, semanalmente. En este ejemplo en particular, se advierte cómo en la época se logró una articulación entre la prensa, el aparato óptico y la producción de vistas con la lógica de las entregas periódicas. A estas condiciones de distribución se les sumaban artículos periodísticos, en este y otros medios de la época, con explicaciones sobre el funcionamiento del artefacto o descripciones de su uso como pretexto para las tertulias familiares en las noches de invierno (Cantos, 2013, pp. 119-120). Los circuitos perfilados por las conexiones entre los diversos medios, sumados al lugar social de la estereoscopia en ese momento histórico, dibujan una interesante constelación de formas mediales que

coinciden, más que sobre un tema, una historia o un universo narrativo, sobre la novedad del artefacto y sus posibilidades de apropiación.

Al cabo arribamos, en este breve recorrido, a Caracas, Venezuela. En este ámbito, los esfuerzos continuados de escritores, artistas, arquitectos, medios y autoridades les ofrecieron a los públicos de la época posindependentista un interesante circuito en el cual sumergirse de múltiples maneras, en los temas y referentes vinculados a la construcción de un Estado nacional venezolano, con la recuperación de figuras de héroes y próceres que participaron en la separación de la Corona española.

Esta imaginería había sido instalada por *Venezuela heroica* de Eduardo Blanco (1881), un libro de referencia obligada para la intelectualidad naciente, cuyos capítulos dedicados a las batallas independentistas fueron adaptados, producidos y distribuidos previamente, desde 1875, como imágenes y por entregas de la revista *La Tertulia*, facilitando de este modo el acceso a un público más amplio. Este circuito fue completado con la organización y el desarrollo de una gran exposición panorámica en 1883, que contenía las diversas escenas de las batallas expuestas en un espacio arquitectónico circular que sumergía a los visitantes en imágenes de gran formato.

Esta combinatoria mediática logró un gran impacto en la sociedad, según lo documenta la prensa de la época:

El caso es que si los venezolanos llevaban casi una década leyendo a *Venezuela heroica* por fragmentos y tenían más bien un álbum de estampas [fragmentarias] en su memoria, ahora la Exposición lograba conjugar en un gesto magistral no sólo el texto en forma de libro, sino ilustrar a través de sus galerías las escenas del pasado con extensos óleos y murales de la guerra. Los que no habían podido leer los cuadros, ahora las imágenes visuales componían las narrativas históricas para esa audiencia masiva y sorprendida en una operación estrábica [...] (González-Stephan, 2012, p. 97).

Resulta claro en este caso que la circulación masiva del libro y las imágenes agregaban valor a la experiencia de visita a la exposición, por cierto, una producción de gran tamaño que involucró diversidad de artistas y técnicos en la preparación de un espacio de visita masiva. En la tabla 3.2 presentamos un cuadro resumen con los aspectos más importantes de esta reconstrucción intermedial.

Tabla 3.2
Espectáculos públicos intermediales del siglo XIX

Año/ siglo	Nombre de la experiencia	Descripción	Ciudad/ país
1794	Teatro mecánico de Don Eugenio Flórez y Don Luis Ardazo	Espectáculo de dos horas de duración y cinco actos en donde hombres, ángeles, monstruos y animales terráqueos y marinos comparecían frente a la audiencia movidos por sofisticados mecanismos de relojería, acompañados de efectos lumínicos y sonoros, incluso olores, así como de representaciones y mutaciones de los astros, lluvia de fuego, además de otras figuraciones meteorológicas.	La Habana, Cuba
XIX (sin fecha exacta)	El Panorama de don Camilo	Espectáculo itinerante constituido por un cajón de vistas ópticas, mejor conocido como tutilimundi, en el que se exhibían diversas vistas, objetos y autómatas.	San Salvador, El Salvador
1810	Fantasmagorías de Juan González Mantilla	Muestra variada de fantasmagorías, experimentos científicos, juegos de física, metafísica y aritmética, combinados con malabares y actos de circo. Este espectáculo parece ser uno de los de mayor pervivencia en el contexto madrileño.	Madrid, España
1856	Salón de Recreo	Salón de vistas ópticas concentrado en viajes y personajes notables con una programación estructurada y horarios similares a los de funciones teatrales. Se alternaba con exposiciones de obras de artistas nacionales	Buenos Aires, Argentina
1859	<i>El Clamor Público</i>	Venta por suscripción de estereoscopios y vistas por entregas semanales, sumados a menciones sobre funcionamiento, uso y apropiación en tertulias familiares.	Madrid, España
1883	<i>Venezuela heroica</i>	Novela por entregas, imágenes de distribución masiva, libro y exposición panorámica sobre las escenas de las batallas independentistas venezolanas.	Caracas, Venezuela

Más que el preámbulo a un lenguaje artístico, estos casos recuperados expresan las maneras en que la creatividad social de una época se las ingenió para conectar formas mediales diversas mediante unas lógicas y estrategias que alternaban la fragmentariedad, la modularidad y la orquestación total. La transmediación se sugiere acá como el resultado de un complejo proceso de transferencias que hace a la ciencia espectáculo, el espectáculo una ciencia y un arte concentrado en la fascinación y manipulación de fenómenos físicos y alteraciones de la percepción y la atención por medio de diversas técnicas, con propósitos tanto lúdicos como educativos. Los casos mencionados proporcionan modelos de los que se pueden extraer múltiples maneras de transferir características mediáticas en sistemas de medios disímiles.

Conclusiones y discusión

La revisión documental realizada abonó un corpus importante de documentos cuyas coincidencias nos permiten plantear algunos aspectos transversales como los siguientes:

Entre los siglos XVIII y XIX tuvo lugar un interesante espacio de intercambios entre física experimental, arte, espectáculo y entretenimiento popular, con un estatuto y configuración que, a la luz de una mirada arqueológica, no permite que sean reducidos al ámbito de lo que los estudiosos del cine denominan como precinematográfico (Frutos, 1999; Pinedo, 2004).

Los casos descritos son una muestra de un conjunto de prácticas decimonónicas comunes en distintos ámbitos geográficos, que constituyeron complejos procesos intermediales logrados gracias al uso creativo de dispositivos ópticos, mejor conocidos como juguetes filosóficos, que dieron lugar a espectáculos y tecnologías mixtas del entretenimiento y la formación de opiniones. A partir de ellos se configuraron regímenes y formas de afectación que derivaron en la constitución de un *sensorium* particular entre los siglos XVIII y XIX, que dan pie para pensar una primera versión de las historias de la intermedialidad en el contexto hispanoamericano.

Estos espectáculos pueden describirse a la luz de una idea amplia de convergencia tecnológica y estética, más allá de los planteamientos de Jenkins (2008) al respecto, previa a la convergencia mediática contemporánea y a las industrias culturales de la actualidad. Esto da lugar a un interesante nicho para pensar las continuidades y discontinuidades de prácticas y saberes entre diversos siglos dentro de la cultura mediática (Huhtamo, 2012) en el particular contexto hispanoamericano.

Se trata, en todo caso, de la indagación acerca de sistemas multimodales que cruzaron al mismo tiempo los ámbitos de la demostración científica con los espectáculos públicos, los actos circenses, la magia y el ilusionismo; los viajes pintorescos con la gráfica, la literatura, los títeres, el teatro y la tramoya; la mecánica aplicada a los relojes con autómatas y efectos sonoros; transitando, transfiriendo y transformando temas, técnicas y efectos estéticos de un lugar a otro, convirtiéndolos tanto en emprendimientos como en

ricas experiencias de circulación internacional entre el mal llamado Nuevo y Viejo Mundo (Montaldo, 2016; Rico, 2016).

En los elementos anteriores se sustenta la formulación que se propuso ilustrar en este texto, que apunta a mostrar cómo en estas formas culturales híbridas podemos encontrar tanto una rica *configuración intermedial* como una *prototransmedialidad* en el contexto hispanoamericano, las cuales servirán a futuro de base histórica para la construcción de marcos de diseño para experiencias en contextos intermediales y dispositivos de transmedialización.

Aproximarse a este heteróclito conjunto de experiencias y experimentos implica intentar un camino soportado en la arqueología de los medios, que busca explorar las particularidades de las relaciones intermediales de los variados espectáculos y formas de lúdica popular decimonónicas. Con ello se busca auscultar en ellos principios y modos de mutación que se asimilan en una escala histórica más amplia a las nociones de casos anotados y ejemplos de lo que hoy concebimos como investigación a través del diseño (Gaver, 2012), orientados en este contexto a documentar antecedentes del diseño inter y transmedial de experiencias de convergencia, antes de ella en su sentido contemporáneo.

El carácter *trans* de las formas intermediales que se configuraron entre los siglos XVIII y XIX no estuvo dado solamente por el uso de medios diversos en experiencias integradas, sino además por el encuentro de objetos, sistemas de objetos y prácticas que procedían de saberes disímiles. Dicho esto, las modalidades de representación y transformación que signan la manera intermedial de definir lo transmedia en este ámbito, atraviesan por las interpretaciones que en el seno de un saber específico hacían los practicantes de otros campos por fuera de su dominio particular.

La reconstrucción realizada muestra algunos de los desarrollos y flujos entre artes, ciencias y tecnologías acaecidas en Hispanoamérica con un propósito que, más que una cronología respecto de las curiosidades “precinematográficas”, espera abrir camino para encontrar claves y marcos de trabajo que permitan pensar en modos de configuración posibles de dispositivos de transmedialización actuales.

Capítulo 4

Dispositivos intermediales en los siglos XVIII y XIX: exploraciones en torno a experiencias animáticas hispanoamericanas [*]

Este capítulo se concentra en una revisión arqueológica de diversos dispositivos, configuraciones intermediales y espectáculos, valiéndose de la noción de animática de Alan Cholodenko para analizar diversos modos, procesos y tecnologías de delegación y simulación de movimiento presentes en ámbitos tan diversos como la historia de los títeres, los autómatas y la proyección de imágenes.

Así mismo, en este recorrido se exploran las diversas integraciones mediales y su lugar en la creación de espectáculos públicos cuya función fundamental consistió en favorecer nuevos modos de sensibilidad y otros modos de afectación sensorial previos a la aparición de lo cinematográfico.

Por último, se aborda el caso particular del optorama de Camilus Farrand y las exhibiciones realizadas en el contexto latinoamericano, indicando desde allí la importancia y potencialidad de una aproximación variantológica a las culturas mediáticas en nuestro contexto.

[*] Este capítulo fue publicado en el número 31 de los *Cuadernos de cine colombiano* dedicado a las experiencias cinemáticas, editado por Felipe César Londoño; M. Vásquez Arias (2021, pp. 22-53).

De las prehistorias cinematográficas a las historias de los dispositivos intermediales: aportes de una visión arqueológica a la comprensión de los espectáculos públicos

La historia de los espectáculos públicos es una tarea pendiente en el campo de los estudios mediáticos en particular, y de los estudios culturales, en general. El carácter mixto de su composición, la pluralidad de fuentes de su historia y los vacíos en una documentación y archivo consistente dificultan dicho cometido (Bruno, 2019; Sánchez, 2007).

Dispersos en los márgenes de la historia de la pintura, la fotografía, el teatro, los títeres, el cine, así como en la de los instrumentos ligados al pensamiento científico, entre otros, encontramos fragmentos que, hilados entre sí, perfilan un conjunto que resulta asombroso cuando se somete a una vista panorámica y que funde, en el concepto magmático de espectáculo público o de diversiones públicas, las historias definidas, a veces de manera artificial, según la división heredada de las artes y los medios.

No es extraño el ímpetu teleológico de algunos historiadores para quienes el estado actual –en términos profesionales, institucionales y de campo– sirve de matriz para leer el pasado en un juego en el que todos los caminos conducen al cine, al teatro o a cualquier forma expresiva tal y como la conocemos en su versión contemporánea (Zielinski, 2015).

En contraste, la visita renovada a los archivos demuestra la riqueza de esa especie de caldo prebiótico de los espectáculos públicos. Esta afirmación parece continuar el mito que indica que al comienzo todo era caos; sin embargo, como lo explicamos en las páginas siguientes, la noción de la mixtura como base fundante de las configuraciones mediáticas específicas es de gran utilidad en el camino que emprenderemos en el presente trabajo.

Al mismo tiempo, resuena en nosotros la extensa y magistral diatriba que sobre la noción de espectáculo compuso Guy Debord (1999) y heredaron el situacionismo y sus epígonos. Con todo, en una visita renovada al concepto de espectáculo, encontramos un núcleo interesante para entender las formas contemporáneas de producción o diseño para la experiencia (Kim, 2015), bien sea que nos interese su vertiente más comercial, al estilo de la imaigniería de Disneylandia (Kuiper & Smit, 2014); sus llanos experimentales

performativos y de creación de acontecimientos provenientes de *fluxus* o del mismo situacionismo, o sus crestas en el ámbito de la sensación de inmersión provocada por medios digitales (Calleja, 2011). Esta cartografía compleja de las experiencias mediadas proporciona como resultado un nuevo tipo de comprensión histórica y de basamento estético que tiene mucho que decirle al presente.

Pero, al igual que una comprensión de las formas contemporáneas de organización de los medios tecnológicos con arreglo a un propósito vivencial, la noción de *espectáculos públicos* sirve para escudriñar de un modo renovado nuestros pasados culturales y sus acervos creativos. Esta actitud retroproyectiva, reconstructiva y de actualización creativa constituye uno de los aportes más importantes del campo de la arqueología de los medios: el pasado, el presente y el futuro están conectados por vectores no teleológicos, por oportunidades inventivas y por atavismos técnicos generativos (Kluitenberg, 2011; Parikka, 2012; Zielinski, 2020). Concepción que conecta de manera potente con la noción de *dispositivo* entendida como una configuración de elementos heterogéneos, con componentes a la vez técnicos y culturales que hacen ver y sentir, que permiten hablar y discutir, que sedimentan formas de visibilidad y potencia en formas creativas con las cuales se constituyen esquemas perceptivos y formas de subjetividad (Deleuze, 1990; Agamben, 2011).

Desde este prisma, advertimos que el punto de inicio de este ejercicio reconstructivo es la exploración de algunos casos y ejemplos relevantes de espectáculos públicos en el contexto hispanoamericano de los siglos XVIII al XIX, que se enfocaban en provocar a los espectadores y participantes con el uso de múltiples estrategias intermediales (Elleström, 2010) de profundos efectos ilusivos, de fascinación y entretenimiento.

Para tal fin, se exploran fuentes de archivos y trabajos de investigación acerca de distintos tipos de integraciones mediales en Hispanoamérica. Para una reconstrucción consistente en términos conceptuales, se apela al cruce entre las perspectivas ofrecidas por la arqueología de los medios y las teorías de la intermedialidad, a partir de la idea de animática acuñada por Cholodenko (2014), la cual se orienta a explorar algunos procesos de delegación de movimiento y propiedades orgánicas a materialidades artificiales dispuestas para los espectáculos públicos. De este modo, se da cuenta de los procesos, los procedimientos y las prácticas que terminaron configurando dispositivos intermediales aún potentes y sugerentes en términos estéticos.

Títeres y autómatas: los avatares de la delegación de movimiento

Desde el punto de vista de la teoría de la animación, relegada por décadas a los márgenes de los estudios cinematográficos, tras el advenimiento de la animación digital, lo animático se ha convertido en el paradigma de referencia de lo fílmico. Por lo tanto, la comprensión de sus genealogías es un insumo fundamental para la elucidación de las ontologías de lo audiovisual, esto es, para una comprensión amplia de los acontecimientos y fenómenos audiovisuales.

Es en esta dirección que Cholodenko (2014, p. 99) hace referencia a *lo animático* como un horizonte de indagación, como un punto de vista, desde el cual explorar las historias múltiples de los espectáculos audiovisuales y sinestésicos que nos revelan su devenir histórico atendiendo a las lógicas y procesos de generación de movimiento con propósitos múltiples. Para este autor, lo animático se entiende como “la singularidad misma de la animación, anterior y superior a la animación, no solo la lógica, los procesos, la acción y la performatividad de la animación, sino además la «esencia» misma de la animación [...]” (Cholodenko, 2014, p. 103).

Por su parte, Guzmán *et al.* (2020) indican al respecto que

[...] para el desarrollo de procesos animados [...] la ilusión de movimiento que se presenta es creada, y no el registro de una acción ya ocurrida, lo que significa que el verdadero sentido de animar reside en la construcción y el control sobre lo que va a ser animado, y no en la simple evidencia de un movimiento en sí (p. 73).

En una línea similar, pero derivada de una matriz teórica distinta, Zielinski (2015) hace alusión a la idea de animación expandida, entendiendo por ello las posibilidades derivadas del estudio (an)arqueológico de los medios merced al “*phylum* ampliado de aparatos vivos o máquinas que imitan funciones vitales” (p. 27).

Asentados en esta concepción, el trabajo de Varey sobre la historia de los títeres (1957, 1959) reviste una particular importancia por cuanto, bajo el pretexto de un ejercicio de reconstrucción rigurosa de este campo, muestra las fronteras difusas de procesos de

generación de movimiento que encadenan en un mismo circuito los *bavastels*,^[33] los títeres y las marionetas, los autómatas, el retablo mecánico o el teatrillo mecánico^[34] y el titirimundi, tutilimundi o mundonuevo^[35] con interesantes aplicaciones en el contexto español y americano.

En cualquier caso, estos modos de producción de imágenes y fascinación contrastaban con el intento de control eclesiástico y político del dominio simbólico, tanto en los contextos ibéricos como en las tierras americanas. No es gratuito que estos espectáculos fueran objeto constante de censura, de regulaciones y prohibiciones motivadas por el flujo de formas de experiencia extrañas a los regímenes visuales de la cultura de la época (Garófano, 2007; Rico, 2016; Varey, 1957).

La inusitada apertura a culturas variadas, la sátira política y las conexiones constantes con creencias diversas y formas de lo paranormal, merecieron las miradas inquisitivas de censores y policías. Es para esto que Gaspar Melchor de Jovellanos (1812) preparara su *Memoria para el arreglo de la policía de los espectáculos y diversiones públicas, y sobre su origen en España*, un informe presentado a la Real Academia de Historia con aspectos diversos de los espectáculos y las diversiones, así como orientaciones morales para su control.

Estas formas culturales, algunas de ellas provenientes de Italia y Francia, evidenciaron alrededor de los siglos XVI y XVII, hasta el XIX incluso, las lógicas de estructuración de espectáculos asociados a la delegación de movimiento por procedimientos mecánicos, bien por manipulación humana, artilugios automáticos, hidráulicos o píricos; valiéndose de figuras antropomórficas, zoomórficas o representaciones de eventos naturales para propósitos de entretenimiento o, incluso, para fines didácticos. Estos artilugios alternaron

[33] Figuras que representaban caballeros o personajes que combaten entre sí, las cuales eran activadas por cuerdas y mecanismos sencillos que hacían parte de un tipo de fingimiento lúdico que recreaba episodios de combate y batalla (Varey, 1957, p. 18).

[34] Se trataba de escenas completas compuestas con títeres, mecanismos escenográficos y, en algunos casos, autómatas a través de los que se representaban escenas fijas o variables.

[35] Varey identifica la siguiente definición: “Según el Diccionario de Autoridades, un mundinovi o mundinuevo era «cierta arca en forma de escaparate, que trahen acuestas los Saboyardos, la qual se abre en tres partes, y dentro se ven varias figurillas de madera movibles, y metiendo por detrás una llave en un agujero, prende en un hierro, que dándole vueltas con ella hace que las figurillas anden al rededor mientras él canta una cancioncilla. Otros hai que se ven por un vidrio graduado, que aumenta los objetos, y van passando varias perspectivas de Palacios, jardines y otras cosas»” (Varey, 1957, p. 86).

representaciones simples, *performancias* de eventos o situaciones puntuales (muchos de ellos asociados a la tradición judeocristiana,^[36]) con estructuras dramáticas complejas y modos de afectación sensorial que unieron a la óptica, la escenografía, la música y la narración.

Dichos espectáculos se presentaron con un nivel de elaboración mayor en el contexto de los palacios y, algunos de ellos, se trasladaron a espacios de acceso social ampliado. Al respecto refiere Varey, aludiendo al trabajo del ingeniero y relojero Giovanni Torriano (1500-1585):

Reflejan estas invenciones de Torriano el espíritu del día, desde el punto de vista de querer sobrepasar a los mismos científicos grecorromanos. Sus tentativas y las de otros inventores hicieron posible una multitud de maravillas que iban a entretener a las cortes de Europa durante los trescientos años que siguieron: pájaros que cantaban, cajas de música, autómatas que tocaban instrumentos y saleros que ejecutaban himnos patrióticos. También hicieron posibles representaciones dramáticas presentadas por pequeños autómatas (Varey, 1957, p. 76).

Como se puede advertir en las líneas finales, Varey identifica claramente espectáculos cuyo eje central eran objetos animados de forma mecánica en pequeños escenarios dispuestos para ellos que, poco a poco, fueron combinando artefactos ópticos y cajas de madera, unas veces itinerantes, otras dispuestas en salones fijos, los cuales amplificaban el visionado y originaban formas primarias de inmersión^[37] (Frutos, 1999; Garófano, 2007; Pinedo, 2004).

Ahora bien, conviene mencionar que otros procedimientos similares de delegación de movimiento ya existían en otras culturas (árabe, china...) y que tienen varios antecedentes

^[36] Esta orientación temática y narrativa les sirvió de escudo a los espectáculos ópticos, frente a los intentos de censura y control que se mencionaron líneas atrás. Las persecuciones, prohibiciones y limitaciones a este tipo de prácticas son una constante en la literatura sobre estas formas culturales. Según Angie Rico (2016), en Colombia particularmente, este aspecto vinculado con la sucesión de conflictos internos limitó en buena medida las dinámicas de circulación cultural y visual de este y otros tipos de espectáculos.

^[37] Luis Miguel Fernández simplifica la descripción de estos aparatos de la siguiente manera:

Se trataba de cajas oscuras en las que se colocaban estampas pintadas y/o figuras de movimiento mecánico (de papel o cartón recortado, pero también de madera y metal), si bien podían llevar o no agujeros con lentes en su exterior y espejos en el interior para contemplar lo que había dentro, que, en el caso de las pinturas, iban sobre unos bastidores movibles por medio de unas cuerdecillas que desde el exterior de la caja alguien manejaba (Fernández, 2006, p. 87).

también en la América prehispánica, en particular en los mundos Maya,^[38] Inca y en culturas como la Quimbaya.

De este último caso quedan evidencias arqueológicas de figuras articuladas que se han preservado hasta nuestros días. Veamos la reconstrucción que al respecto hace Alicia Uribe:

Entre el grupo de palillos con paujiles se destaca el O02979 por una particularidad especial: el ave tiene movimiento mediante un ingenioso diseño articulado. En este mecanismo, visible en gammagrafías tomadas a la pieza en el Museo del Oro, la cabeza y la cola están conectadas a través de una lámina curva que queda oculta dentro del cuerpo hueco del ave y está rodeada por un arco que va unido a la vara del palillo. Al agitar el palillo, la cola y la cabeza se mueven hacia arriba y abajo dando la impresión de que el ave recoge algo con su pico, un movimiento que pareciera evocar el que hacen los paujiles cuando comen [...] Las características del diseño móvil y los varios colores implicaron el empleo de diferentes aleaciones y un trabajo delicado y complejo de varias etapas de vaciado a la cera perdida, que revelan una gran maestría técnica del orfebre (Uribe Villegas, 2016, p. 17).

Imagen 4.1

*Gammagrafía de una pieza
arqueológica Quimbaya*



Boletín Cultural y Bibliográfico
(<https://bit.ly/3N8SLRX>).
Fotografía: Banco de la República.

^[38] A propósito, en la Enciclopedia Mundial del Arte de Títeres (WEPA, por sus siglas en inglés) se indica:

También en la cultura maya, a varios centenares de kilómetros –y de años– de distancia, en Bilbao, Guatemala, se ha descubierto un monumento esculpido en piedra que muestra claramente la efigie de un titiritero maya; así, en un monolito de más de tres metros de diámetro, conocido como el Monumento 21 de Bilbao, entre varias figuras destaca la de un hombre ataviado con un gran tocado, de sencillo taparrabo y extraño collar, y con lo que pareciera ser una piedra puntiaguda saliéndole de la boca. Este personaje lleva en su mano derecha un muñeco de guante, al que está manipulando; está ataviado con un amplio vestido con adornos en la parte inferior, y tiene los brazos abiertos, distinguiéndose claramente los dedos de las manos; su cara –de perfil– está serenamente delineada, y porta un sencillo tocado, además de un collar, pulseras y orejeras. En la otra mano lleva una figura, del mismo tamaño que la anterior, en forma de ave con las alas abiertas, que se diría quisiera expresar cierto movimiento. Este descubrimiento fue hecho hace pocos años por Carlos Navarrete; el mismo autor dio a conocer una estela esculpida en Chinkultic, Chiapas, hacia el 800 d. C., que muestra a un personaje de pie, elegantemente ataviado, que parece llevar colgado de su antebrazo derecho un muñeco –entre humano y animal– del que brotan dos “símbolos de palabras”, tal como si estuviera hablando; a escasos centímetros de él está representado un personaje de rasgos mayas que mira absorto al muñeco. Por estas características y por otras que se analizan en la actualidad, se piensa que es una representación de una escena de títeres, o de ventriloquia (Allendes, 2013, párr. 6).

Los datos y la información necesaria para profundizar en los usos de estos objetos arqueológicos en América Latina son pocos y buena parte de ellos fueron destruidos en el proceso de colonización. Sin embargo, piezas culturales como las mencionadas antes dejan evidencias de procesos de delegación de movimiento en las culturas prehispánicas.

Nuevamente en el contexto español, nos encontramos con un curioso tratado publicado en 1891 por Bernadet y Valcázar denominado *Notas para la historia de la estatuaria movable en España*, en el que se reconstruye la extensa discusión teológica a la que dio lugar, luego de su prohibición explícita, la representación primero tridimensional y luego animada de escenas bíblicas en el mundo cristiano ^[39]; así mismo, se desarrolla una modesta genealogía de formas animáticas en dicho contexto.

Bernadet termina urdiendo una hipótesis histórica, bastante atrevida para la época, que recoge en el siguiente pasaje:

Es, pues, evidente, que gran parte de las imágenes de madera talladas en los siglos XV, XVI y XVII, muchas de las cuales aún se venéran en nuestros templos, tuvieron movilidad artificial, y su examen lo demostraría palpablemente según acaba de acontecer con la efigie de Nuestra Señora de los Reyes, de Sevilla, escultura que reconocida por personas competentes, ha presentado en el cuello y en los piés, señales de dicha movilidad (Bernadet, 1891, pp. 51-52).

El autor reconoce también las trayectorias de las cabezas parlantes tanto en el mundo griego como en el cristiano, esto es, la extensa cadena de invenciones que buscaban no solamente la delegación de movimiento, sino también la de la voz humana en artefactos escultóricos unas veces, mecánicos otras, imitando los procesos fonatorios humanos para diversos propósitos.

^[39] Por un lado, los temores a la idolatría y, por otro, la necesidad didáctica del uso de las representaciones han supuesto grandes discusiones sobre el uso de las imágenes al interior del cristianismo, que Bernadet retrata al tenor de las tensiones derivadas de estas políticas de lo visual. De este modo sugiere:

La necesidad del secreto y la oposición sistemática al materialismo pagano, obligaron a los primeros cristianos a representar los objetos del culto bajo formas simbólicas. Cuando el cristianismo salió de las catacumbas, para tomar la dirección del mundo, continuó fiel a estas tradiciones, pero al cabo de algún tiempo empezaron a sustituirse las alegorías por imágenes verdaderas, formándose en el seno de la Iglesia dos grandes partidos, acerca de la mayor ó menor influencia que conviene conceder á las bellas artes, en la celebración de los ritos (Bernadet, 1891, p. 47).

En sus palabras, Gerónimo Cardan es el primer escritor que se refirió a las figuras animadas en el tratado *De Subtilitate* (1550); citando a Cardan, Bernadet señala:

He visto, dice, dos sicilianos, ejecutando maravillas con dos estatuillas de madera, que jugaban entre sí; un solo hilo, tendido por ambos lados, las atravesaba de parte á parte, hallándose amarrado por un extremo una estatua, fija, de madera, y por el otro a la pierna del juglar, que éste movía. No había baile que no imitasen dichas figurillas, ejecutando tales y tantas contorsiones con las cabezas, brazos y piernas, que me fué imposible darme cuenta de su ingeniosa construcción, por más que no observé distintos hilos, ya flojos, ya tirantes, sino uno solo, en cada estatuilla, y este siempre rígido. He visto muchas figuras de madera, movidas por varias cuerdas, alternativamente tendidas o flojas, lo que no tiene nada de extraordinario, pero ninguna gesticulando tan bien y tan al compás de la música (Cardan, citado por Bernadet, 1891, pp. 56-57).

A la mención anterior, Bernadet le suma otra, aludiendo ahora a autómatas hidráulicos: dispositivos diseñados específicamente para la ejecución de “especies de dramas acuáticos, que prestaban animación á los mármoles y bronces de los jardines aristocráticos” (1891, p. 58). Representaciones de lo que, por comprensión, cabría incluir bajo el denominador del *ludus monstrorum* que Herrad de Landsberg (*ca.* 1125) acuñó para designar a este amplio bestiario de juegos y juguetes animáticos.

Imagen 4.2

Miniatura del *Codex de Herrad de Landsberg* que muestra un juego con bavastells



De Landsberg, H., 1170, *Hortus deliciarum*, p. v. Biblioteca digital de la Biblioteca Nacional de Francia (<https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k9400936h/f9.item>).

En América Latina se encuentran varias menciones a la exhibición de autómatas en las ciudades de Buenos Aires (Bruno, 2019; Guillamon, 2019) y de Lima (Arias y Contreras, 2019). En el primer caso, se trataba de la presentación de “artefactos mecánicos que, con características humanas, funcionaban automáticamente y eran capaces de interactuar con el público” (Guillamon, 2019, p. 36), en el marco de un espectáculo ecléctico donde se incluían juegos de mano, física, nigromancia, metamorfosis y transformaciones mágicas, ofrecido por un inglés que se hacía llamar Dr. Robert, alrededor de 1841. A propósito, una nota de *El Diario de la Tarde* de Buenos Aires refiere:

En seguida aparecerá el Autómata, el famoso chinesco TOMAS LOULIKHAN el cual moverá la cabeza y las manos, y responderá a las interrogaciones que le hagan, adivinando los secretos más ocultos. Igualmente aparecerá un molino muy particular, que dará vueltas según lo exija el público. Se verá entrar y salir al molinero y parar el molino cuando se lo ordene (citado por Guillamon, 2019, p. 36).

Destaca en esta alusión la referencia no solo al mecanismo antropomorfo, sino también al molino y su capacidad de interactuar con el público. Un elemento bastante innovador considerando que buena parte de los mecanismos automáticos disponibles en la época estaban preconfigurados y tenían posibilidades performativas limitadas.

En cuanto al contexto limeño, Arias y Contreras (2019, p. 74) refieren una exhibición en la que se presentaron tres tipos de elementos: el primero fue una autómata que imitaba a una mujer con vestido chino; en segundo lugar, se menciona a un gallo que movía la cabeza como si estuviera vivo, tal vez mediante un experimento de galvanismo, y, por último, un instrumento musical con figuras de movimiento.

Nótese cómo en este caso se trata de formas de delegación de movimiento distintas: una de reproducción mecánica del movimiento imitando a un humano; otra de reanimación de organismos vivientes; y, la tercera, de transferencia del movimiento sobre un conjunto que articulaba un artefacto (el instrumento musical) y figuras (que suponemos eran humanas).

La configuración de espectáculos complejos: entre el teatrino mecánico y el titirimundi

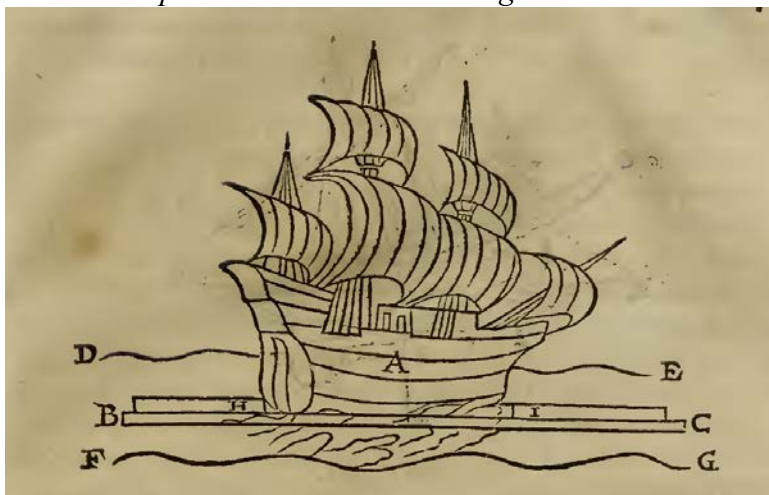
Esta articulación escénica y narrativa de títeres y autómatas constituye la base de lo que Varey concibe como *teatrino mecánico*. Se trata de un dispositivo de combinatoria medial en el que los elementos animáticos se transfieren tanto a los personajes como al conjunto escenográfico dispuesto para la acción y los movimientos coreografiados. Al respecto de una representación de San Juan en la Isla de Patmos, construida en 1663 para las fiestas de la Inmaculada Concepción en Valencia, y relatadas en una relación festiva por Juan Bautista de Valda (1663), Varey indica:

Este autómata o, mejor dicho, teatrino mecánico, era mucho más complejo que los otros que hemos encontrado hasta la fecha. Las ondas del mar se contrahían probablemente por un mecanismo tal como el que ideó Sabbattini en 1638 para usos teatrales, consistiendo en columnas salomónicas horizontales que daban vueltas, pintadas de verde y blanco para representar las ondas. El método de construir una nave velera también se muestra en el tratado de Sabbattini. Los peces que saltaban del agua estaban sujetos probablemente a discos verticales que daban vueltas (1957, pp. 51-52).

Las descripciones de Varey son ricas en este tipo de aparatos escénicos resultantes de la clara combinatoria de saberes, artes y ciencias para propósitos espectaculares. Su uso generalizado en carros alegóricos, altares y otros escenarios parecieron haber nutrido las diversiones de la época en contextos aristocráticos, religiosos y populares, convirtiéndose ellos mismos, según el autor, en la forma merced a la cual los públicos se mantuvieron en contacto con los desarrollos plásticos, artes y oficios del Renacimiento y del Barroco (Varey, 1957, p. 62).

Imagen 4.3

Mecanismo para la animación de una galera



Sabbattini, N., 1638, *Pratica di fabricar scene e machine ne' teatri*, Pietro de' Paoli e Gio, Battista Giouannelli stampatori, p. 115. Internet Archive (<https://bit.ly/3b7CoaR>).

Estos retablos mecánicos de títeres contribuyeron al desarrollo de las formas animáticas básicas procuradas por los *bavastells*, proporcionando ricos proscenios para el despliegue del movimiento (alimentados con los últimos avances del arte de la tramoya), el desarrollo de la acción dramática y el juego narrativo para la configuración de los espectáculos públicos y las diversiones populares.

Como se describió en un trabajo anterior (Vásquez, 2018, p. 114), en América tenemos noticia temprana de un complejo espectáculo de esta índole, específicamente en Cuba, en 1794. Se trata de

El Teatro Mecánico que, por lo visto, por primera vez presenció La Habana –es, al menos, el primero del que existe constancia publicitaria– ha de haber constituido, si se juzga por los altos precios que fijó a sus entradas, una gran atracción taquillera. Representaba “las siete maravillas del mundo, el abrasamiento y destrucción de la ciudad de Jerusalem, etc.”; y ofreció sus funciones “en la casa de Don Blas Vázquez, esquina opuesta a la del Monasterio de Santa Clara que mira a Belén” (Aguirre, 1968, p. 6).

Este dispositivo, de alta sofisticación para la época, ofreció espectáculos variados atravesados por la acción dramática mecánica que se acompañaba de efectos sonoros de diverso tipo, con música, iluminación y efectos olfativos. En efecto, como lo indica Aguirre (1968), incluso en algunas funciones se quemaban sustancias como el azufre para realzar los efectos perceptivos de las obras ejecutadas. Asimismo:

Aparecían [...] náufragos que inútilmente trataban de alcanzar imposibles orillas, profetas, esqueletos, ángeles que tocaban la trompeta y que revoloteaban incansablemente, serpientes que se retorcían, monstruos que arrastraban barcas a los infiernos, demonios que agujoneaban a sus víctimas con grandes tridentes, peces mariposas, etc. Todo lo cual se movía en medio de un inmenso alarde de iluminación y de sonido (Aguirre, 1968, pp. 6-7).

Así pues, el repertorio era variado y el éxito entre el público se reflejaba en los costos de ingreso que, al parecer, excluían a un amplio segmento de la población. No ocurría lo mismo con el Tutilimundi o Titirimundi de Camilo Libiero en El Salvador (Cuardic, 2012), un espectáculo de vistas itinerante por la región centroamericana, a lomo de burro, de manera paralela a ferias y fiestas patronales, que circulaba tanto por la capital como por diversas zonas rurales.

Al ser más modesto que el montaje de los panoramas, este modo de exhibición de vistas se caracterizó por una circulación más amplia y diversa, como lo describe Cuvardic: “El tutilimundi es un cajón en cuyo interior se exponen imágenes; el observador, que acerca el ojo al lente de aumento, inserto en un agujero practicado al cajón, podrá ver agrandadas, con un «gran» efecto de realidad, las imágenes expuestas” (2012, p. 47).

Imagen 4.4

Un gran Titirimundi (Mundinovi o Mundo nuevo), junto el arco mayor de la Puerta de Toledo de Madrid, cerca del Campillo del Mundo Nuevo



Ángel Lizcano, óleo sobre lienzo, 78 x 60 cm. Wikipedia Commons (<https://bit.ly/3HErdTd>).

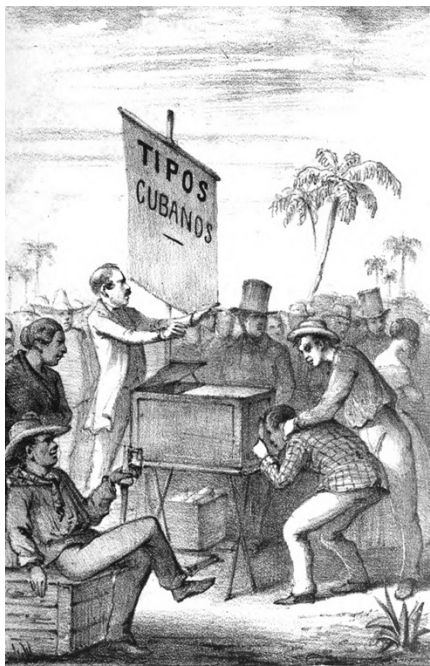
En este caso, la presencia de un lente de aumento simple se combinaba con diversidad de imágenes fijas y, en ocasiones, la caja de madera contaba con palancas y mecanismos que mezclaban el movimiento de figuras, escenas y paisajes con diversos efectos de iluminación. Herencia de las estrategias incorporadas en el automatismo y la tramoya de los espectáculos de títeres y los teatrinos mecánicos, que la convirtieron en una estrategia de circulación de formas de audio-visualidad lúdica popular y convergencia de la época, y en una forma modesta de emprendimiento cultural. Como lo retratan Dujovne y Telesca (1997, p. 429), la regulación pública de estos espectáculos requería de autorizaciones para su circulación y para el cobro por su disfrute.

El encuadre de las escenas en una caja con iluminación artificial, así como los lentes que acercaban y hacían más vívidas las imágenes, suscitaban un efecto de estar frente a los lugares reales (Cuardic, 2012, p. 51), al igual que una sensación de desplazamiento, un entrapamiento con la dualidad realidad-ficción que preparaba el terreno para otras formas audiovisivas.

Con todo, y pese a ser parte de un ritual de consumo grupal, no puede identificarse con lo masivo en sentido estricto. El disfrute de este tipo de espectáculos caracterizados por el interjuego de encuadre y óptica, así como por el acompañamiento de otros estímulos, como es el caso de lo sonoro y la narración oral (que buscaban intensificar la experiencia de disfrute), describía claramente un movimiento pendular entre la experiencia personal con la imagen y el disfrute compartido.

Imagen 4.5

Titirimundi. Portada de Los cubanos pintados por sí mismos, vv. AA., La Habana, 1852



Dibujo de Víctor Patricio de Landaluce y grabado de José Robles. En Cuvardic García, D., 2014, “Iconografía de los frontispicios de las colecciones costumbristas de tipos sociales en Europa y Latinoamérica”, *Revista de Filología y Lingüística de la Universidad de Costa Rica*, 40(2), p. 212, [imagen adjunta], <https://bit.ly/3O77dva>.

Finalmente, los titirimundis dieron lugar, tras su emplazamiento en locales fijos, a los establecimientos o salones de vistas en un terreno limítrofe entre los museos –afincados en sus orígenes a los gabinetes de curiosidades o de maravillas, y su conexión con las galerías

de arte— y los espacios para espectáculos de variedades o los lugares de socialización, elaboración discursiva y sensibilidades propias de la esfera pública moderna en Latinoamérica (Arias y Contreras, 2019; Bruno, 2019; Dujovne y Telesca, 1997; Guillamon, 2019; Montaldo, 2016).

El cosmorama y los salones de vistas: la ciencia del espectáculo y el espectáculo de la ciencia

A esta conjunción maravillosa de plástica y mecánica se le sumarían posteriormente los desarrollos derivados de la filosofía experimental y la física aplicada a la construcción de los llamados *juguetes filosóficos* (Vásquez, 2018; Wade, 2004). Vistos ya desde las intersecciones entre ciencia y arte, estos artilugios sirvieron como base experimental para la puesta a prueba de principios teóricos. A la vez, permitieron el desarrollo de un momento espectacular de la ciencia que, al convertirse en mecanismo de diferenciación social en un ámbito donde el conocimiento se superponía al derecho de sangre, propició exhibiciones de experimentos que denotaban la destreza científica de sus ejecutantes, de forma consuetudinaria durante los siglos XVIII y XIX.

Los experimentos con reacciones fisicoquímicas, galvanismo y la manipulación de aparatos ópticos mostraban la doble función de los artefactos científicos: enseñar y entretener (Fernández, 2006; Hankins & Silverman, 1999). En este contexto se configuran los denominados gabinetes de máquinas como un espacio de exhibición del poder de la ciencia naciente y de consolidación del prestigio de sus ejecutantes a través de *máquinas útiles a la vez que curiosas*. Como lo refiere Luis Miguel Fernández:

Hasta tal punto se extendió la moda de los gabinetes de máquinas que enseguida se convirtieron en objeto de valoración positiva de curiosos e ilustrados en sus viajes por el extranjero, alcanzando igual importancia a la de museos, iglesias, palacios o bibliotecas de las ciudades visitadas; una importancia compartida con observatorios astronómicos y jardines botánicos, otras dos manifestaciones de interés dieciochesco por las ciencias (Fernández, 2006, p. 49).

A estos gabinetes se les fueron sumando paulatinamente instrumentos ópticos y otros aparatos explorados con antelación en el ámbito de la magia natural: ese terreno indecible

de la intelectualidad renacentista que frecuentaban personajes de la talla de Athanasius Kircher (2000 [1645])^[40] con aires que beben, sin mezclarse, del pensamiento alquímico y la naciente curiosidad experimentalista.

Llegados a este punto, es interesante hacer hincapié en la variedad de intersecciones entre aparatos y saberes que darían lugar a las cajas ópticas y a la extensa progenie de derivaciones asociadas al *phylum* tecnológico. En un mismo conjunto de dispositivos convergieron el mundo de los títeres y los autómatas; la mecánica y la tramoya; la magia natural y la óptica; el pensamiento experimentalista y la actividad artística, así como el comienzo de las industrias culturales asociadas a la protección de la propiedad intelectual vinculada con las innovaciones en el aparataje, el cobro de entradas, la obtención de permisos de exhibición y circulación y el pago de impuestos, además de otros detalles del intercambio cultural mediado por el dinero.

La denominación genérica de cajas ópticas se refiere entonces a un extenso conjunto de designadores que respondieron unas veces a modificaciones inventivas de carácter tecnológico; a variaciones temáticas de las vistas y los espectáculos; o, finalmente, a estrategias de promoción para renovar el interés del naciente público de los espectáculos audiovisuales. A propósito de estos aparatos, explica Garófano:

Al mirar dentro de aquellas cámaras, más o menos elaboradas, con orificios para dos o más personas y en las que a veces incluso faltaban las lentes, las imágenes, cercanas, iluminadas

^[40] Como ha sido reiterado por Zielinski (2011, pp. 145-220) y otros investigadores, la figura de Kircher es definitiva en la configuración de un estudio y diseño sistemático, entre otros, de dispositivos de audiovisión. El libro décimo de su tratado más clásico es una evidencia contundente de ello. Para nuestra época, la matriz discursiva desde la que emprende su aventura intelectual resulta bastante anómala. Pese a que en algunas ocasiones se lo ha intentado situar en el plano, ora de la filosofía experimental, ora de la alquimia, Kircher es claro en definir que su trabajo corresponde más bien al ámbito de la magia natural, distinta ella de la nigromancia y la hechicería perseguidas por el cristianismo. El polímata jesuita plantea claramente cómo la *magia natural* se compone a su vez de subdominios como la química, la medicina, la música, las matemáticas, la geometría, la aritmética, la estática, la óptica y la astronomía (Kircher, 2000 [1671], p. 338), en una forma de organización y mezcla de formas de conocimiento y acción sobre el mundo que hoy nos resultan extrañas, pero que convendría visitar. Por su parte, la penetración en los misterios de la dialéctica entre la luz y la sombra suponen el desglose de ámbitos de interés como la *horografía*, ocupada de mecanismos de relojería para el trazado mecánico de las horas y la reproducción del movimiento de los astros y las formas celestes; la *parastática*, enfocada al logro de “[...] «maravillas» y prodigiosas operaciones con rayos tanto reflejos, como refractados, por medio de llamas, luces y colores varios”, y la *catóptrica*, “en la que se trata de las variadas «metamorfosis» o transmutaciones de unos elementos en otros con la ayuda de espejos de todo tipo” (Kircher, 2000, p. 338). Quedan pues, en la iniciativa de Kircher, instalados los principios generativos para un arte de la fascinación y la exploración sistemática del arte de producir maravillas que, sin duda, alimentaron las variadas exploraciones de las potencias de la audiovisión en los siglos posteriores.

y ocupando todo el campo de visión, adquirirían para aquellas gentes, dada su cultura perceptiva y por deficiente que fuese su presentación técnica, gran atractivo y no poca *espectacularidad*. Mientras que, por lo general, escuchaban las correspondientes explicaciones y comentarios del feriante (Garófano, 2007, p. 90).

La alternancia entre las vistas compuestas por pintores y artistas de diversas calidades, la óptica encuadrada en una caja generalmente de madera, la iluminación variante de las escenas para producir efectos de paso del tiempo u otras sensaciones visuales (activadas a voluntad por trampillas manipulables), se sumaban al relato, al acompañamiento musical y la ubicación contextual de los aparatos itinerantes. El aislamiento proporcionado por la caja de madera le ofrecía al espectador la sensación de asomarse a un mundo otro, distinto al suyo cotidiano y habitual, simulado por las manos de los artistas, las voces de los juglares, las estrategias de los empresarios y los juegos mecánicos y técnico-lumínicos que acontecían ante sus ojos.

Las vistas que incluían en su repertorio ciudades importantes, monumentos famosos, países lejanos, ceremonias históricas, escenas populares, batallas memorables, tierras y animales exóticos (Garófano, 2007, pp. 88-89; Pinedo, 2004, p. 78), no siempre eran una reproducción fiel del mundo, sino que, en reiteradas ocasiones, hacían pasar por cierta la invención de parajes, personajes y situaciones (Garófano, 2007, p. 98) de los artistas: ^[41] expresión patente de ciertas formas tempranas del simulacro y la hiperrealidad (Baudrillard, 1978), así como componentes del mecanismo artístico de producción de sensaciones de *estar allí*, cercanas a la experiencia del viaje, al efecto de presencia,

⁽⁴¹⁾ A propósito, señala el autor:

Los editores europeos de *vistas* aumentaron considerablemente sus colecciones de grabados y litografías de paisajes, escenas de navegación y caza, batallas, catástrofes naturales, escenas históricas y, sobre todo, vistas generales de ciudades y zonas urbanas monumentales. Necesitando en muchas ocasiones que los dibujantes se desplazaran desde los centros de producción a otras ciudades para tomar apuntes y hacer bocetos de las mismas (en un claro precedente de lo que tras el descubrimiento de la fotografía serían las *excursions daguerriennes*). Pero, por desgracia, fue más frecuente que los editores, con más prisas que escrúpulos culturales, pensando que la demanda apretaba más por la espectacularidad y variedad que por la fidelidad documental de las imágenes (generalmente muy difícil de contrastar por el público), mandasen copiar grabados ya editados o *produjesen vistas imaginarias de ciudades reales* (Garófano, 2007, p. 98).

Este hecho es constatado por el autor cuando analiza vistas asociadas a diversas ciudades, entre ellas Cádiz, que o no correspondían a las mismas por varias vías: atribuir a una imagen ya hecha una procedencia distinta, combinar elementos de vistas existentes, interpretar con patrones arquitectónicos propios de los artistas los espacios representados o, simplemente, inventar escenarios inexistentes. Pese a la valoración negativa de Garófano, encontramos un juego interesante en este hecho entre fidelidad documental y juegos ficcionales, entre realismo y simulación, que proporciona ideas sugerentes para nuestros propios procesos creativos y ejercicios de interpretación en contextos contemporáneos.

propias de la disposición perceptiva de una suerte de *viajero inmóvil* y asimilables a lo que concebimos hoy como realidad virtual (Calleja, 2011; Grau, 2003).

Walter Benjamin inicia su colección de fragmentos sobre el panorama en el *Libro de los pasajes* (2016) con una cita de 1829 en la que se enfatiza la profusión de dispositivos de visionado disponibles para la época:

Había panoramas, dioramas, cosmoramas, diafanoramas, navaloramas, pleoramas (*πλεω*, yo navego, navegaciones), fantoscopio, fantasma-parastasias, experiencias fantasmagóricas y fantasmapáticas, viajes pintorescos por la habitación, georamas; pintorescopios ópticos, cineoramas, fanoramas, esteroramas, cicloramas, panoramas dramáticos. En nuestro tiempo, tan rico en pano-, cosmo-, neo-, mirio-, kigo- y dio-ramas (Saphir, citado por Stenger, en Benjamin, 2016, p. 541).

Tal variedad prometía, en todo caso, captar el mundo en un vistazo y desde el mismo modesto orificio que se anunciaba inicialmente en las calles y plazas con versos y cancioncillas del tipo: “¡Venid, venid, que encerrao el mundo traigo yo aquí!, ¡El Mundo Nuevo, el mundo entero por un agujero!” (Garófano, 2007, p. 90).

De las descripciones anteriores podemos intentar un esquema simple de organización de algunos de estos dispositivos (tabla 2.1).

Tabla 4.1

Organización de algunos dispositivos ópticos según el tipo de contenido

APARATO	TIPO DE CONTENIDO
<i>Teatrito pintoresco mecánico, teatrito mecánico o retablo mecánico</i>	Dispositivo con títeres, autómatas y efectos escenográficos y de tramoya para representar piezas dramáticas fijas o variables.
<i>Titirimundi o Mundonuevo</i>	Caja óptica itinerante operada por un saboyardo.
<i>Cosmorama</i>	Representaciones del universo a través del arte y la geografía.
<i>Neorama</i>	Vistas interiores de iglesias y catedrales.
<i>Poliorama</i>	Vistas urbanas.
<i>Cosmoneorama</i>	Diversidad de vistas con cambios de luz.

Nota: Elaboración propia con base en Varey (1957), Pinedo (2004), Fernández (2006) y Garófano (2007).

Lo que en un comienzo se ofrecía como un espectáculo itinerante, empezó a ocupar espacios centrales en diversidad de urbes españolas y latinoamericanas durante temporadas largas. La alternancia de espectáculos de variedades, teatro, pintura, música, lectura, con artilugios de vistas y exhibiciones animáticas, constituyeron una parte importante del proceso de configuración de la publicidad estética del momento. Lugares para el entrenamiento sensorial y la familiarización con imágenes y sensaciones que hacían parte de la promesa cosmopolita de la modernidad y el núcleo del surgimiento de las formas de construcción de memoria cultural ligados posteriormente a instituciones como el museo (Arias y Contreras, 2019; Bruno, 2019; Dujovne y Telesca, 1997; Montaldo, 2016).

El optorama de Farrand: excursiones inmersivas por América Latina

Tú, Farrand, con tu genio has hecho mucho,/ No dejes comenzada tu labor,/ Sigue y trabaja, que es salvar los mundos/ Ir más allá y asemejarse a Dios. Tú tienes ya la ubicuidad hallada/ Mostrándole al inmóvil espectador,/ Por medio de tu lúcido optorama/ Lo que hoy existe y lo que ya pasó. En tu optorama entusiasmados vemos/ Desfilan en graciosa procesión/ Lo que tienen las artes de más bello,/ Lo que tienen los campos de mejor. Preséntales las vistas admirables/ Que has recogido, infatigable, tú,/ Y diles con orgullo: esto hace el arte;/ Mirad aquí la América del Sur.

A mi amigo Camilo Farrand, Gregorio Gutiérrez González (1890, p. 36).

Con este poema, Gregorio Gutiérrez, poeta antioqueño, hacía una suerte de apropiación lírica de la figura de Camilo Farrand, un norteamericano de origen francés que, según cuenta María Elena Bedoya (2016), era fotógrafo, geólogo y químico. En muchas de las referencias se lo considera pionero de la imagen proyectada y la fotografía estereoscópica en Venezuela, Perú, Ecuador y Colombia (Arce *et al.*, 2013; Bedoya, 2016; Chiriboga y Rodríguez, 2014; Navarrete, 2014). Una de las primeras noticias que se tienen de Farrand es ajena al ámbito de los espectáculos ópticos, y resulta de una concesión otorgada el 24 de agosto de 1865, por el general Jorge Sutherland, para la explotación petrolera en el estado de Zulia, en Venezuela ^[42] (Arráiz, 2016).

⁽⁴²⁾ En el libro *El petróleo en Venezuela: Una historia global*, Rafael Arráiz cuenta: “El contrato establece: «el derecho y privilegio exclusivo para taladrar, sacar y exportar petróleo o nafta, o bajo cualquier otra denominación que se conozca el aceite que exista en la tierra» [...] Farrand se compromete a pagar impuestos municipales y a explotar la mina durante diez años, pero al año siguiente la concesión expiró por incumplimiento del contrato” (Arráiz, 2016, s. p.).

Sobre sus aventuras, capturas visuales y proyecciones, existen registros en prensa y actas de organismos públicos y privados. Entre otros, de septiembre de 1867 en Trujillo, Venezuela; en febrero de 1870 en los municipios de Aguadas y Manizales, Colombia; hay también registros de su paso por Medellín, Yarumal, Amalfi y Titiribí, municipios del departamento de Antioquia, Colombia, entre 1870 y 1871. Se sabe también de su paso por Bogotá (González, 2007), aunque sin fecha precisa. En Cuenca, Ecuador, terminaría reuniéndose, en 1874, con la Sociedad Liceo de la Juventud, un organismo dedicado al cultivo de las artes, las letras y la ciencia (Bedoya, 2016). Se estima que en este país realizó además varias travesías entre 1862 y 1865, que incluyeron ciudades como Quito, Ambato, Riobamba, Baños, el puerto de Guayaquil y la Amazonía ecuatoriana, así como un intrépido ascenso al volcán Pichincha.

Imagen 4.6

Toma derecha de una placa estereoscópica del interior del cráter del volcán Pichincha



Fotografía: Camillus Farrand. E. & H. T. Anthony, American and Foreign Stereoscopic Emporium, vista N.º 1250 de la colección *Views In "El Ecuador"*, ca. 1862.

De esta aventura pervive el relato de Friedrich Hassaurek, embajador del Gobierno estadounidense en Ecuador, quien en un vívido relato reconstruye el esfuerzo de Farrand por capturar imágenes de uno de los cráteres del volcán (el Rucu Pichincha), insistiendo en dicho cometido durante varias semanas, pese a las condiciones ambientales y climáticas adversas. Es en esta situación en la que Hassaurek sale en busca de Farrand, preocupado

por su integridad. Cuenta Hassaurek que luego de llegar al pueblo de Lloa, en las faldas del volcán, se enteró de que Farrand se encontraba a salvo, debido a que debió descender en varias ocasiones para aprovisionarse de alimentos, luego de permanecer unas noches en el fondo del cráter y otras en las repisas del borde.

Al respecto de las dificultades experimentadas por el expedicionario, narra Hassaurek:

[...] el clima echó a perder sus planes; solo había logrado tomar unas cuantas fotos parciales de las pendientes internas y estaba camino a casa cuando lo encontré a casi mil quinientos pies abajo de la cima de la montaña. Él me propuso inmediatamente regresar conmigo, insistiendo en que yo podía haber llegado hasta allí a pesar de las condiciones climáticas desfavorables (2015, p. 112).

Este retorno al cráter estuvo atravesado por dificultades asociadas a las condiciones del suelo, lo escarpado del terreno y los gases presentes en el aire. Sobre la disposición del habitáculo del fotógrafo relata: “Farrand había hecho abrir un agujero en la pared para conseguir fijar los troncos que contenían sus instrumentos y químicos con menos dificultad en la cara interior del cráter” (Hassaurek, 2015, p. 113). Otro de los aspectos singulares del relato es el que revela la curiosidad botánica de Farrand; al respecto, menciona el cronista: “No hay vegetación alrededor del borde del cráter, pero Farrand trajo una colección de plantas del fondo del cráter que posteriormente Jameson clasificó y preparó para él” (Hassaurek, 2015, p. 114).

Estos detalles revelan aspectos de la fascinante travesía de Farrand, de su disposición intelectual, su carácter polifacético y actitud de polímata aventurero, elementos todos ellos que sirvieron como telón de fondo y preparación a las proyecciones realizadas con el optorama (Chiriboga y Rodríguez, 2014, p. 16). El espíritu aventurero llevó a Farrand por diversos parajes andinos, sorprendiendo a los lugareños con su espectáculo itinerante denominado *optorama* en el que aparecían proyectadas en un lienzo imágenes, entre otras, de Venecia, la tumba de Lord Byron y la Catedral de San Pedro en Roma.

Así mismo, de su lente se obtuvieron fotografías estereoscópicas de paisajes y animales, de eventos y procesiones, así como de indígenas y habitantes de la región andina que luego fueron distribuidas junto con aparatos fotográficos de la casa comercial de los hermanos Edward y Henry T. Anthony de Broadway, Nueva York, especializada en insumos y materiales fotográficos (Bedoya, 2016, p. 46).

La reproducción del esquema perceptivo que permite el sentido de profundidad con el uso generalizado de las imágenes estereoscópicas, les proporcionó a los públicos de la época otra forma de inmersión, distinta a la de los espectáculos antes mencionados y Farrand alimentó buena parte de estas experiencias de consumo, a veces privado, a veces en pequeños grupos de conversación (Piedrahíta, 2018), que amplificaron la experiencia de viaje y aventura por un mundo ancho y ajeno que empezaba a descubrirse gracias a los registros fotográficos y los viajes por parajes exóticos, puestos a la mano en las salas del hogar, que fueron habituales en casi todas las coordenadas del globo. Así, el consumo de imágenes estereoscópicas tuvo amplio desarrollo y aceptación tanto en el norte como en el sur de América (Piedrahíta, 2018), al igual que lo había hecho en el ámbito europeo.

Llegados a este punto, es claro que en las correrías de registro visual de Farrand, esa especie de *excursiones estereoscópicas* y *optorámicas*, se reconoce un esfuerzo de artista viajero vinculado a la exotización de este “virgen y primitivo continente” (Farrand, citado por Bedoya, 2016, p. 47) que abonó sendos materiales a la circulación de imágenes y a la provisión de experiencias, contribuyendo con la inclusión de escenas andinas en el flujo visual disponible para la época y que fue posteriormente consumido con fines tanto de entretenimiento cuanto educativos (Navarrete, 2014).

Con esta actividad, Farrand desmarca la supuesta frontera entre espectáculos públicos y consumos culturales privados. Artista viajero, cultor de una suerte de pintoresquismo romántico, pero apoyado ahora en las bases de las emergentes tecnologías visuales de la naciente sociedad de masas, Farrand es proveedor, al mismo tiempo, de las condiciones para la exhibición y circulación pública de imágenes, así como de la constitución de acervos visuales que preludian cierta forma de globalización cultural merced al consumo privado de contenidos visuales y tecnologías.

Conclusiones

Como lo plantea Huhtamo (2013, p. 364), los espectáculos ópticos fueron un punto de quiebre fundamental para un nuevo tipo de cultura mediática, con una diversidad de dispositivos, operaciones performativas y estilos de ejecución y manipulación de los programas audiovisuales y artísticos que contenían, para disponer de un espacio y una sensibilidad sociales que abrirían camino, entre otras, a las formas animáticas y cinemáticas posteriores.

En adición, los espectáculos ópticos se convierten en un activador potencial de formas futuras de lo audiovisual, prestando modelos susceptibles de actualización en cuanto a las relaciones propuestas entre dispositivos, formas de percepción e inmersión, así como a las conexiones sugeridas por cada uno de los tipos de espectáculos entre narrativas, sensaciones y modos de subjetivación. Hay pues en los espectáculos ópticos un potente reservorio de modos posibles de desplegar experiencias audiovisuales de diverso tipo que se separan de las genealogías y teleologías de lo cinematográfico.

Podemos pensar, por ejemplo, al son de las tecnologías disponibles para nuestra época, en los potenciales de las expediciones estereoscópicas de Farrand valiéndonos de cámaras para registros de 360°, capturas de imagen por medio de drones y reconstrucciones tridimensionales, o técnicas fotogramétricas y geoposicionamiento como las que implementa Andrés Burbano en conjunto con Karen Holmbergen alrededor de las cuevas de Vilcún y del volcán Chaitén, en Chile, y que hicieron parte de la exposición virtual *Topography-Time-Volcano* (2020). Estas formas de intersección entre artes, ciencias y tecnologías se alimentan sin duda de una idea de cine expandido (Youngblood, 2012) y, más reciente, de la convergencia de medios en formas diversas de remediación (Bolter & Grusin, 2000) y transmediación (Elleström, 2017; Jenkins, 2008).

La pérdida de marco propia de las experiencias animáticas y cinemáticas en el campo expandido (Kim, 2009; Krauss, 2002) proporcionan un horizonte rico en posibilidades para lo audiovisual contemporáneo, de tal suerte que las consideraciones arqueológicas sobre las expansiones y convergencias de lo audiovisual en el tiempo profundo de los medios (Zielinski, 2011) ofrecen, además de elementos interpretativos, sendas provocaciones para orientar los proyectos de creación en el presente. Sobre todo, si se apela a la noción de medio cinematográfico, o de cualquier orden, como un conjunto convencional de reglas de significación, materialidades, tecnologías, modos de configuración espaciotemporal y subjetivación (Debray, 2001; Elleström, 2010; Krauss, 1999) que igualmente pueden ser redefinidas en su devenir histórico, esto tanto en un horizonte de futuro cuanto en la reconsideración del pasado (Kim, 2009, p. 114).

De allí la necesidad de evitar las teleologías que acompañan a nociones como las de lo *precinematográfico*, entendido como dominio embrionario que apenas preparaba el camino

para la gran trayectoria de lo cinematográfico como fue asumido en la modernidad. En igual sentido, esta apertura de campo arqueológica y variantológica supone repensar a su vez las prescripciones de campo que encorsetan ciertas versiones de lo audiovisual, tanto en la formación como en la crítica y la creación. En otras palabras, una mirada abierta al pasado de los medios y, en particular, a las formas animáticas y cinemáticas, representa también una apertura a los potenciales de las audiovisiones por venir.

Dichas audiovisiones se asientan sobre la conciencia de la invención de los medios específicos como efecto de un proceso histórico de imaginación mediática, en el que es posible repensar cualquiera de las instancias del sistema de relaciones que constituye un lenguaje y, con este, una tecnología particular. Pensemos, por ejemplo, en una cinematografía sin cámaras o, al menos, sin las formas de registro audiovisual tal y como las conocemos y que, se supone, definen histórica y pragmáticamente el campo. Tan solo considerar esta modificación dará lugar a un proceso de reconfiguraciones del conjunto que articula esta forma expresiva, sus soportes, modos de disfrute y posibilidades creativas.

Pero esta mención no es caprichosa ni una mera entelequia pues, justamente en esa línea, periféricos de visión profunda o cámaras *Time-of-Flight* (ToF), como el caso del Kinect, están redefiniendo desde hace bastante tiempo los modos de sensar la realidad y de operar audiovisiva y algorítmicamente sobre ella.

Para este caso particular se trata de un escaneo de coordenadas (x, y, z) que produce un conjunto de datos, los cuales permiten una reconstrucción tridimensional de escenas fijas y en movimiento; este mismo tipo de sensores ofrecen la posibilidad de capturar datos adicionales asociados a temperatura y pulso, en el caso de organismos vivos. Estos datos pueden ser intervenidos en procesos de programación creativa e integrados a experiencias como la que ofrece un proyecto como el Beat VR, orientado a la puesta en conversación del mundo de la música tradicional colombiana y los ritmos urbanos mediante una experiencia inmersiva y una instalación interactiva que usa herramientas de captura volumétrica como los ya mencionados (Alterlab, 2017).

En una línea similar nos encontramos con el escaneo 3D de alta densidad o escaneo de luz estructurado, el cual:

[...] se puede realizar en tiempo real o más rápido, ampliando así el alcance de aplicación de estas tecnologías. Un sistema de escaneo de luz estructurado proyecta diferentes patrones de luz o estructuras y captura la luz a medida que cae sobre la escena. Luego se usa la información sobre cómo aparecen los patrones después de ser distorsionados por la escena para, posteriormente, recuperar la geometría 3D. La velocidad potencial de adquisición de datos, el hecho de que el registro se haga sin contacto, la disponibilidad del *hardware* necesario y la alta precisión de medición que ofrecen las tecnologías modernas de escaneo de luz estructurada en 3D son las que las hacen altamente adoptables [...] (Bell *et al.*, 2016, p. 1).

Otro de los mecanismos de escaneo en esta misma lógica se realiza con interferómetros láser por medio de la proyección y lectura de franjas digitales. En cualquiera de los casos se trata de un avance sustancial en procesos de reconocimiento de gestos, detección y seguimiento de esqueletos, detección de poses y segmentación de usuarios (Bell *et al.*, 2016, p. 14). Su aplicación en el campo creativo puede verse, por ejemplo, en el videoclip de la canción *House of Cards*, de la banda inglesa Radiohead (Frost, 2008), que se publicó como una secuencia editada de manera convencional y, asimismo, como un repositorio de código navegable por parte de los usuarios, conteniendo las coordenadas y el registro preciso de lugares y personajes de la producción.

Como vemos, el mismo impulso que motivó las exploraciones de Robertson con la linterna mágica en cuanto que base para la creación de su fantascopio, orientado a alterar las condiciones materiales y técnicas de la producción cinematográfica, se reitera en las nuevas versiones de estos juguetes filosóficos y dispositivos de audiovisión de base algorítmica.

El borramiento de los límites que definen lo que es un medio para una época determinada constituye una fuente fundamental para los procesos de invención técnica, y dicho proceso hace parte también del ensanchamiento de aquello que un momento histórico define como su cosmos o su universo. De este modo, por ejemplo, la Antigüedad fabuló en torno a “la propuesta de un «espejo silenográfico» que supuestamente había sido hecha por Agrippa, Paracelso y otros. Con la ayuda de un espejo fuerte sería posible proyectar escritos secretos, tan lejos que hasta la Luna podría ser utilizada como pantalla de proyección” (Zielinski, 2011, p. 211).

No muy lejos de esta idea, en la época de la carrera espacial, Gene Youngblood (2012, pp. 157-160) especuló acerca de las implicaciones cinematográficas de las exploraciones artísticas y científicas, en cuanto que punto de quiebre para el surgimiento de un tipo de imagen planetaria y una conciencia visual expandida en un doble registro: de viaje al interior sinestésico y de aventura cósmica. Hoy nos encontramos *ad portas* de la primera misión de vuelo controlado y motorizado de una aeronave en otro planeta, a través del Ingenuity (NASA, 2021), un dron que se transportó hasta Marte en el *rover* Perseverance. Muy pronto la Tierra será una gran pantalla para transmitir los hallazgos marcianos de cara a una futura misión tripulada por humanos, devolviéndonos las imagerías selénicas de la magia natural de hace varios siglos en una situación mediática y experiencial efectivamente realizada.

Luego de este breve recorrido arqueológico por algunos de los dispositivos intermediales presentes en el contexto hispanoamericano previos a la realización de las proyecciones cinematográficas, es posible evidenciar que la descripción teleológica que los asocia como una forma de precine no tiene fundamento en las evidencias históricas.

Los dispositivos y espectáculos ópticos dieron lugar a lógicas autónomas que, si bien prepararon las sensibilidades de los habitantes urbanos para espectáculos como los ejecutados posteriormente en el ámbito de las salas de cine, debería estudiárseles en su singularidad, como matrices culturales dispuestas para pensar otras lógicas de diseño para experiencias en el contexto contemporáneo.

Las formas de combinación medial; los modos de articulación entre arte, ciencia y tecnología; las formas económicas que los respaldaban; los modos de organización del trabajo creativo, y las múltiples conexiones con el entramado estético de la época, pueden proporcionar claves interesantes para pensar los procesos de experimentación audiovisual en nuestro presente.

Respecto a los aspectos animáticos relevados en el recorrido de este capítulo podemos identificar al menos tres variaciones: (1) la delegación de movimiento en figuras antropo y zoomórficas; (2) la delegación de movimiento en elementos escenográficos; 3) la creación de sensaciones inmersivas, por medio de la metáfora del viaje, con la imbricación entre la

percepción del observador y la imagen vista, mediada por dispositivos estereoscópicos. Estos aspectos ponen de presente el hecho de que el abordaje de otras categorías para la descripción de este tipo de espectáculos puede proporcionar nuevas miradas sobre los archivos y las historias disponibles de la producción e imaginación mediáticas en nuestro ámbito.

De cara al desarrollo de una arqueología o, más precisamente, de una aproximación variantológica de los medios en Hispanoamérica (Vásquez, 2018; Zielinski, 2007, 2011, 2015, 2020), resulta relevante explorar los itinerarios de dispositivos y procesos técnicos, tanto como de las prácticas creativas y dinámicas de recepción presentes en la región. Es claro, en el material revisado, el interés por la afirmación de procesos de producción medial en los ámbitos de cada una de las naciones por separado. Trazar las conexiones, los vínculos, las rupturas, tanto como las semejanzas y las diferencias de los espectáculos públicos y las formas de convergencia presentes en las historias conectadas, podría ofrecer un panorama renovado e interesante para los estudios intermediales en nuestro contexto.

Capítulo 5

Fantasmática y médiums en el taller de los Rodríguez. Aproximaciones a la pervivencia de gestos técnicos en dispositivos culturales del artesanado colombiano

Este capítulo se ocupa de explorar, desde una perspectiva estética y de arqueología de los medios, la configuración y transmisión cultural de diversos gestos técnicos en el tránsito del siglo XIX al XX en el taller de la familia Rodríguez, un lugar emblemático para la conformación del escenario cultural de la ciudad de Medellín (Colombia). Así mismo, analiza las variaciones de las que fueron capaces sus ejecutores y la manera en la que el taller de artesanos se convirtió en un dispositivo para el agenciamiento de un tipo de publicidad estética particularmente significativo, que marcó de manera sugerente el tránsito hacia la modernidad en el contexto de la cultura antioqueña y el lugar de esta en la construcción de lo nacional.

Para este propósito se apela a dos categorías: la primera, la de médium, que permite entender las conexiones con distintas materialidades orientadas a formas, trazas y huellas mnémicas en varios contextos de inscripción, asociados a los diversos tipos de memorias que se operaron en las prácticas de los Rodríguez. La segunda, la de fantasmática, como una manera de designar la diversidad de formas de hacer visible lo invisible presentes en las configuraciones estético-artísticas que tuvieron lugar en su taller.

El taller de los Rodríguez como ejemplificación del poder instituyente del artesanado colombiano

El tránsito entre los siglos XIX y XX fue particularmente significativo para la construcción de la esfera pública moderna en el contexto colombiano. Las pugnas ideológicas y de poder y el despliegue de tácticas y estrategias por parte de diversos actores sociales interesados en conseguir legitimidad –manifestada en modos diversos de visibilidad política, intelectual y artística–, configuraron un escenario rico en formas expresivas, conflictos y modos de encarnar una visión de lo regional y lo nacional.

En este ámbito, un segmento ilustrado de la clase popular –denominado *artesanado*– fue proclive a la adopción de ideas novedosas y, en algunos casos, contrarias a las formas culturales vigentes en materia política, religiosa y cultural.

La conformación de medios de comunicación con mayor o menor elaboración, circulación y visibilidad, respecto a los de las élites conservadoras y liberales, impresos en hojas volantes y, posteriormente, en periódicos y revistas; el desarrollo de procesos de autoilustración, caracterizados por el autodidactismo, la instrucción personalizada o el aprendizaje en pequeños círculos, entre los que podemos encontrar las tertulias y sociedades; la transmisión familiar de artes y oficios; así como la organización mutualista para propósitos diversos, constituyeron buena parte de los rasgos de la categoría cultural del *artesanado*.

De este modo, como apunta Gilberto Loaiza Cano (2009):

[...] esa problemática categoría de los *artesanos* fue, a medida que se consolidó el orden republicano en Colombia, un agente muy activo de consumo y de elaboración de concepciones del mundo hasta el punto de producir una amalgama de ideas más o menos autónoma y, lo más importante, muy fecunda. Esa mezcla expresó varias cosas: la necesidad de definirse como un agente político capaz de negociar con el notablato de los partidos tradicionales; unas actitudes religiosas disidentes que cuestionaron el peso hegemónico de la institucionalidad católica; la formación de un personal político orgánico del mundo artesanal, algo que evidenció el esfuerzo por crear una autosuficiencia expresiva en la vida pública de la centuria del XIX (p. 2).

Vistas así, las prácticas culturales, religiosas y políticas coexistentes en la experiencia del artesanado parecen no encajar exactamente en la visión habermasiana de la esfera pública como un espacio de discusión racional entre iguales, de acceso generalizado y orientado a la construcción de consensos en materia política y artística, con expresiones en formas institucionales como los salones, los museos, las bibliotecas, las escuelas y los partidos (Habermas, 1981) en los que se constituye una idea moderna de *publicidad*, es decir, de aquello relativo a un público ilustrado general, por oposición a las formas intelectuales aristocráticas.

Por su parte, las expresiones del artesanado configuraron estructuras más parecidas a lo que Nancy Fraser (1999) denomina “contra-públicos” y a lo que Negt y Kluge (1993) designan “esfera pública proletaria”, esto es, un tipo de escenarios sociales que excedían el dominio de lo privado y constituyen un lugar de *puesta en público* de ideas y saberes, no derivadas del poder político y patriarcal vinculado a la propiedad privada, sino de la elaboración, valorización y expresión de las experiencias compartidas. De este modo, los “contra-públicos contestaron las normas excluyentes del público burgués y elaboraron otros estilos de comportamiento político y normas alternativas de discurso público” (Fraser, 1999, p. 147).

Estos espacios de altísima resonancia para la vida social, en el ámbito colombiano, tuvieron un lugar preponderante en la composición de escenarios para lo colectivo, con profundas implicaciones en la construcción de la estructura y la visión compartidas, por medio de prácticas discursivas capaces de conectar razón, religiosidad y sensibilidad. Así, refiriéndose al lugar del espiritismo en la consolidación del artesanado, Loaiza Cano (2009) indica:

De manera que la recepción del espiritismo en Colombia, y posiblemente en Hispanoamérica, tuvo que ver, primero, con la construcción de un saber científico popular que le otorgaba una explicación aparentemente racional y experimental a ciertos hechos del orden espiritual y religioso; y, segundo, con la afirmación de actitudes librepensadoras que tuvieron arraigo entre núcleos artesanales (p. 15).

Es claro, a partir de lo anterior, el modo en el que una esfera pública sustentada en el artesanado configuró formas de publicidad por medio de complejas imbricaciones entre

las dimensiones estética, política y religiosa que, para este caso, tuvieron lugar en las formas de subjetivación populares en el contexto antioqueño.

Estos rasgos fueron enfatizados en el caso colombiano por las persecuciones ideológicas y clericales que sufrieron las prácticas y formas de religiosidad usuales en el contexto del artesanado; por la precariedad inicial de los medios de publicación de este segmento poblacional, consistentes en hojas volantes, pasquines y comunicaciones legales –denominadas representaciones– asociadas a la poca disponibilidad de capital y medios materiales para la circulación de ideas en formatos más extensos (Loaiza Cano, 2009, p. 10); por un acceso inexistente o que apenas empezaba a generalizarse –no sin resistencia y contradicción por la tendencia moralizante– a las nacientes escuelas de artes y oficios (Álvarez Olivares, 2014) que permitieran la salida de los circuitos familiares o los de allegados y copartidarios.

Pese a lo anterior, los intentos de normalización y exclusión de la época –como, por ejemplo, la excomunión y el señalamiento– han vedado o restringido las posibilidades de estudio y la comprensión de las coexistencias entre esas formas de publicidad y de espiritualidad con diversos tipos de comportamientos estéticos. Esta idea la refuerza Ana María Cano (2000) cuando afirma que “El registro histórico masónico se perdió en Medellín, a causa de persecuciones en las que han tenido que guardar los documentos en las casas u ocultarlos hasta perderlos o destruirlos familiares que los descubren a su pesar” (p. 89).

Esta insinuación de Cano muestra cómo, en el contexto de la configuración de nuestras esferas públicas, la publicidad no se constituye solamente a partir de lo que se encuentra disponible a todos, sin reparos, sino que pareciera que el dominio de lo visible tiene como correlato necesario un conjunto de ideas ocultas, transmitidas bajo las lógicas del hermetismo y el secretismo, pero que hacen parte fundamental de la estructuración de los escenarios colectivos. Esto abre una oportunidad interesante para la arqueología no solo de los medios de sonovisión profunda (Zielinski, 2011), sino también de los mecanismos y dispositivos materiales y simbólicos de inscripción y circulación de las ideas y las culturas. Tal es el lugar que, consideramos, ocupa el taller de los Rodríguez en el contexto antioqueño y colombiano.

El taller de los Rodríguez como lugar de agenciamientos espirituales, creativos y prácticas estético-artísticas

El taller de Melitón Rodríguez condensa uno de los más claros ejemplos de la manera de construcción de una publicidad estética y cultural por parte del artesanado, en el seno de la región antioqueña. Así mismo, es uno de los casos más ricamente documentados de las primeras formas de emprendimiento cultural en la intersección de una sociedad rural con otra citadina e industrial.

Del mismo modo, este escenario señala los bordes, hibridaciones y entrecruzamientos entre formas de sociabilidad, expresividad y espiritualidad en una ciudad que empezaba a hacerle lugar a las máquinas y las grandes construcciones, típicas de la modernidad, a la par que contiene sus propias formas de arte, fantasía, imaginación y religiosidad, de origen bucólico, respecto al catolicismo imperante.

En este espacio coexistieron, se originaron e irradiaron a la sociedad medellinense diversidad de gestos técnicos (Leroi-Gourhan, 1971), entendidos como la forma estética fundante de todo proceso de transmisión cultural (Debray, 1997). Estos comprendieron, en el caso del taller de los Rodríguez, desde la talla en mármol, el dibujo, la pintura y la arquitectura, hasta las prácticas mediumínicas de corte espiritista, con multiplicidad de sutilezas, variaciones y experimentaciones en medio.

Como lo señala Juan Luis Mejía Arango (2011):

El taller de marmolería de don Melitón pronto se convirtió en un centro cultural de la ciudad, pues además de tallar lápidas y preparar entierros, se discutía de arte y literatura. Fuera de lo anterior, era el epicentro del movimiento espiritista de Medellín (p. 7).

Esta visión sobre el taller lo enmarca como un dispositivo de agenciamientos colectivos mediales y tecnológicos, de convergencia de diversas formas expresivas, de recombinación y ampliación de formas de elaborar y hacer pública la experiencia o de hacerla circular en los contextos requeridos, según las reglas de juego de la sociedad de la época.

Llegados a este punto, atendiendo al planteamiento anterior, conviene preguntarse ¿desde qué perspectiva se puede tejer un relato interpretativo que permita vincular prácticas diversas como la talla en mármol, el dibujo, la fotografía, la arquitectura y el espiritismo? Es así como llegamos a las nociones de *fantasmática* y *médium*, articuladas en clave mediológica y de arqueología de los medios.

De este modo, proponemos como hipótesis interpretativa que la diversidad de prácticas presentes en el dispositivo de enunciación colectiva denominado *taller de los Rodríguez* se caracterizaron por ricas variedades y variaciones de operaciones estético-artísticas y culturales, soportadas en *médiums* de diversa índole, cuya decodificación y descripción aporta al entendimiento de los modos específicos en los que se configuró la publicidad estética en el contexto nacional, así como el de los primeros emprendimientos culturales, previos a la industrialización. Procederemos a continuación a aclarar los términos de partida y a abonar ejemplos y argumentos que nos permitan sustentar este planteamiento.

La idea de fantasmática, tal y como se emplea en este trabajo, constituye una variación sutil, aunque significativa, de los términos *fantasmal* –referido de manera estricta al fenómeno metafísico de los fantasmas– y *fantasmagórico* –relativo al espectáculo decimonónico denominado fantasmagoría–.

Para este caso, en la perspectiva sugerida por Moraina Márquez-Zerpa (2007):

La fantasmática se refiere a la expresión de la carencia que se instala como un cuerpo virtual en el vacío físico y afectivo dejado por un ser que ya no está. Es también el escenario psíquico para la expresión de un deseo [...] (p. 15).

A lo que añadiríamos, en clave mediológica, la capacidad de materializar y exteriorizar, para luego introyectar en la recepción y apropiación, esos escenarios mentales en diversos soportes y mediante distintas formas de huellas mnémicas, registros de sujetos, objetos, animales, lugares y acontecimientos, coincidentes con lo que Regis Debray (1997) entiende como *médiums*, esto es, todos aquellos operadores físicos, incluidas las instituciones y organizaciones que los soportan, que contribuyen a la transmisión y “[...] perpetuación de sistemas simbólicos explícitos: religiones, ideologías, doctrinas y producciones de arte” (p. 24).

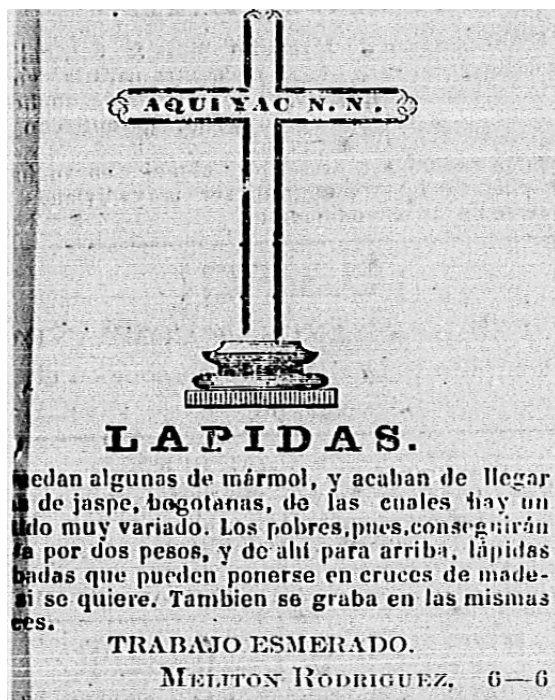
Más que efectuar una descripción cronológica o historiográfica como las ya realizadas de manera extensa por Felipe Escobar (1985), Juan Luis Mejía Arango (1992), Santiago Londoño Vélez (2009) y Maribel Tabares (2011), ofrecemos a continuación descripciones que permitan articular dichos recorridos en clave estética.

Melitón Rodríguez Roldán o de las maneras de tallar la ausencia

Los anuncios de la época y algunos testimonios provenientes de publicaciones en periódicos locales (Tabares, 2011) muestran el conjunto de técnicas que hicieron parte del repertorio de Melitón Rodríguez Roldán como tallador de mármol y jaspe, materiales, por demás, privilegiados para la fijación de la memoria mortuoria por su perdurabilidad y relativa maleabilidad, gracias al uso de las herramientas adecuadas, al igual que por su belleza.

Imagen 5.1

Anuncio de los servicios de marmolería



Biblioteca Carlos Gaviria Díaz, Universidad de Antioquia, colección patrimonial (material microfilmado).

El acontecimiento eminente que señalaría la labor del marmolero estuvo al parecer asociado a dos hechos, el primero, por la transmisión, gracias a su hermano Ricardo Rodríguez, de los saberes parisinos del arte de la marmolería. El segundo tuvo lugar

cuando, luego del retorno del hermano, en 1860, ambos presenciaron la muerte de su padre Cipriano Rodríguez –minero, comerciante de licor y militar– a manos de dos soldados liberales en fuga, el 16 de octubre de 1862. Apoyada en diversas fuentes, así describe el suceso Maribel Tabares (2011):

Otro testimonio ilustra detalladamente las lamentables circunstancias de la muerte absurda del coronel Cipriano Rodríguez, quien trató de arrebatar el fusil a uno de los liberales, porque estaba apuntándole a la gente; en ese momento el jefe de la escolta dio la orden de disparar, dos balas atravesaron el cuerpo del coronel y sus dos hijos escucharon de los labios descoloridos de su padre las últimas palabras: “¡Hijo mío! ¡Valor, valor!”. Uno de los hijos del coronel levantó el cuerpo y lo llevaron por el camellón, camino del camposanto de *los ricos*. Con un cincel de honda mordida, grabaron sobre la piedra la fecha escueta: 16 de octubre de 1862. Posiblemente aquel hijo era Ricardo, quien había regresado a la ciudad en 1860 no sólo con honores de la ilustre Sorbona de París, sino también con conocimientos sobre marmolería y fotografía (p. 32).

Pareciera, desde una mirada desprevenida, que este acontecimiento marcaría el porvenir de los Rodríguez, sugiriendo su rol en la producción de artefactos culturales para señalar la ausencia, mitigar la pérdida y el olvido de los fallecidos.

El oficio, aprendido por Melitón de su hermano, será objeto de sucesivas elaboraciones y sofisticaciones, transitando por los procesos de señalar la ausencia que hacían patente el recuerdo por medio de la combinación de diversidad de técnicas y la promoción de nuevos servicios que se adaptaran a las características, tanto sociales como económicas, de quienes los demandaban.

De este modo, según los avisos de los periódicos de la época, se fueron acumulando formas de elaborar estas memorias (véase tabla 5.1 y gráfico 5.1, *infra*); pasando de la fabricación de lápidas al tallado del material; del ornato a la grabación facsimilar de firmas de difuntos; y de la reutilización de losas de pobre factura o con errores al tallado de retratos sobre lápidas.

Tabla 5.1
Acumulación de gestos técnicos en el trabajo de Melitón Rodríguez

Tipo de gesto técnico	Descripción
<i>Fabricación de lápidas</i>	Buena parte de los esfuerzos promocionales del taller se orientaron a posicionar este lugar como un espacio con un amplio espectro de precios destinados a diversas clases sociales, para la elaboración de lápidas y el labrado de un material noble, bajo preceptos de responsabilidad, cuidado y respeto.
<i>Tallado de lápidas</i>	Los servicios del taller incluían la fijación tipográfica y el grabado de motivos sobre materiales como el vidrio, el jaspe y el mármol. Esta labor se concentró fundamentalmente en el tallado de lápidas que, tal y como se promocionaba en los anuncios de la época, incluía la posibilidad de que los deudos del fallecido escogieran la tipografía que más se ajustara a sus gustos y deseos.
<i>Ornato</i>	La adición de elementos decorativos, adecuados obviamente a las circunstancias, de elaboración propia o importados, constituyeron una adición a la superficie plana de las losas y un agregado para enriquecer el gesto técnico del marmolero.
<i>Grabación facsimilar de firmas</i>	Este agregado (la reproducción fiel de las firmas de los fallecidos) constituye una sofisticación particular del proceso de fabricación de lápidas en cuanto agrega un mediador: el rasgo caligráfico que enfatiza el carácter indexical de todo el constructo expresivo y que combinaba la tipografía neutral con el calco de los modos de trazo propios del difunto.
<i>Reutilización de losas</i>	El carácter noble del mármol y su expresión en una concepción económica del material, que evita a toda costa desperdicios, se enfatizan en esta operación. Melitón ofrecía la corrección de errores ortográficos y la recuperación de trabajos de mala calidad sin desperdicio de material, ofreciendo la reutilización de losas por el reverso de la superficie previamente marcada. Esta modalidad de reescritura da lugar a cierta forma de huella tipo palimpsesto, aunque soportada en una materialidad distinta.
<i>Tallado de retratos sobre lápidas</i>	Este parece ser el nivel más sofisticado de la actividad del marmolero, quien, basado en fotografías y descripciones del fallecido por parte de los deudos, hacía del mármol el soporte para un grabado. En esta práctica las marcas indexicales de la talla simple se combinan con la evocación representacional, mediante una mixtura de técnicas, probablemente influidas por la presencia del pintor Francisco Antonio Cano en el taller. Los registros que dejan constancia de esta relación refieren que –gracias a la participación de Cano– a la oferta del servicio mortuario ya habitual se le añadía la elaboración de retratos sobre papel u otros materiales para honrar la memoria del muerto.

Resulta claro en este recorrido que la función expresiva del oficio de Melitón el marmolero excedía el ámbito de la representación, y que los procedimientos en los que se empeñó tenían una función claramente indexical y ritual de señalamiento de aquello que estuvo en proximidad vital, buscando una suerte de permanencia y de presencia.

Esta modalidad en la que los *médiums* operan es semejante a la función que cumplían las formas religiosas que Pierre Vernant (2002) describe en el contexto clásico, refiriéndose a las relaciones entre imagen, imaginario e imaginación, cuando habla de aquellas formas arcaicas que pretendían:

Hacer ver lo invisible, asignar un sitio en nuestro mundo a entidades del más allá: se puede decir que existe, al principio, en la tarea de la representación, esta tentativa paradójica de inscribir la ausencia en una presencia, por insertar lo otro, del otro lado en nuestro universo familiar (p. 154).

Insistiendo en esta clave interpretativa, el oficio del marmolero y su función en el rito fúnebre pueden entenderse desde la superposición de funciones que combinan el evocar (por medio de la marca tipográfica) con la invocación de la presencia, bien sea mediante la firma o del retrato. La modalidad fantasmática que se despliega allí tiende un hilo sutil entre la representación y el señalamiento de la pervivencia –de otro modo, merced a un sustituto matérico– del fallecido que acompaña el duelo síquico y religioso, y que a su vez participa en los mecanismos de consolación de los supervivientes.

La Rurra o de la performatividad espírita

Excepto por María Cano, las vidas y prácticas de las figuras femeninas del taller de los Rodríguez resultan difíciles de rastrear; a este respecto, las referencias son esquivas y los archivos pobres o inexistentes. En el *Cuaderno de caja* (Rodríguez y Rodríguez, 2011) se consignan algunas menciones incidentales y, por esta razón, probablemente, las actividades de retoque y la cohabitación de las hermanas del clan pasan desapercibidas o son apenas mencionadas por el relato histórico.

La Rurra resulta ser una de las figuras más enigmáticas e interesantes que cohabitaron e impregnaron con un aire mágico el taller de los Rodríguez, aunque sus habilidades

mediumínicas y su adhesión a las corrientes y prácticas espiritistas le añadieron, al dispositivo que nos ocupa, un factor de religiosidad disidente y de contacto con lo oculto. Respecto de este personaje, Mario Arango Jaramillo (2006) dice en su libro *Masonería y Partido Liberal*:

María Antonia, hermana de María Cano, y con quien convivió la mayor parte de su vida, llamada “La Rurra”, era un enigmático personaje a quien recurrían hombres representativos de la élite antioqueña buscando un medio para conectarse con el más allá para desentrañar misterios y comunicarse con los espíritus de sus seres queridos. Era la médium más afamada y solicitada en Medellín, por sus extraordinarios poderes parasíquicos, sólo comparable a los que tenían en Europa la italiana Eusapia Paladino y la francesa Eva Carrier (p. 250).

Fueron estas coincidencias entre artes y espiritualidad; entre oficios y emprendimientos; entre ideas y prácticas, las que hicieron del taller un escenario de múltiples resonancias culturales y políticas y un lugar variopinto, como lo caracteriza Juan Luis Mejía Arango (1992) cuando afirma que “[e]n el taller, fuera de fabricar lápidas, se reparaban paraguas, se grababa el vidrio y se practicaba espiritismo, y a partir de 1888 se dictaban clases de dibujo y pintura” (p. 7).

La adhesión a aquellas ideas le acarreó la excomunión y el señalamiento a Melitón y a la familia, situación que puso en aprietos el crecimiento del negocio y la economía doméstica. Estos aspectos contextuales resultaron definitivos en la configuración de dicho espacio como un ambiente para la circulación clandestina de personas, ideas y fuentes diversas, fomentando una actitud disidente respecto a la Iglesia y de librepensamiento en relación con la hegemonía católica y su conexión con el Estado por la vía del partido conservador. Tal como se relata en *María Cano: la Virgen Roja*, las lecturas eclécticas poblaron las conversaciones en el espacio de los Rodríguez:

En el taller de Melitón se comentaban capítulos enteros de *Isis sin velo*, donde Madame Blavatsky explicaba las misteriosas relaciones que había entre los libros sagrados de Oriente y Occidente y el velo de oscuridad que habían impuesto a [lo largo] de los tiempos quienes temían al poder de las verdades ocultas. Se hablaba de Paracelso, el primer alquimista que recibió la iniciación; de la Taberna del Manzano, en Londres, donde dicen que se fundó la masonería moderna, en 1717; del *Zohar*, el más importante tratado cabalístico de los hebreos; de que san Juan, el evangelista, estaba muy instruido en las

ciencias cabalísticas; de cómo los humanos habían perdido su conexión con el yo espiritual, un yo poderoso que los conectaba con la divinidad, y que el materialismo había intentado combatir; del *Libro de los muertos* de Egipto, un verdadero viaje de purificación espiritual; de la profunda relación que había entre la filosofía hinduista expuesta en los Vedas y la Kábala de los hebreos, y cómo se fue tergiversando la verdad a través de las traducciones (Robledo, 2017, p. 17).

La capacidad de incidencia del cristianismo sobre la vida de la Medellín y el país de la época ocasionó buena parte de las dificultades de la familia. Y los Rodríguez compartieron el destino de todas aquellas corrientes que, eliminando los intermediarios institucionales en el contacto con lo espiritual, buscaban una experiencia e interpretación singular de lo numinoso y lo divino, como lo muestra George Bataille (1989) con su idea de la experiencia interior.

Diversos miembros de la sociedad de la época solían frecuentar a La Rurra con el fin de recibir su mediación para contactarse con sus amigos y familiares fallecidos. Como lo reseña Beatriz Helena Robledo (2017):

Quienes asistían a las sesiones de espiritismo resultaban sospechosos y hasta peligrosos para las familias más conservadoras de una ciudad que se abría al progreso material y entregaba el cuidado de su alma a las oraciones de arrepentimiento en la misa dominical. Estas prácticas estaban prohibidas por la Iglesia católica y eran mal miradas por mucha parte de la sociedad de Medellín. Sin embargo, pensó María, no dejaba de haber una doble moral en mucha gente, pues aunque criticaban el espiritismo, acudían a la Rurra para invocar a algún pariente muerto (pp. 17-18).

Dado el contexto del lugar de las prácticas espiritistas en el taller, procedamos ahora a su valoración como comportamiento estético, así como la de los particulares modos de articulación entre materialidades y modos de dación de lo fantasmático. A diferencia de Melitón, quien interponía una mediación externa perdurable, La Rurra se valía de su propio cuerpo, el cual, a través del trance, servía de lugar de encarnación de los espíritus inmateriales para entrar en contacto con el mundo material. Pese a las diferencias, entre ambos gestos opera una relación de homología: la mediación fantasmática de una ausencia, su señalamiento y puesta en contacto con los presentes.

Por más que se tratase de la vida espiritual, el punto cero de toda expresividad es la experiencia y esta debe pasar, ineluctablemente, por un proceso de materialización que debe lograrse, bien sea por medio de superficies demarcadas, de otras no demarcadas o del cuerpo mismo, como lo plantea Lars Ellestöm (2010). En esta misma línea, Ana María Cano (1995) cuenta que

La Rurra, como llamaban a la mayor de las Canos, se sentaba en una banquetica y se alistaba a entrar en trance rezando el más hermoso padrenuestro que recuerde nuestra privilegiada Merceditas Ríos de Lalinde y también la Mona, doña Gabriela, heredera del taller de los Rodríguez (p. 81).

La homografía de los conceptos *médium*, designación genérica para los soportes de inscripción de memoria, y *médium*, rol específico de aquel practicante ocultista que entra en relación con el mundo espiritual, abona elementos para evitar las soluciones que procuran positivizar y explicar con lógicas ajenas a las prácticas mismas la realidad social de las *performances* espiritistas.

Y, justamente, como una acción que enuncia y ejecuta, que representa y presenta, en cuanto gesto performativo (Bal, 2009), es como pueden interpretarse los trances mediumínicos. Rituales sociales de relación con la muerte en los que un sujeto presta su propio cuerpo para prolongar la comunicación con un mundo de otra manera inaccesible para el común del grupo social. Los motivos de la solicitud de contacto solían variar y su finalidad última oscilaba entre el duelo y la necesidad funcional e interesada por encontrar posibles tesoros guardados por el fallecido. Beatriz Helena Robledo (2017) apunta al respecto:

[...] la Rurra [...] atendía las consultas de hombres y mujeres afanados por comunicarse con el espíritu de sus familiares, ya fuera para encontrar el entierro que los haría ricos, o ya para aclarar malentendidos de familia o para calmar la nostalgia de la ausencia (pp. 17-18).

Sea cual fuere el motivo, La Rurra fue investida con un hálito particular, una sensibilidad que le permitía comunicarse tanto con los espíritus como con sus palomas (Robledo, 2017, p. 8); algunos de cuyos aspectos no controlaba totalmente y, en consecuencia, requerían cierto flujo de formas de lo inconsciente mediante el estado de trance. Lo anterior enfatizado por la interpretación que propone Rocco Mangieri (2014) sobre las prácticas mediumínicas:

El médium, debe ser apto para poder ser el depositario especial de una fuerza, una energía extraña, el cuerpo-vehículo esencial de un proceso del cual no tiene el control, sujeto de un performance en el cual (más específicamente) no puede-debe tener el control consciente e intencional (p. 93).

Como lo propone Luis Zea Uribe (2014 [1923]) a partir del estudio y las observaciones realizadas en torno a fenómenos parasicológicos de comienzos de siglo, cierto grado de ausencia de control e intención y el olvido de lo sucedido durante las experiencias paranormales parecen ser una constante de las sesiones espiritistas, lo que configura una suerte de paradoja en la que el olvido es una condición necesaria para traer a la memoria, para hacer presente el espíritu de quien se ha ausentado por la irrupción de la muerte.

Como decíamos líneas atrás, La Rurra es la representación más potente de lo femenino y su aporte a la configuración polifónica del dispositivo expresivo de los Rodríguez se sitúa en la agregación de un gesto performativo, sutil, difícil de rastrear, pero potente en la instauración de un régimen de visibilidad de lo invisible espiritual en el Medellín de finales del siglo XIX y su tránsito al XX.

Luis Melitón y Horacio Marino Rodríguez o de las alternancias posibles entre pintura, fotografía y arquitectura

Sobre Luis Melitón Rodríguez Márquez se ha escrito con suficiencia y, dada nuestra costumbre a individualizar los análisis de las prácticas creativas, nos perdemos la posibilidad de entender tanto el dispositivo como el ecosistema en el cual un sujeto se inscribe y que le permite históricamente ser lo que ha sido. Atendiendo a lo anterior, intentaremos hilar elementos interpretativos para evidenciar las alternancias de Horacio y Luis Melitón, entendidos como dos actores fundamentales, indisociables entre ellos, y responsables en buena parte de la resonancia y potencia del taller de los Rodríguez en cuanto dispositivo cultural.

Bastante se ha dicho de la obra de Luis Melitón y Horacio Marino, de su papel fundacional particularmente en el campo fotográfico, de su sensibilidad y dominio del oficio, de su contribución a la configuración de un archivo visual que registrara las memorias del tránsito hacia la modernización en el Valle de Aburrá.

En su trayectoria creativa pueden vislumbrarse varios ejes de análisis e interpretación. Como, por ejemplo, el registro del paisaje moderno que emerge en medio de los modos de vida campesinos evidenciados en las fotografías a las obras de ingeniería del Ferrocarril de Antioquia, en 1921 y 1922; la posibilidad del registro del campesinado y de los desposeídos, a modo de compensación por su ausencia de notabilidad y que pueden leerse en imágenes como *Campesinos* y *Chapoleros*, de 1910; los notables (familias de estirpe eminente, militares e intelectuales) y su deseo de pervivencia por medio del registro fotográfico, como se muestra en la serie de retratos a Lucila Henao, de 1896, la *Familia* de Alejandro Ángel, de 1904, o *El matrimonio Misas*, de 1908; las fantasías y alegorías derivadas de montajes como las que sugieren trabajos emblemáticos como *El ángel de la esperanza*, de 1908, o las fotografías de *Sara Mejía* de 1909 y *Emilia Aguirre*, de 1914; los usos publicitarios de la producción imaginal, como en el caso de la serie realizada para la marca de cigarrillos Cóndor entre 1910 y 1918; así como el rastreo de la producción estereoscópica y sus apropiaciones contextuales, como las que sugiere la imagen misma del *Taller de fotografía Rodríguez y Jaramillo*, fechada en 1897; las imágenes de espectáculos públicos como *Maromeros*, de 1900 y *El Circo*, del mismo año; y, finalmente, sin agotar los escorzos posibles del ordenamiento, las series de imágenes que tuvieron a la fuerza maquina como su motivo, mostradas en las fotografías realizadas a *Tejidos Medina* en 1922.

Sin embargo, más allá de lo temático, varios momentos pueden distinguirse en la trayectoria creativa y el tratamiento de los médiums en la obra de la dupla Horacio-Melitón; a saber: (1) el momento de énfasis en la captura y fijación de la imagen evanescente de la cámara oscura y su ulterior afinamiento mediante el retoque; (2) las experimentaciones a partir de la combinación de técnicas y serialización en medios impresos de amplio tiraje, en las que estuvieron implicadas al mismo tiempo la gráfica y la literatura; (3) innovaciones en la producción de imágenes por medio del estereoscopio y el microscopio; (4) la transmisión de conocimientos artísticos, primero en círculos pequeños, y luego en normales y escuelas de artes y oficios, y (5) la contribución a la construcción de un cuerpo de conocimientos sobre artes específicas, con la publicación de lecciones que abonaron a la diseminación, en particular de las prácticas fotográfica y arquitectónica, a partir de las *Lecciones sobre fotografía y Cuaderno de caja* (Rodríguez y Rodríguez, 2011), así como de los tres tomos que componen *El libro del constructor* (Rodríguez, 2012).

Atendiendo a esto, es importante señalar algunos aspectos determinantes de las prácticas estético-artísticas de los hermanos Rodríguez y sus comportamientos en la lógica, como diría Pierre Bourdieu (1983), del campo intelectual y del proyecto creador. En este sentido, varios rasgos marcan la figura de Horacio Marino en el contexto del taller de los Rodríguez, asociados a su versatilidad en diversos campos de expresión, vinculados al despliegue del conocimiento técnico y la consecuente capacidad de amplificación y resonancia de los mismos en el espacio no solamente visual, sino además arquitectónico de la ciudad de Medellín.

Socio de diversas alianzas comerciales –con Francisco A. Cano, Alberto Jaramillo, Rafael Mesa y con sus propios hijos–, logró mezclar técnicas artesanales de circulación limitada y llevarlas a un ámbito serial de mayor proximidad a la industria cultural propiamente dicha; esto por medio de la fotozincografía –proceso fotográfico de transferencia a placas de zinc desarrollado a mediados del siglo XIX por sir Henry James– y el fotograbado –técnica de la que, al parecer, fueron los primeros ejecutores en Antioquia, según Tabares (2011) y Londoño (2017)– (v. imagen 5.2). Adicionalmente, tras la alianza con Rafael Mesa, por ejemplo, constituyó un “[...] establecimiento que se encargó de grabar toda clase de clichés propios para la impresión fotográfica como retratos, ilustraciones de cuentos, novelas, obras técnicas u otras [...]” (Tabares, 2011, p. 53).

Imagen 5.2

Oferta de servicios del estudio de Rodríguez & Mesa

**ESPECIALIDADES
DE
RODRIGUEZ & J.**

Impresiones
en fotosepia,
papel bromu-
ro, albumina-
do y velox.
de
retratos pe-
queños, por
mala que sea
el estado en
que se hallen.

Fotografías,
al carbón en
colores *ma-
giques*, negra,
sepia, etc.
y *Retras* de
niños.

Comisionis-
tas en el ra-
mo foto-
gráfico.

1897.

Rodríguez & Mesa

Se encargan de la ejecución de FOTOZINCOGRAFÍAS y FOTOGRABADOS, para ilustración de libros, periódicos, avisos, y en general todo lo relacionado con el arte del grabado.

Entenderse con Horacio M. Rodríguez en su Fotografía ó con Rafael Mesa en su casa de habitación.

1897.

Fuente: Biblioteca Pública Piloto de Medellín.

A otra de sus alianzas, con el pintor F. A. Cano y con Luis de Greiff, se debió la creación de *El Repertorio Ilustrado*, la revista que “[...] publicó por primera vez en la región imágenes grabadas en madera y adaptó a los escasos medios locales disponibles la técnica del fotograbado, lo que creó una nueva oportunidad industrial y artística” (Londoño, 2017, p. 238).

Solo quien domina un arte es capaz de enseñarlo, y en este sentido las *Lecciones de fotografía* constituyen la evidencia de las habilidades en materia química, óptica y artística que asistían a este miembro del linaje Rodríguez, al mismo tiempo que son un testimonio de los modos específicos con los cuales dominaron los medios técnicos, así como de las concepciones que tenían de estos y de los variados detalles acerca de la manera específica de abordar el oficio.

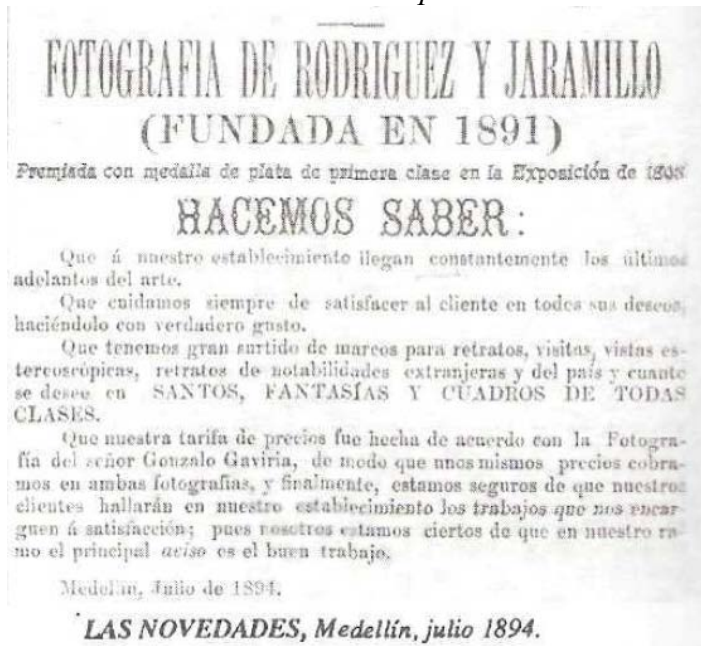
Este espacio de descripción y sistematización del saber artístico puede comprenderse como una señal para el futuro, pues en el mismo manual Horacio Marino Rodríguez (2011) explicó los mecanismos de registro y producción estereoscópica, precisando la lógica que asistía a su creación:

Es un grave error creer que para obtener una vista estereoscópica, es decir, apropiada para que un estereoscopio produzca la ilusión de la realidad, basta repetirla sobre un cartón a determinada distancia una de otra; cada una de las fotografías que forman una vista estereoscópica, es tomada de un punto de vista distinto y por consiguiente no son iguales aunque a primera vista lo parezcan; si así no fuera, sería imposible la sorprendente producción del relieve o al menos éste sería insignificante (p. 33).

Esta técnica, inventada por Sir Charles Wheatstone en 1840 (Wade, 2004, p. 108), constituye el pariente remoto de lo que hoy conocemos como *realidad virtual*; su descripción, y la oferta de piezas en este formato, constituyó parte del repertorio de imágenes que podían producirse en el taller de los Rodríguez (v. imagen 5.3 y 5.4). Esto al lado de los retratos individuales y las fotografías de grupos, las vistas de paisajes y las reproducciones de cuadros y estampas.

Imagen 5.3

Oferta de servicios del taller de fotografía Rodríguez y Jaramillo entre los que se encuentran las vistas estereoscópicas.



Fuente: J. L. Mejía Arango, 1992, "El taller de los Rodríguez" [catálogo de exposición], Suramericana y Centro Colombo Americano, p. 8.

Imagen 5.4

Oferta de servicios del taller de fotografía Rodríguez y Jaramillo



Fuente: Biblioteca Pública Piloto de Medellín.

Resulta particularmente interesante, en clave de una decodificación de lo fantasmático en el caso de Marino Rodríguez, la definición que ofrece de la fotografía entendida como “[...] el arte de fijar por medio de la luz (*photos*, luz; *grapho*, escribir), la imagen producida en la *cámara oscura*” (Rodríguez y Rodríguez, 2011, p. 17).

Esta definición y las posteriores descripciones que se realizan en las *Lecciones* ponen en evidencia, por un lado, la persistencia tecnológica del invento popularizado en las tentativas de magia natural de Giovanni Battista della Porta (Zielinski, 2011) y, por el otro, el complejo circuito de mediaciones materiales que intervienen en la producción fotográfica, que van desde la conversión del modelo en una imagen al interior de una cámara oscura miniaturizada –respecto a sus versiones medievales de gran tamaño–, pasando por el procesamiento óptico y mecánico mediante la combinación del “[...] *vidrio despulido, fuelle y plancheta* para el objetivo” (Rodríguez y Rodríguez, 2011, p. 19), hasta la producción de negativos, su retoque, producción de positivos, entonación y la fijación posterior en soportes diversos.

Llama la atención el trabajo y destreza particular que implicaba la afinación pictórica con lápiz y pincel de los resultados obtenidos con la cámara, lo que evidencia el camino intermedio entre la producción mecánica de la imagen y su mejora artesanal.

Esta operación, a veces ejecutada por el fotógrafo, o a veces delegada a otros miembros del taller, que por lo general eran mujeres, como María Cano^[43] y Rafaela Rodríguez, por ejemplo, evidencia las primeras formas de organización de flujos de trabajo para la producción mecánica de imágenes, dadas las condiciones de los sistemas ópticos de la época, así como la sensibilidad de los medios de fijación, que demandaban la intervención de la mirada y la mano del fotógrafo, de sus ayudantes, y sus capacidades de mejora de la imagen obtenida.

Resulta particularmente significativo el detalle en la descripción del retoque por parte de Horacio Marino y su constante mención por parte de Luis Melitón, en el *Cuaderno de caja*; esto, debido a la pericia requerida para la técnica, al tiempo demandado y a su

^[43] Véanse al respecto las alusiones de Beatriz Helena Robledo (2017, p. 33); Maribel Tabares (2011, p. 69), y Juan Luis Mejía Arango (1992, p. 9).

correspondiente impacto en la entrega oportuna de los encargos. Obstáculo que parecía insalvable debido al lugar fundamental que cumplía el retoque como vínculo con la referenciación modelizante proveniente de lo pictórico, de la cual no se había desprendido aún la naciente creación fotográfica y de la que solamente lograron desprejarse por el agobio derivado del volumen de trabajo, los tiempos de entrega cada vez más ágiles y la consolidación de esta como una actividad comercial (Tabares, 2011).

Así, aclarando el papel del retoque en el proceso fotográfico, Horacio Marino Rodríguez (2011) explica:

Por perfecto que sea el negativo de un retrato adolece casi siempre de algunos defectos difíciles de evitar, por no decir imposibles, unas veces por causa del alumbrado y otras por el aspecto de la piel. El objeto del retoque es corregir dichas imperfecciones únicamente: tales son la eliminación de las manchas, pecas, cicatrices y demás defectos accidentales de la piel humana; corregir la dureza de algunas sombras y disminuir el efecto que un fuerte alumbrado pueda producir en las arrugas muy profundas (p. 36).

Los instrumentos de las artes visuales previas a la fotografía, como el dibujo y la pintura, supuestamente superadas por la imagen mecánica, parecen coexistir en este momento de desarrollo de la técnica; las herramientas y tintas de esta práctica comparten lugar con la química y los sistemas de iluminación en el taller fotográfico.

La siguiente descripción da cuenta de ello:

Con la punta del lápiz bien aguzada se principia por cubrir todos los puntos algo transparentes, como son la representación de las pecas y barros; luego se continúan suavizando las sombras duras, procurando que el puntillado o las líneas que se hagan con la punta del lápiz, armonice con el tono general del negativo, es decir, iguale el color con el de las partes próximas. Los puntos transparentes producidos por rotura de la película se tapan con un pincelito humedecido en un color al agua, como tinta de china, bermellón, azul o carmín (Rodríguez y Rodríguez, 2011, p. 37).

La función de posproducción de la imagen ocupada por el retoque parece necesaria por defectos derivados de aspectos ópticos, de iluminación o por cuestiones relacionadas con las características físicas del modelo. Ahora bien, lo delicado del procedimiento y sus

implicaciones en el logro de una imagen de calidad se explican en la advertencia que aparece a continuación:

Todo el bien que un retoque bien comprendido hace a un negativo, se trueca en gran perjuicio cuando se abusa de él hasta el extremo de eliminar casi por completo las sombras, redondeándolas, o suprimir los accidentes que caracterizan la edad, canas y arrugas; operaciones todas que tienden a destruir el carácter individual y cuyo efecto final es más bien la reproducción de una estatua de porcelana que la de un ser de carne y hueso (Rodríguez y Rodríguez, 2011, p. 36).

Vistas así, las imperfecciones agregan valor y verosimilitud a la producción fantasmática de un simulacro que pretende ponerse en relación de semejanza con los seres orgánicos y, por más que persista un intento por pictorializar este tipo de imagen, el efecto de un aparecer que debía suscitar la sensación de *como si* se estuviera frente al referente requería sostenerse según los preceptos inherentes al oficio.

Por su parte, en el registro del 7 de febrero de 1906 del *Cuaderno de caja de la Fotografía de Rodríguez*, Luis Melitón manifiesta su disgusto por este ejercicio, al que describe como una tarea extenuante que consume buena parte de su tiempo:

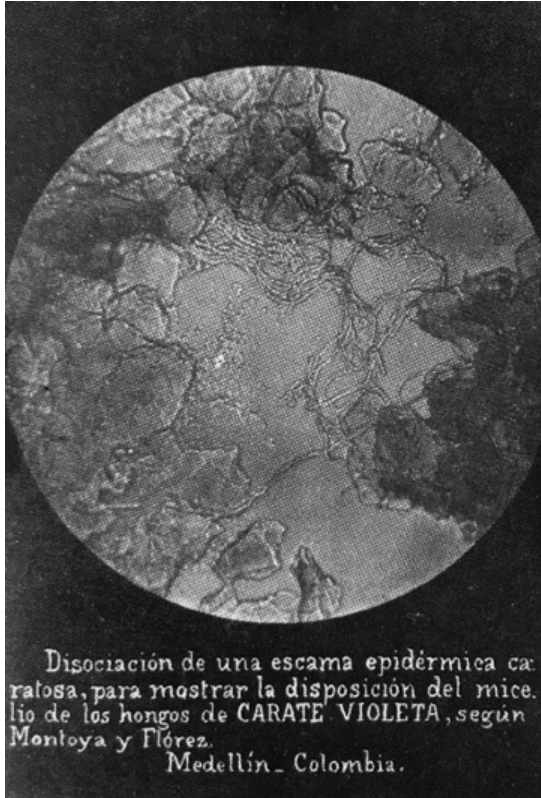
Muchísimo retoque, tal vez pasan de 25 negativos, muchos alb. viñetas [sic]; bromuros por hacer tres, y mucha menudencia: retocaré algo y me consagro a la menudencia. Los daños que se cometen en esta fotografía son para acobardar a cualquiera; Miro con especialidad los hace a diario, es una polilla dañina; Ramona todos los días sirve de menos, Amelia sí sirve; pero está muy sorombática y yo que también sirvo un poco y ya no puedo con la carga [...] Materialmente no puedo con el retoque, día por día me fastidia más (pp. 93-96).

Como se ha visto, el gesto técnico modelado por Luis Melitón y Horacio Marino se logra mediante una triple remediación, es decir, de la inclusión sucesiva de una tecnología en otra (Bolter & Grusin, 2000): la imagen que se captura en esa antigua máquina de producir imágenes que era la cámara oscura, es remediada por la plasmación química fotográfica; la cual, a su vez, es reelaborada por medio del retoque de negativos, procedimiento impregnado aún de los visos del dibujo y de la búsqueda de la corrección pictórica.

Otro de los aspectos que conviene resaltar en el trabajo de los Rodríguez, además de la producción de imágenes estereoscópicas antes mencionada, es la captura de imágenes provenientes del microscopio (imagen 5.5), en cuanto evidencia de las extensiones de la práctica y de la ampliación del espectro de producción visual del taller.

Imagen 5.5

Fotografía tomada a través de un microscopio



Fuente: Melitón Rodríguez, *Fotografías*, 1985.

No siendo esto suficiente, Marino Rodríguez abre nuevas posibilidades expresivas tras la espacialización del gesto artístico y el desarrollo de su vocación constructiva, impulsado por su suegro, Enrique Haeusler, en el contexto arquitectónico. Esto dio lugar a la creación de una oficina en compañía de sus hijos, de la que se derivaron múltiples proyectos, la publicación de tres tomos sobre el tema y la enseñanza en este mismo ámbito.

A continuación, se presenta una síntesis (gráfico 5.1) que recoge, en términos de campos de dominio, los escenarios donde se desarrollaron y las formas de expresión más características y relevantes de los gestos técnicos y expresivos desplegados por el dúo Melitón-Horacio.

Gráfico 5.1*Gestos técnicos en el trabajo de Horacio y Melitón Rodríguez*

Como se puede apreciar, el momento final de la carrera creativa de Horacio Marino abre las puertas del taller artesanal a las posibilidades de incidencia de la oficina de arquitectos en un ámbito metropolitano de industrialización, a la vez que señala la preclusión de las formas artesanales y la apertura a la modernización que a partir de allí emprendería con ahínco la ciudad y sus habitantes.

En este escenario, el de la construcción y el diseño arquitectónicos y su relación con el surgimiento de la industria, se abre un espacio para nuevas configuraciones culturales marcadas, posiblemente, por el desvanecimiento de las formas fantasmáticas transmitidas por el artesanado, para darle paso a las fuerzas transformadoras de lo maquínico. Estas cuestiones, que ameritan un desarrollo particular en clave de una perspectiva arqueológica de los medios, exceden los alcances del presente trabajo.

Capítulo 6

Relación entre palabra e imagen

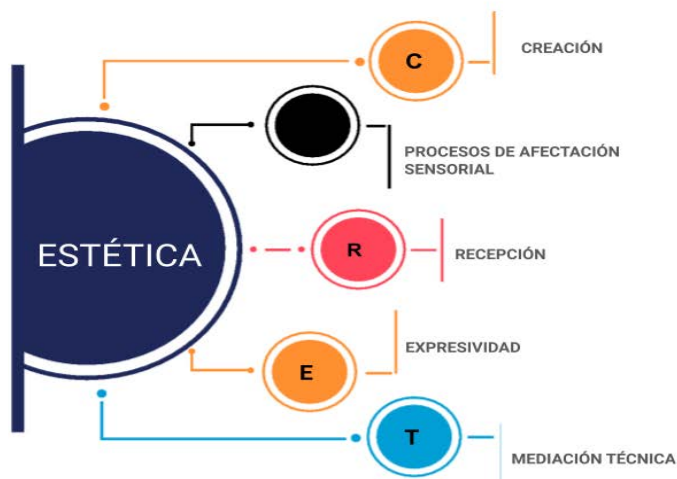
El abordaje estético de las cuestiones inter y transmediales

Más allá de una teoría de lo bello, la estética es un campo de origen filosófico, pero de configuración inter y transdisciplinaria en la actualidad, con extensa trayectoria en el tratamiento de los problemas de la creación, la recepción, la afectación sensorial, la expresividad y la mediación de las técnicas en diversas manifestaciones de la cultura y los entramados sociotécnicos.

Su tradición se extiende por varios siglos antes del surgimiento de las teorías de la comunicación y los medios propiamente dichos. Sin embargo, en algunos de sus apartados, se ha ocupado de problemas análogos a los que enfrentamos actualmente al abordar la cuestión de la convergencia, esto es, cómo diversas formas expresivas colindan, se integran o divergen entre sí.

Gráfico 6.1

Concepción ampliada de la estética



La pregunta por las relaciones entre las formas artísticas, las similitudes, diferencias y posibilidades de integración constituyeron un apartado importante de estas exploraciones circunscritas al mundo y el sistema de las artes y, en algunos casos, de las técnicas disponibles en otras épocas.

Gotthold Ephraim Lessing (1729-1781) es, si no el primero, uno de los más reputados e influyentes estetas que se propuso abordar el problema de las relaciones entre las diferentes formas artísticas, cuestionando la equiparación que la tradición hubiera hecho en relación, particularmente, con una especie de subordinación de lo visual a lo poético. Sin embargo, nos ocuparemos más adelante de los planteamientos de Lessing y su resonancia en algunas de las concepciones de los estudios visuales contemporáneos. Por lo pronto, centrémonos en algunas teorías conexas a los planteamientos de Lessing.

Según Benedetto Croce (1866-1952), filósofo italiano ocupado de reflexionar sobre las cuestiones de la estética y la lingüística, el problema de los géneros constituyó una cuestión central en lo que podría denominarse como “la prehistoria de la estética”, asentada fundamentalmente en la poética aristotélica, que dio origen a una teoría de la expresión y la representación con tintes ante todo prescriptivos, es decir, una orientación teórica que intenta fijar reglas sobre las maneras específicas en las que deben desarrollarse determinados tipos de géneros. Este primer debate constituye un antecedente importante para pensar algunas cuestiones contemporáneas sobre la existencia o no de algún tipo de canon o regla en determinadas especies mediáticas o en determinados géneros que toman asiento en dichas formas mediales.

Croce documenta una extensa discusión entre aquellos pensadores que defendían la existencia de reglas de expresión y aquellos que defendían la libertad creativa. Al respecto, citando al Conde Francisco Montani de Pesaro (1705), menciona cómo este refería lo siguiente, respecto al problema de las reglas y la expresión:

Ya sé que hay reglas inmutables, eternas, fundadas sobre un tan buen sentido y sobre una razón tan sólida y firme, que subsistirá hasta que subsistan los hombres. Pero entre estas reglas, hay tan pocas que pueden contarse con la nariz que tengan, con el carácter de incorruptibles, la autoridad de ir dentro de nuestro espíritu en todo curso de tiempo, que yo tengo para mí que es bastante más agradable el acomodar y dar reglas a nuestras nuevas obras, que no servirnos de las viejas ya derogadas y muertas (Montani, citado por Croce, 1912, p. 524).

Como puede verse en este apartado, hay una tensión evidente entre la idea de la existencia de un conjunto de reglas que gobiernan y determinan la expresión artística y las visiones que abogan por la libertad creativa como base del ejercicio expresivo, al punto de que nuevas obras instalan, desde el punto de vista de Montani, nuevas reglas.

Esta referencia deja ver, de fondo, el interés de una época por dar cuenta de las herramientas de expresión y comunicación con las que cuenta, especificar su naturaleza y modo particular de configuración y dibujar límites o no entre las mismas. Dentro de este conjunto de reglas se especifican los tópicos a través de los cuales, por ejemplo, en el ámbito de la poesía se diferencia bien sea la tragedia de la comedia o lo dramático de lo lírico y lo épico, por citar solamente un ejemplo del alcance de la discusión; o, por otro lado, la manera en que la pintura despliega en su interior diversidad de estrategias imitativas según se ocupe de cuestiones históricas o mitológicas.

Una parte importante de la discusión clásica se ha concentrado sobre las relaciones entre pintura y poesía desde un punto de vista comparativo, detonadas por la sentencia de la *Epístola a los Pisones* de Horacio (2003) en la que se indica que “La poesía es como la pintura”.

Esta aseveración ha sido retomada e interpretada de diversas maneras, incluso antagónicas, que pueden resumirse en dos posturas: una que critica la tradición horaciana al suponer en esta fórmula la identificación de ambas artes, y otra en la que se asume este planteamiento como una comparación que está lejos de igualarlas.

Así, por ejemplo, Tarsicio Herrera Sapién en el estudio introductorio al *Arte poética* de Horacio (1970) plantea cómo el paralelismo entre pintura y poesía es una más de las comparaciones que tienen lugar en la Epístola de Quinto Horacio Flaco (65 a. C - 8 a. C.).

Más allá de la discusión crítica, lo que nos interesa acá es la relevancia que toma para una tradición teórica la pregunta por las conexiones y diferencias, por los límites y vasos comunicantes entre diversas tecnologías expresivas: ¿existirá un principio rector que conecte todas las artes?, ¿son las artes tan diversas entre sí que no pueden mezclarse?, ¿cuál es la naturaleza particular de cada arte?, ¿en qué reside su especificidad?

Este conjunto de preguntas ha suscitado un amplio volumen de disertaciones y posturas en la tradición estética y, pareciera ser, no han conseguido resolverse ni siquiera en los estudios contemporáneos sobre los medios. Así pues, la relación en los estudios clásicos sobre el arte se representa de manera alegórica a través de la obra de Francesco Furini de 1626, en la que el sugestivo encuentro de ambas artes se sella con la sentencia en latín que se traduce como “La armonía es más fuerte que la luz”. ¿Será esta expresión una toma de postura del pintor acerca del peso innegable de la expresión poética? Lejos de mostrar una solución al dilema, la pintura lo que hace es afirmarlo en una clara contradicción, pues lo que estamos leyendo es la representación pictórica de una forma escrita que pareciera, en principio, posicionarse a favor de la armonía como gran principio integrador, puesta del lado de la alegoría que representa a la poesía.

Volviendo a Horacio, Herrera Sapién afirma, extendiendo a un nuevo contexto la discusión:

Han quedado ya deslindados los terrenos de poesía y pintura, mas no por ello ha de pretender nadie negar las vastas posibilidades que florecen de la combinación de unas artes con otras: palabras y melodía producen el canto, ritmo y plástica estructuran el ballet, las cariátides son una fusión de la escultura con la arquitectura; otras coordinaciones variadas producen el teatro, la ópera, la cinematografía y otros espectáculos cuya multiplicidad apenas se va vislumbrando, pues su virtualidad se antoja infinita. Las convergencias en aspectos parciales de artes diversas producen sorprendentes resultados: existen poemas plásticos, odas musicales y versos escultóricos como los de Keats y Gautier (Herrera, 1970, p. LXXXVIII).

Para Herrera, la equiparación o subordinación que ha tejido la tradición en la dupla pintura-poesía, no es otra cosa que una sobreinterpretación o una mala lectura de lo que realmente está consignado en el arte poética de Horacio. Pero leamos rápidamente la estrofa que ha suscitado tal grado de sobreinterpretaciones:

La poesía es como la pintura; habrá una que te cautivará más si te mantienes cerca, otra si te apartas algo lejos; ésta ama la penumbra; aquélla, que no teme la penetrante mirada del que la juzga, quiere ser vista a plena luz; ésta agradó una sola vez; aquélla, aunque se vuelva a ella diez veces, agrada (otras tantas) (Horacio, 1977, p. 138).

De manera adicional, Herrera muestra cómo la comparación se realiza en la *Epístola a los Pisones* (Horacio, 2003) tanto entre pintura y poesía como entre poesía y música; incluso, como puede constatarse en los versos siguientes (del 370 al 380), esa comparación se extiende hacia la gastronomía y las actividades deportivas.

Si hubiera alguna conexión, advierte Herrera, entre poesía y pintura que ameritara su identificación, esta se encuentra en el acto mimético (que para los griegos es mucho más que una reproducción o calco) que proviene de la tradición aristotélica misma. Pese a lo anterior, el conjunto de la tradición ha atribuido a Horacio bien sea un igualamiento de las artes o una subordinación de una a otra que ha sido materia de una extensa discusión, dentro de la que se encuentran personajes como el abate Du Bos (1670-1742) y sus *Reflexiones críticas sobre la poesía y sobre la pintura* (2011). Menéndez y Pelayo (1940) recoge de la siguiente manera esta disputa:

[...] la refutación de un lugar común repetido por todos los preceptistas, y erigido en sistema por Batteux y el abate Du Bos: *Ut pictura, poesis*: la poesía pintura para el oído, la pintura poesía para los ojos. De este lugar común, admitido por verdad inconcusa, resultaba la más extraña aplicación de criterios a las obras artísticas. Un cuadro se juzgaba literariamente (manía que aún dura y no lleva trazas de desaparecer), es decir, que se le aplicaban todas las reglas menudas de la Retórica y de la Poética tradicionales, y con arreglo a ellas se absolvía o se condenaba al pintor. Y, al contrario, el vocabulario pictórico inundaba los tratados de literatura y los llenaba de metáforas disparatadas, inaplicables de todo punto al arte de la palabra, produciendo además en los poetas cierta impotente o peligrosa emulación respecto de los pintores, la cual se manifestaba por una plaga de composiciones descriptivas que no hablaban ni al alma ni a los ojos (Menéndez y Pelayo, 1940, p. 768).

Esta identificación, en términos de Rensselaer W. Lee (*Ut pictura poesis: La teoría humanística de la pintura*, 1982 [1940]), es más una invención de los críticos y escritores del Renacimiento y del Barroco, quienes intentaron una extensión de la poética aristotélica a un campo que le resultaba totalmente ajeno y que redundaba en la tan criticada sumisión de lo visual a la palabra poética por un lado y que, por otro, trajo como respuesta la afirmación radical de un estatuto de la pintura.

Más allá de la disputa, lo interesante de estas exploraciones en torno a ideas estéticas precedentes, está justamente en la necesidad de definición cruzada por la codependencia

de una forma expresiva en relación con otra en un juego, si se quiere, dialéctico, de identidad y diferencia, que permitirá un tránsito de la preceptiva a una reflexión comprensiva sobre cada uno de los términos en disputa.

Así pues, a la equiparación sucedieron respuestas posteriores de diferenciación y especificación de las prácticas expresivas, dejando un rico legado para el abordaje contemporáneo de la cuestión tanto escritural como visual que será recogida en el ámbito de los estudios visuales y de otras perspectivas.

De cualquier manera, el mero hecho de intentar esta comparación arrojó planteamientos de gran resonancia en los que la actividad pictórica buscaba lograr independencia del intento de trasladar los principios del arte poético clásico a la configuración de los gestos pictoriales.

Así, acudiendo en defensa de la pintura, es que hace Leonardo Da Vinci, en su *Tratado sobre la pintura*, las siguientes afirmaciones:

[...] y si tú, poeta, quieres trazar una historia con la pintura de tu pluma, el pintor con su pincel lo hará más satisfactoriamente y, causando menos hastío, logrará que lo entiendan. Si tú llamas a la pintura una poesía muda, el pintor podrá replicarte diciendo que la poesía es una pintura ciega. Decide ahora cuál es la más perjudicial de las dos incapacidades: la del ciego o la del mudo. Si el poeta es tan libre en sus invenciones como el pintor, sus ficciones no procuran al hombre tanta satisfacción como las pinturas, porque si la poesía se empeña en figurar con palabras, formas, hechos, sitios, el pintor busca en la imitación de las formas la manera de reproducirlas (Da Vinci, 2004, p. CCCLXV).

Esta aseveración contundente de la pintura hizo parte, según Rensselaer W. Lee (1982, p. 201) del ambiente intelectual de la Italia renacentista que tuvo en el arte pictórica un modelo de referencia, constituyéndose en una afirmación contundente de lo *escópico* que se vuelve reiterativa en los tratados del siglo XVI.

Los avances sustanciales en la técnica de representar el espacio tridimensional en dos dimensiones a través de la perspectiva, así como la descripción y adopción de una serie de artilugios como la cámara oscura, como lo hiciera el mismo Da Vinci, dieron a lo visual y sus teorías adjuntas un particular brillo en esta época. Muchas de estas consideraciones

provenían del mundo árabe por vías de las traducciones de la obra de Alhazen (965-1040),^[44] esto para decir que esta visualidad extendida no era patrimonio del mundo europeo, sino que tuvo en Oriente un desarrollo previo del que bebió el mundo occidental.

Si bien el foco de la discusión en las épocas y los autores mencionados se concentró en la relación entre poesía y pintura, las comparaciones y relaciones entre otras artes y formas de lo sensible fueron abordadas tanto en tratados como en experimentaciones llevadas a prácticas concretas.

Baste decir, por ejemplo, que en la misma *Epístola a Los Pisones* de Horacio (2003) tuvieron lugar comparaciones entre la poesía, la música, la gastronomía, la perfumería y los juegos deportivos, tal y como se puede apreciar en el siguiente pasaje:

Del mismo modo que entre mesas agradables una sinfonía discordante, un perfume de mala calidad y una adormidera con miel sarda [miel amarga de Cerdeña] chocan, porque la cena había podido transcurrir sin esas cosas, así un poema nacido e inventado para hacer gozar los espíritus, si se aparta un poco del tono elevado cae hasta lo más bajo. El que no sabe jugar se abstiene de las armas del Campo de Marte, el que ignorante de la pelota o del disco o del juego del aro se mantiene tranquilo para que los círculos cerrados de espectadores no rompan a reír impunemente; el que no sabe componer versos, sin embargo, se atreve a hacerlos (Horacio, 1982, p. 139).

Este encadenamiento de comparaciones se sigue en el verso 380, poco después del famosísimo *Ut pictura poesis*, probablemente con menor impacto y extendiendo el dominio de la maestría a artes diversas, permitiendo conexiones que no serían pensables en el sistema de las artes liberales.

Está claro de este modo que las formas de organización de las tecnologías expresivas tienen también su historia y que lo que hoy reconocemos separado (por ejemplo, el teatro) hacía parte de un mismo cuerpo con la poesía. Así pues, las épocas definían sus propias ecologías de medios, según esquemas de ordenamiento, emparentamiento y posibilidades de hibridación histórico-relativas. De esta manera lo retrata Paolo Rossi (1966, p. 33):

^[44] Los aportes de este científico árabe en óptica e hidráulica fueron un insumo fundamental en el contexto del Renacimiento occidental.

Pero antes de que la figura del artista llegase a ser identificada con la del “genio”, se había producido precisamente en los talleres florentinos del cuatrocientos [...] como tal vez nunca hasta entonces, la fusión entre la actividad técnica y la científica, entre el trabajo manual y la teoría.

Algunos de aquellos talleres:

[...] se transformaron en verdaderos laboratorios industriales. En estos laboratorios, que son a la vez oficinas y talleres de arte, y no en las escuelas, es donde se forman los pintores y los escultores, los ingenieros y los técnicos, los constructores de máquinas. Aquí, junto al arte de tallar la piedra y el de fundir el bronce, junto a la pintura y la escultura, se enseñan los rudimentos de la anatomía y de la óptica, el cálculo, la perspectiva y la geometría, y se proyecta la construcción de bóvedas y la excavación de canales. El saber empírico de los “iletrados” como Brunelleschi y Leonardo tiene a sus espaldas ambientes de este tipo (Rossi, 1966, p. 33).

Así pues, el arte dramático o la pintura no siempre estuvieron lejos de las artes mecánicas, al punto de que ambas se combinaban en pequeños teatros de autómatas y se insertaban no pocas veces en fiestas, espectáculos populares o actividades destinadas a alimentar la vida en las cortes. Estas prácticas implicaron un tránsito de la idea de mimesis griega a la idea renacentista de invención como clave de la actividad creativa (Lee, 1982, pp. 210-217) y se traslada el esfuerzo por la imitación de la naturaleza y la representación de las acciones humanas a la producción de un sistema de artilugios para servir y divertir, para trabajar y jugar, para luchar y habitar.

Una de las invenciones de Da Vinci, descritas por Vasari, da cuenta de esta condición combinada que cruza en un mismo complejo lo que para nosotros estuviera mucho tiempo separado en los terrenos del arte y la ingeniería, cuando se relata cómo “En aquel tiempo llegó a Milán el rey de Francia; donde Leonardo, habiéndosele rogado que hiciese alguna bazarria, realizó un león que caminó bastantes pasos y después abrió su pecho y mostró todo su interior lleno de lirios” (Vasari, citado por Taddei, 2010, p. 96).

En el caso del León de carácter alegórico de Da Vinci se combinan el artilugio mecánico que delega movimiento vivo en un conjunto inicialmente inanimado, con otros elementos

dotados de un particular simbolismo (el de los lirios que rinden homenaje al rey) y una ejecución propicia para la ocasión en la que fue usado.

Lo anterior coincide con un momento histórico en el que la observación rigurosa de la naturaleza, el inicio de una actividad experimental, cruzada con habilidades expresivas, se tradujeron en la introducción de una nueva naturaleza artificial que, como vemos, está densamente imbricada con el mundo de lo simbólico.

Imagen 6.1

Ilustración del clavecín ocular

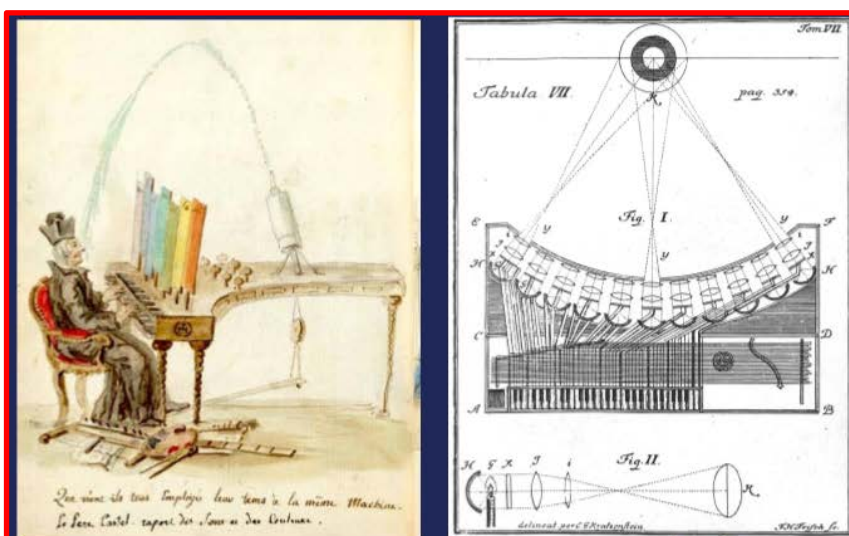


Ilustración de Kruger en el libro *De novo musicis quo oculi delectantur genere*. Fuente: Hankins & Silverman (1995, p. 81).

Otra de las mixturas y combinaciones que se perfilaron en paralelo a la de la pintura y la poesía, se dio entre la música y lo visual, de la mano de lo que se denominó colorofonía o *colour music* (Jameson, 1844).

Uno de los artilugios más representativos y antecedente de esta combinación fue el clavecín ocular o el órgano de color del padre Louis-Bertrand Castel (1688-1757), un dispositivo compuesto de sesenta cristales de vidrio que se abría al presionar una de las teclas del instrumento musical ofreciendo, a la par con los sonidos, destellos de luz. Este dispositivo dependía de la analogía entre los siete colores del espectro visual con los siete tonos de la escala musical convencional. Así, en el artículo que anunciaba su invención Castel afirmaba, según Hankins y Silverman:

[...] que su clavecín no solo daría una simple idea impresionista del sonido en color, sino que realmente pintaría los sonidos mediante una correspondencia precisa y natural entre el color y el tono, para que un oyente sordo pudiera disfrutar de la música originalmente escrita para el oído. Él demostraría tal correspondencia siguiendo razones empíricas y análisis geométrico (Hankins & Silverman, 1995, p. 74).

Pero las exploraciones de Castells, vinculadas a una dudosa materialización de su invento, se extendían a la posibilidad teórica de configurar un instrumento universal de los sentidos mediante el cual los artistas y poetas podrían descubrir un arte combinatoria de consonancias y disonancias extensible a la obtención de placer de todas las fuentes posibles a través del conjunto de los sentidos (Hankins & Silverman, 1995, p. 80).

Derivado de este y otros desarrollos tanto teóricos como técnicos empezó a estructurarse un campo completo, a través de lo que se conoce como Lumia, para una teoría de la integración entre música y luz, que se concibe hoy como antecedente remoto de las prácticas de *Vjing* o la proyección visual y musical en espacios festivos, parte fundamental de las *performancias* audiovisuales en vivo.

Imagen 6.2

Euphonia, la máquina parlante de Joseph Faber



Fuente: Racing Nellie Bly, 2016, junio 15, "Joseph Faber's Marvelous Talking Machine, Euphonia" [imagen adjunta], <https://cutt.ly/OoNwFm4>.

En una línea homóloga se encuentran otras exploraciones que conectaron, por ejemplo, el sonido, bien sea con la arquitectura o con la escultura, por medio de mecanismos de resonancia y ventriloquismo como en el caso de la cabeza de Orfeo en Lesbos, Grecia, o

complejos dispositivos acústicos para la reproducción espacial de sonidos, o para la escucha a través del espacio como los que describía Athanasius Kircher (1602-1680) en su *Musurgia Universalis* (1650), un amplio tratado sobre el sonido y los medios más diversos y fascinantes para su producción. Estos aparatos tienen una larga trayectoria como esfuerzo de reproducción mecánica de la voz humana y su transferencia a diversos dispositivos, entre los que se encuentra uno de los más eminentes: Euphonía, de 1840, la máquina parlante de Joseph Faber, al parecer vinculada con el surgimiento posterior de técnicas de grabación de audio.

Nótese cómo en este caso la teoría estética se conjuga con una historia de la invención que identifica encuentros, paralelismos y tensiones en lugares expresivos que la tradición teórica más fuerte consideró y sigue considerando parcial o débilmente, al darle un lugar central a las tensiones entre poesía y pintura.

En este recorrido sucinto por las teorías y prácticas clásicas acerca de la combinación de medios encontramos un repertorio de perspectivas que evidencian la necesidad de una referencia mutua y, si se quiere, cruzada entre los distintos campos expresivos como mecanismo para su definición y comprensión. Las relaciones y los mecanismos de comparación se han valido de diversas estrategias heurísticas: igualar, equiparar, contrastar, anidar, subordinar un arte a otro, con resultados que han sido parte de amplias discusiones y críticas.

Así mismo, las prácticas de combinación de medios tienen un amplio registro en el contexto hispanoamericano cuya lectura, más allá del dominio de lo puramente histórico, parece requerir esfuerzos adicionales.

En el contexto de la tradición europea, luego de los intentos de subordinación de lo visual a lo poético, voces como las de La Fontaine cuando sugiere: “Las palabras y los colores no son lo mismo. Así como no lo son los ojos ni los oídos” (citado por Lee, 1982, p. 203), introducen un nuevo episodio en la teoría estética que será continuado por Lessing y el profundo influjo que tuvo su aporte sobre la teoría estética, los estudios visuales y la teoría sobre los medios.

La discusión sobre las relaciones entre palabra e imagen: de Lessing a Mitchell

Luego de abordar las cuestiones clásicas acerca de las relaciones entre pintura y poesía, nos aproximaremos en este apartado, en principio, a la discusión desarrollada por el esteta alemán Gothold Ephraim Lessing, su toma de postura e incidencia en el pensamiento de la época sobre las relaciones entre medios.

Posteriormente, abordaremos la cuestión sobre el encuentro entre palabra e imagen tal y como empieza a considerarse en el marco de la Teoría de la imagen de W. J. T. Mitchell (2009) y de los avances que en este contexto empiezan a darse sobre la idea del giro pictorial.

El abordaje de la figura de Lessing resulta relevante, no solamente por sus ideas en sí mismas, sino por las preguntas y cuestiones que introduce en la discusión sobre las relaciones interartísticas.

Sin duda, Lessing es una figura capital para el pensamiento estético moderno. Su acierto central se encuentra en el abordaje, con energía renovada, de una cuestión clásica, enfrentando sin ambages la tradición establecida y las que parecían ser las tendencias de una época. Lessing, según el perfil que hizo sobre él Gombrich (1991), es un hombre de amplia formación, pero con un carácter difícil, irascible, y una gran capacidad retórica.

A propósito, dice el historiador:

Es importante tener presente el carácter dramático del *Laocoonte* porque explica, aunque no siempre disculpa, algunas simplificaciones con las que Lessing presenta las opiniones de sus oponentes. Las obras de éstos aparecen como ejemplo de confusión entre los medios de la poesía y de la pintura, pero, si nos tomamos el trabajo de leer a estos autores, nos inclinaremos a absolverlos de este cargo particular (Gombrich, 1991, p. 34).

Es probable, dice Gombrich, que esa combinación de temperamento y habilidad le hubiera impedido leer en la obra de los autores blanco de sus críticas, Caylus y Spence, respuestas similares a las que diera en su tratado.

Adicionalmente, tanto Gombrich (1991) como Mitchell (2016) reconocen el tinte político de la disputa y la crítica de Lessing; así, dice Gombrich: “El primer *round* es contra Winckelmann, el alemán; el segundo contra Spence, el inglés; el tercero contra el Comte de Caylus, el francés” (1991, p. 35).

Hay pues, según Mitchell (2016, p. 138), el reconocimiento, en medio de la disputa, de una política de la imagen que lleva a pensar no solamente en los límites entre los géneros, sino también entre las fronteras en la concepción que combina fundamentos teológicos con adopciones nacionales de los respectivos géneros y artes.

El contexto de la discusión se enmarca en un complejo debate en el ámbito del pensamiento estético alemán en torno a la interpretación de las versiones poética y visual del complejo escultórico *Laocoonte*. Para el pensador alemán, en Winckelman, uno de los blancos fundamentales de la crítica de Lessing, las funciones estéticas de la pintura y la poesía se equiparan en la representación de la escena del *Laocoonte* (Lessing, 1986 [1766]).

Mientras para Lessing es claro que hay unos límites entre ambas artes, y que cuando las artes visuales pueden representar apenas un instante de la situación de dolor, la poesía puede desarrollar el conjunto de la acción que se está representando. Aspecto que ubica en un lugar superior a la poesía respecto a las artes que se alimentan de la visualidad.

En esta discusión Lessing, sin embargo, explora cómo hay reglas que rigen la representación de la pintura, la escultura, el teatro e, incluso, las luchas de gladiadores romanos (Lessing, 1986, p. 68), evidenciando cómo las formas de expresión varían según el tipo de arte en el que un mismo tema es interpretado, respondiendo a diversidad de constricciones propias, tanto del contexto artístico, como del social, haciendo inoperante la visión de equiparación de las artes.

Así, por ejemplo, en el ámbito jurídico antiguo había, según Lessing (1986, p. 49), normas específicas que prohibían ciertas formas de representación en las artes: la ley de los griegos contra la caricatura y la ley de los tebanos que ordena al artista a hacer sus copias más bellas que los originales (Mitchell, 2016, p. 141).

Esta sugerencia pone de presente la manera en la que las leyes que rigen las formas de los géneros no se circunscriben a la naturaleza intrínseca de las artes mismas o por su configuración natural, sino que además el contexto de las políticas de las artes las vincula sobre formas artificiales propias de la regulación social. Así, de acuerdo con Mitchell en su análisis del *Laocoonte*: “Las «leyes del género», que parecían estar dictadas por la naturaleza, resultan ser estatutos artificiales, hechos por el hombre” (2016, p. 137).

Adicionalmente, las expectativas sociales y los usos que determinaban la recepción, por ejemplo, de un espectáculo de gladiadores, no eran las mismas para el teatro y, por lo tanto, tampoco para la pintura y la escultura.

Esta visión toma distancia claramente del intento de equiparación, atribuido a Horacio en su *Epístola a los Pisones*, de la expresión latina “*Ut pictura poesis* (La poesía es como la pintura)” (Horacio, 2003, pp. 176-177) y muestra la necesidad de una comprensión que para situar la especificidad de cada forma artística requiere una referencia a las demás, identificando los diversos aspectos que las contornean.

De las semejanzas que tienen entre sí la poesía y la pintura, Spence tiene formada la idea más peregrina. Según él, estas dos artes se hallaban tan estrechamente unidas en la Antigüedad, que siempre han marchado cogidas de la mano y que jamás el poeta ha perdido de vista al pintor, ni el pintor al poeta. Parece no haberle preocupado el hecho de que la poesía sea la más amplia de las dos artes, que se vale de medios que la pintura no podría alcanzar, y que puede tener a menudo razones para preferir a la belleza plástica otras que no lo son (Lessing, 1986, p. 108).

Con esta afirmación, Lessing deja clara su postura: la superioridad innegable de la poesía en su amplitud y capacidad de capturar la acción humana por medio de procedimientos artísticos. Su carácter temporal y su vinculación con la apertura imaginativa parecen fijar en este antagonismo un arte superior, o al menos poner límites al intento de superioridad de la pintura.

Según Lessing, cada tipo de creador responde de manera distinta a las posibilidades de su arte y también a las restricciones que le asisten al usar uno u otro medio de expresión. La temporalidad de la acción que se puede permitir el poeta es distinta a la del escultor y

el pintor –el artista, como se les designa indistintamente a ambos en el tratado–; de este modo, refiriéndose a la diversidad de formas de abordar la acción, el autor dice:

[...] al poeta nada le obliga a concentrar su cuadro en un momento dado. Es libre de tomar si quiere cada una de las acciones desde su principio, y de conducir las a su término a través de todas las modificaciones posibles. Cada una de estas modificaciones, que costaría al artista [pintor o escultor] una obra totalmente distinta y acabada, no cuesta al poeta sino un solo rasgo [...] (Lessing, 1986, p. 63).

Extrapolando las implicaciones del punto de vista de Lessing, es claro entonces que resulta necesario comprender las diversas formas de expresión, disponibles para la época, a partir del establecimiento de sus particularidades, de sus límites y de las posibilidades de relación entre sí, apoyándose en el reconocimiento de las reglas particulares de cada arte, las expectativas de su recepción y las restricciones sociales, incluso jurídicas, que asisten su producción, al mismo tiempo que los alcances a través de los cuales un arte se encuentra en condiciones específicas con otro sin equipararse. Pese a lo anterior, el lenguaje poético sigue teniendo prioridad y dominancia en su manera de ver.

Es evidente el carácter inaugural del *Laocoonte* y la manera como señala los comienzos de una visión diferencial de los diversos lenguajes y formas expresivas; sin embargo, como lo evidencian los distintos autores, deja, por omisión, un campo abierto al abordaje de las cuestiones sobre los encuentros entre esas formas inicialmente separadas. Y su apuesta por la superioridad de la poesía suscitará diversas réplicas en la tradición posterior. Así pues, siguiendo a Mitchell: “Lessing no tiene nada contra la bella estatuaria, en tanto y en cuanto permanezca en su lugar y no intente volverse un modelo para la poesía” (2016, p. 139).

Gráfico 6.2
Comparativo entre pintura y poesía


Fuente: Mitchell (2016, p. 143).

Hay en este antagonismo una abstracción que lleva a términos conceptuales otras tensiones que ya hemos señalado, pero que recogen algunos elementos de la tradición kantiana en la que toda percepción estética se elabora en términos espacio-temporales, y de este encuadre de la percepción son hijas las artes y sus tensiones concomitantes. A la pintura y sus expresiones conexas le corresponde la espacialización de signos naturales centrados en la semejanza como mecanismo de la representación, lo cual fija en una esfera reducida la actividad creativa al ámbito de la imitación. Esta actividad se concentra en la determinación de las formas puramente externas. Por su parte, el arte de la poesía centra su potencialidad en los juegos con el flujo y el tiempo a través de signos arbitrarios que admiten múltiples elaboraciones mentales, eso que contemporáneamente denominamos interpretación. Su radio de acción, según Lessing, es, en este sentido, potencialmente infinito, en cuanto tiene la capacidad no solo de dar cuenta de los aspectos propios de la exterioridad y la forma, sino también de condiciones internas, de naturaleza espiritual si se quiere.

Hay una política del género que identifica en este caso a la pintura con lo femenino y a la poesía con lo masculino; la una, desde esta visión, se dispone para ser contemplada en su quieta belleza; del otro, arremete lo poético con su elocuencia en una contemplación de lo sublime y lo inefable. Ya en 1940, el crítico Clement Greenberg (2020) en un ensayo titulado “Hacia un nuevo Laocoonte”, retoma la discusión sobre la especificidad de las artes, avivada antes por Babbitt (1910), intentando ahora un abordaje teórico que legitime

las nuevas rutas de la poesía de verso libre y el posicionamiento de la pintura abstracta en el marco de la reconfiguración de las artes. Introduciendo como aspecto determinante la relación entre el medio y el lenguaje artístico propiamente dicho. En esta reflexión hay un desarrollo más o menos extenso de la idea de medio, que va a convertirse en un hito para reflexiones posteriores como las de Mitchell, aunque en otro sentido.

Greenberg asume que la pureza en las artes depende de la aceptación de las limitaciones del medio de cada forma artística específica y que en función de ello cada arte, de manera aislada, tendrá la posibilidad de ser él mismo (Greenberg, 2020, p. 33). En esa misma dirección dirá Greenberg: “Hay un esfuerzo común en cada una de las artes por expandir los recursos expresivos del medio, no con el fin de expresar ideas y nociones, sino para expresar con una mayor inmediatez las sensaciones, los elementos irreductibles de la experiencia” (2020, p. 30). Este logro de “pureza”, según plantea el autor, es un hito reciente en la historia del arte y la cultura atribuible al arte de vanguardia.

Hay aquí, en esta afirmación, un guiño que nos invita a pensar en el medio como parte fundamental de la actividad artística y creativa, más allá de los aspectos de significación y representación, en los que el soporte material que afecta y entra en contacto con nuestro *sensorium*, es materia de interés, modelamiento, experimentación y actividad creativa.

Gráfico 6.3

Paralelo entre las posturas de Lessing y Greenberg sobre las relaciones entre artes



En el esquema de Greenberg, la poesía se separa de la literatura en su función narrativa, así como la pintura de la escultura. Lo primero por cuenta del abandono de las estructuras gramaticales, la rima y la métrica y la entrega de la poesía experimental a la exploración de modos de afectación del espectador en un plano psicológico (sub o supralógico, según la concepción del autor); por su parte, la pintura busca una afectación que este crítico denomina física.

Acá el autor toma distancia de la diferenciación que proponía Lessing en términos de la capacidad de la poesía para captar una secuencia de acciones en contraste con la de las artes visuales para capturar un instante.

El camino de la discusión sobre las relaciones entre palabra e imagen toma un nuevo tono en la figura del teórico estadounidense W. J. T. Mitchell quien, más allá de la defensa de la superioridad de la palabra poética como en el caso de Lessing o de la idea de la pureza de las artes inspirada en Greenberg por los intentos de las vanguardias de comienzos del siglo XX, propone una interrelación imagen-texto como base fundamental de su perspectiva, heredera, entre otras, de la iconología de Panofsky (1972). Visto así, el estudio de los regímenes de visibilidad, de la visualidad y su relación con otras formas expresivas darán lugar a un nuevo conjunto de preguntas acerca de las relaciones, ya no solamente entre artes, sino, sobre todo, de las relaciones entre medios, a lo que se le conoce como el giro pictorial, y que da lugar al campo emergente de los estudios visuales.

Formas culturales como los caligramas de Apollinaire o, antes de ello, las conexiones entre poesía y pintura en la obra del escritor inglés William Blake, o las relaciones ambiguas entre palabra e imagen en la obra de Magritte, sugieren el despertar de un campo rico en problemas y ejemplos, así como una clave potente para entender procesos de producción comunicativa en los que coinciden las formas de la escritura con las de lo visual, que marcan un punto de partida ineludible desde la perspectiva del giro pictorial: todos los medios son medios mixtos.

Este punto de partida requiere la configuración de una noción teórica que será la piedra de toque para el tipo de análisis propuesto por Mitchell, esto es, la idea de imagen/texto. Para Mitchell, la posibilidad de encontrar un arte o un medio puro resulta ser nada más que una entelequia intelectual puesto que la relación entre palabra e imagen es connatural

a los procesos expresivos, hace parte fundamental de la comunicación humana y de las configuraciones mediales de una manera constitutiva.

Mitchell plantea que las relaciones entre palabra e imagen van mucho más allá de la comparación simple entre las artes o de la definición suprematista de una sobre otra. La imbricación entre los medios es un aspecto sustantivo de su definición. Así, en palabras del autor:

El punto de partida es la entrada (o salida) del lenguaje del campo pictorial en sí, un campo que se entiende como un medio complejo que siempre ya es mixto y heterogéneo, situado dentro de instituciones, historias y discursos: la imagen entendida como imagentexto (Mitchell, 2009, p. 91).

Para Mitchell las estrategias de comparación no son las más indicadas para el análisis desde el punto de vista de los estudios visuales, así como tampoco lo son la subsunción de prácticas expresivas a la sombra de corrientes históricas, que no resuelve la necesidad de análisis puntuales de los encuentros mediales en las diversas configuraciones de lo que Mitchell denomina imagentexto.

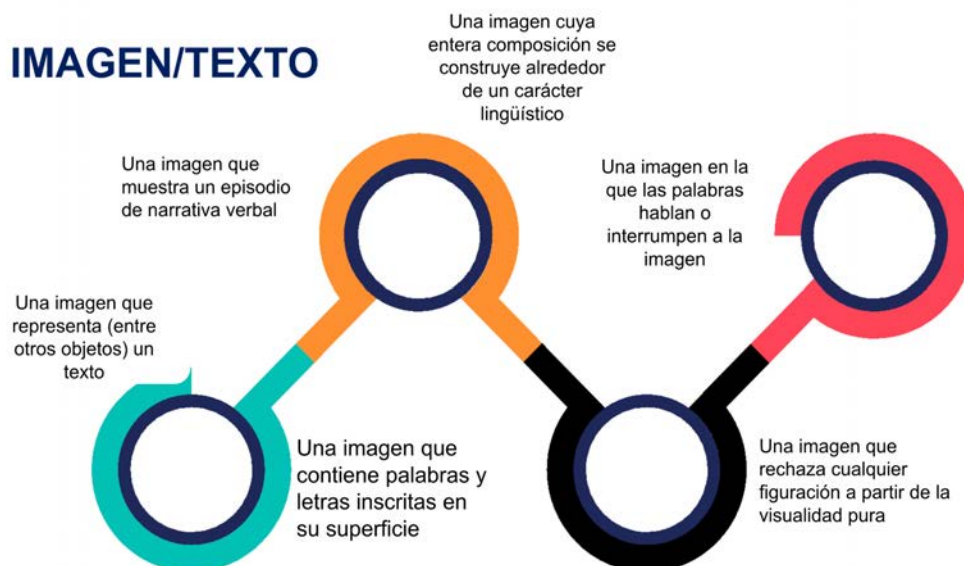
Llegados a este punto, es claro que el modo de abordaje de los estudios visuales rehúye las estrategias de comparación que vimos en la tradición anterior. A esta se le suman otras posibilidades de análisis en las que conviene insistir, desde el punto de vista de Mitchell, sobre la especificidad, literalidad y materialidad de las formas expresivas. Esto significa que no deben abordarse como representantes de una época, como ejemplos de un género, y que se deben considerar sus modos específicos de composición, configuración y materialización, explorando, en principio, su singularidad.

Algo equivalente había sido indicado ya por la semiótica de la cultura de Iuri Lotman. Para este autor ruso, los textos culturales son complejos y multiestratificados, de tal suerte que la identificación de textualidades puras no es más que una entelequia, lejana por completo de las realidades de los textos culturales. En sus palabras: “[...] el texto es heterogéneo y heteroestructural, es una manifestación de varios lenguajes a la vez. Las complejas correlaciones dialógicas y lúdicas entre las variadas subestructuras del texto que constituyen el poliglotismo interno de éste, son mecanismos de formación del sentido” (Lotman, 1996, pp. 88-89). Dicho en términos más simples, para esta visión el

sentido se configura en la relación de múltiples formas expresivas, constituidas de base por la polifonía cultural y medial.

Gráfico 6.4

El concepto de imagen/texto



Nota: Elaboración propia con base en Mitchell (2009, p. 91).

Desde el punto de vista de los estudios visuales la noción de imagen/texto se convierte en la piedra de toque que responde a tendencias separatistas y comparatistas, planteando modos de intersección en los que se tejen tipos de relación en los que las relaciones interartísticas se hacen patentes a través de imágenes que representan textos; imágenes que se entrecruzan con grafías superpuestas; recreaciones de episodios narrativos; representaciones ideográficas y jeroglíficas, entre otras; imágenes que colisionan y se contradicen con las expresiones verbales y, finalmente, intentos de representación visual que buscan autonomía (Mitchell, 2009, p. 91). De cualquier modo, la mixtura, la hibridación, la combinación medial y de lenguajes terminan siendo el eje de esta perspectiva, de tal suerte que, en términos del propio Mitchell:

Lo que sí resulta necesario es estudiar el conjunto de *relaciones* entre medios y las relaciones pueden consistir en muchas cosas más que la similitud, la semejanza o la analogía. La diferencia es tan importante como la similitud, el antagonismo tan crucial como la colaboración, la disonancia y la división del trabajo tan interesantes como la armonía y la fusión de las funciones (Mitchell, 2009, p. 84).

Es clara la medialidad resaltada y la exploración necesaria de diversidad de modos de conexión entre formas expresivas, de la contaminación como constante, de la intersección como condición y de la convergencia como posibilidad.

La obra de arte total

La figura de Richard Wagner viene a nuestra memoria probablemente por sus actividades como compositor y, también, por la supuesta conexión con el régimen nazi. En ambos casos, tenemos una versión incompleta de esta figura de profunda resonancia en las prácticas estético-artísticas de los siglos XIX, XX e incluso del siglo XXI.

En primera instancia, conviene decir que Wagner no fue solamente un compositor, sino el equivalente, en nuestro tiempo, de un activista político y escritor, además de colaborador en variadas invenciones en el campo del espectáculo y la acción teatral. En segundo lugar, pese a su antisemitismo, no hay evidencias de una conexión directa con el régimen nazi, aunque sí de la recuperación de su obra por ideólogos y responsables de la propaganda del nacionalsocialismo (Badiou, 2013). La figura controversial de Wagner pretendió revolucionar las prácticas creativas de su época con una propuesta a medio camino entre la especulación utópica y la materialización de un proyecto ingente y en apariencia irrealizable. Sus especulaciones suscitaron los más airados debates en el contexto alemán y francés, inspirando a escritores de la talla de Charles Baudelaire y Stephane Mallarmé.

Sus ideas y sus prácticas resonaron incluso en los trabajos de Bertolt Brecht, en la labor integradora de artes y oficios en la Bauhaus e, incluso, según Matthew Wilson Smith (2007), la influencia de sus ideas se extiende hasta Walt Disney y Andy Warhol.

Por su parte, para Renira Rampazzo Gambarato (2020) constituye una de las fuentes más claras para la fundamentación contemporánea de lo transmedial. Al margen de los juicios políticos o del modo en que su figura nos llega del pasado, como un representante de los gustos y formas musicales de élite, la exploración de la figura de Wagner nos proporciona varias claves para entender un nuevo episodio de las relaciones interartísticas y del encuentro entre artes y medios. Conocedor de Lessing, bebe de sus definiciones para emprender un camino enteramente renovado hacia una utopía estética que trascendió su propio tiempo y aún sigue provocando lecturas renovadas.

A propósito, Baudelaire refiere en una carta de 1861:

Los que creen haberse desembarazado de Wagner, se contentan demasiado aprisa; podemos asegurárselo. Les insisto vivamente a que celebren con menos alborozo un triunfo que, por lo demás, no es muy honroso e incluso a que se armen de resignación para el porvenir (2013, p. 60).

No se equivocaba Baudelaire en sus apreciaciones pues su misma obra y la de varios coetáneos se vio profundamente trastocada por las ideas y la obra de Wagner. Veamos entonces cuál es el potencial de estas ideas para pensar las relaciones entre artes y medios y en qué consistió la apuesta wagneriana.

La fusión de las artes hermanas –música, poesía y danza– dio lugar a un nuevo género creativo: el drama operístico. Esta formulación hace parte de un planteamiento que encarna al mismo tiempo una utopía política, un programa de creación artística y el despliegue de un proyecto inspirador de prácticas a lo largo de varios siglos. Así, el drama, encarnación suprema de las formas artísticas, es una síntesis que remite, según Wagner, al carácter primigenio del mundo griego; de este modo, como lo afirma el autor: “El drama es la más elevada obra de arte comunitario: su posible plenitud se hace efectiva sólo en presencia de la máxima plenitud de todas las especies artísticas” (2011, p.124).

El término alemán *Gesamtkunstwerk* condensa una utopía estética y la historia de su materialización. El término surgió de un conjunto de tres textos: *Arte y revolución* (1849); *La obra de arte del futuro* o del porvenir, como también se le traduce (1849), y *Ópera y drama* (1851), denominados todos ellos como los ensayos de Zúrich, al ser escritos en una estancia de Wagner en dicha ciudad. Como lo indica Miguel Ángel González:

Tomados en su conjunto, estos tres ensayos pueden considerarse como la contribución más importante de la izquierda hegeliana a la Estética, una aportación completamente original a las discusiones sobre la filosofía del arte, en particular la teoría de la literatura y de la música del siglo XIX (González, 2013, p. 9).

El alcance y la naturaleza de este aporte reside en su doble capacidad de inspirador para varias generaciones de creadores y en su carácter de declaración de un programa creativo que se extendió más allá de la materialización de los tres ensayos. Exploremos con un poco más de detalle el sentido de esta apuesta.

Gráfico 6.5

La obra de arte total o del futuro como utopía



Nota: Elaboración propia con base en González (2013).

La obra de arte total como idea refleja una visión al mismo tiempo de la sociedad, las formas artísticas y los sujetos que implica. En su definición se dan síntesis los aportes de pensadores como Feuerbach, Lessing, pero además la influencia política de anarquistas como Bakunin, amigo personal del autor. En este sentido, a la visión de la obra de arte total, la obra de arte del futuro o la obra de arte comunitaria, como también se la traduce, le subyace una visión de lo social en la que la capacidad creativa común, la equidad y la libertad de acceso a la cultura resultan ser una constante.

Hay, en la propuesta de Wagner, un sustrato comunitarista y una idea de colectividad que impregna el conjunto de sus reflexiones, contrastada por una crítica intensa a las situaciones de explotación derivadas de la consolidación del modo de vida burgués. En este sentido, el estado de humanidad liberada y unida a través de formas de fraternidad universal serán posibles gracias a una recuperación de las formas de vida propias de la cultura griega: un estado natural que, desde su perspectiva, sitúa a los ciudadanos más cerca de la naturaleza y su afirmación de la colectividad.

En esa misma línea, Wagner emprende una crítica a la novela como forma narrativa que expresa los ideales de la sociedad burguesa (recordemos el origen del género en revistas y folletines y su vinculación estrecha con propósitos de venta y rentabilización).

De esta manera, la tragedia griega, cercana a aquel ideal colectivista, se convierte en el modelo para el drama del futuro: un espacio de convergencia en el que cada arte agrega sentido a un propósito mayor que su propia realización o a la referenciación vanidosa y egoísta de quien lo ejecuta. De este modo, se perfila el drama del futuro como síntesis orgánica del esfuerzo colectivo y mancomunado resultante de la organización de las habilidades artísticas. Heredero de Schiller y sus *Cartas sobre la educación estética del hombre* (1969 [1795]), Wagner propone una recomposición de las relaciones entre emoción y razón, una síntesis completa y orgánica que se contraponga a la separación operada, desde su punto de vista, por la racionalidad burguesa.

Visto así, el conjunto de la propuesta vinculada a la obra de arte total implica una visión comunitaria y libertaria de la sociedad; un nuevo género artístico resultado de la síntesis de las artes, y un tipo de subjetividad en la que emoción y razón coexisten como constitutivos fundamentales de las personas. Su visión, por demás utópica, busca servir como una salida a las desigualdades derivadas de la mecanización y la industrialización contra las que levanta sendas críticas. En este contexto, el drama será el articulador de esta visión de futuro y el punto máximo de encuentro de las artes hermanas (música, danza y poesía), a las que se sumarán con particular interés la arquitectura y la pintura paisajística.

Gráfico 6.6

La obra de arte del porvenir



Nota: Elaboración propia con base en González, 2013.

Pensada como una forma expresiva para otro momento, que Wagner empezará a desplegar, la obra de arte del porvenir buscará ser una restitución del carácter colectivo, comunitario y público del arte tanto desde su producción como desde su disfrute. Su ácida crítica a la sociedad burguesa recrimina la privatización de los gestos creativos, ciertas formas de mecenazgo y la concentración de los esfuerzos de la cultura en residencias y espacios de las clases ricas. Por el contrario, la visión de Wagner es la de un arte que bebe del pueblo y se asienta en él. Todas estas intenciones deben ser contenidas en un mismo denominador, de ahí y de la naturaleza polisémica de la lengua alemana, deriva la dificultad de traducción del concepto *Gesamtkunstwerk*.

De este modo, la obra de arte del porvenir se perfila como una configuración (1) *creativa* de naturaleza *comunal*: en cuanto se opone a la separación individualista y pretende ser un nuevo lugar de encuentro del público frente a la segmentación de clases de la sociedad burguesa; (2) *colectiva*, por cuanto busca la combinación de los talentos y las habilidades de los artistas individuales en una misma empresa articulada; (3) *combinada*, en la medida en que integra en un mismo espacio y tiempo las diversas formas artísticas; (4) *unificada*, en cuanto las diversas formas expresivas se congregan en torno a un propósito similar, y (4) *total*, puesto que pretende abarcar el conjunto de posibles formas de afectación sensorial y modos en los que se configura la experiencia, en busca de un ser humano integral en el que, como ya se mencionó, emoción y razón conversan y se relacionan permanentemente, en contraste con la fragmentación que Wagner les endilgaba a las formas de pensamiento de su época.

En la visión de Wagner sobre la obra de arte del porvenir, a diferencia de otros modelos estéticos precedentes, es el drama el regente de la combinación del conjunto de las artes en una relación en la que potencia expresiva y capacidad de complementación se dan en un juego común orientado a una comprensión mayor y a una afectación plural del público. Así, en términos del propio Wagner:

El drama auténtico sólo es imaginable surgiendo del impulso común de todas las artes por darse a conocer, sin mediaciones, al público de la comunidad: cada especie artística individual es capaz de llevar al público comunitario a la plena comprensión sólo abriéndose a la participación en común con las restantes artes en el drama, pues cada una llegará a conseguir por completo su objetivo individual sólo en la reciprocidad, haciéndola a la vez comprensible a ella y dando significado a las otras (Wagner, 2011, p. 124).

Ahora bien, el drama del que habla Wagner no es el del presente; aunque bebe del pasado idílico griego, es el drama porvenir, realización de la actividad asociativa de los artistas, de la conexión de facultades antagónicas y producto de una humanidad en ciernes animada por los principios de libertad y fraternidad. Se trata pues de una forma posible, por realizarse, de una potencialidad que requiere su ejecución. Se trata de la sustitución del egoísmo, motor de la sociedad burguesa, por la comunalidad y la colectivización, propia del estado natural griego, tanto de la creación como del goce, a través de una vuelta a la naturaleza que no sabe de desigualdades ni de diferenciaciones.

Se trata de una visión de futuro como lugar donde se concretaría una exigencia natural del arte, por contraposición a un presente sumido en la banalidad, manteniendo, de esta manera, un esquema de oposiciones que contraponen la naturaleza a la máquina; el pueblo a la élite; la dinámica vital a lo arbitrario y, finalmente, el arte a la moda. De este modo, “sin la exigencia de la obra de arte, ésta es imposible; sólo el futuro nos permitirá que ésta se concrete, y sin duda por medio de las condiciones que surjan de la vida” (Wagner, 2011, p. 34).

Se trata pues de un futuro que busca la representación incondicionada de la naturaleza humana completa, sin desmembramientos egoístas, sino, más bien, la ejecución de un gesto colectivo en el que la aniquilación de los géneros artísticos deriva en una aniquilación de los egos, el prestigio y el egoísmo que separa a los creadores de la colectividad, de tal suerte que

La gran obra de arte total, la que deberá abarcar todos los géneros del arte, a los que, en cierta medida, en tanto medios, utilizará, aniquilará, en favor de alcanzar la meta común a todos ellos, esto es la representación incondicionada e inmediata de la completa naturaleza humana, esta gran obra de arte total no la reconoce como la posible acción de un individuo, sino pensable necesariamente como la obra conjunta de los hombres del futuro (Wagner, 2011, p. 36).

Como indica Martín Liut (2011), en Wagner se dibuja un esquema de organización del conjunto de las artes en las que se privilegian las artes inmateriales (danza, música y poesía), subordinándoles a aquellas de naturaleza material, esto es, la arquitectura, la escultura y la pintura, las cuales se convierten en apoyo unas de otras para reforzar el carácter integral y las posibilidades totalizantes de las artes hermanas. De esta manera,

como lo señala Smith: “En resumen, el sueño de Wagner podría expresarse así: la pintura de paisajes, la mayor de las artes plásticas, redimirá al teatro, pináculo de la arquitectura, y juntos prepararán el escenario para el drama musical del futuro” (2007, p. 27).

La integración o la conjunción en un todo armónico que contribuye a un propósito común, no dejará de comportar un modo de organización que privilegia una forma de comunicación artística sobre otra. Dicho privilegio, sin embargo, no significa su descuido, sino, más bien, la formulación de un sistema conjugable de modos a través de los cuales el efecto total colectivo y comunitario puede conseguirse, así como el apuntalamiento de un arte en otro: la arquitectura se soportará, bajo esta visión, en la pintura paisajística y ambas, junto con el teatro, darán contorno a una configuración de tipo dramático, que no es exactamente ni teatral ni operística, en la que la fuerza de la expresión poética y dancística constituyen el vehículo para un renacimiento de la expresión artística natural, por oposición a los amaneramientos burgueses, puesta al servicio del pueblo, rasgo que Wagner le atribuye al mundo artístico griego.

Gráfico 6.7

Dialéctica de la obra de arte del futuro



Nota: Elaboración propia con base en Smith (2007).

La obra de arte del futuro se teje en un porvenir utópico, su resolución completa no es posible en su tiempo, ni en ninguno que no ponga por encima los intereses colectivos sobre el egoísmo; sus medidas son las de un tiempo no realizado y, por tanto, su efecto

en cuanto efecto de la vida es imprevisible. La obra de arte total, vista desde este punto no puede concebirse como una forma acabada, sino como una provocación en despliegue para lo que vendrá. Así, como lo afirma Wagner:

Sólo podemos conocer lo ya hecho y acabado: ¡es indiscutible que la conformación totalmente viva del futuro sólo puede ser obra precisamente de la vida misma! Cuando esté terminada, llegaremos a comprender claramente con una mirada eso que hoy, según el capricho y la arbitrariedad, bajo la impresión insuperable de las relaciones actuales, se nos muestra como espejismo (2011, p. 144).

Ahora bien, atendiendo al sentido que revela el pasaje anterior, su apuesta, además de estética, es de naturaleza política, aunque distinta esta politización del arte comprometido que se elaborará en el contexto de la estética marxista. Para Wagner lo más potente del arte surge del pueblo y al pueblo debería retornar. Sin embargo, el pueblo al que él alude no es “el engendro artificial de la cultura antinatural”, aquellas personas que han sido víctimas de la pauperización de la sociedad industrializada y de la burocratización derivada de la “cultura estatal y criminal” (2011, p. 146). De esta manera, queda claro que la visión de Wagner es comunitarista y popular y no tanto así populista, pues el tipo de colectividad que imagina se encuentra lejos de la prolongación, de la desposesión, la desigualdad y la explotación que en su época se vio surgir.

Vista así, la propuesta de Wagner se juega entre la utopía, en cuanto formulación de una idea estética sobre la restauración de la unidad perdida en las artes y la sociedad, y la realización, es decir, la puesta en marcha de un dispositivo completo al que se debe el teatro Bayreuth, dispuesto específicamente para la ejecución de sus ideas artísticas. Por otra parte, esta formulación también implica una tensión generativa entre la búsqueda de la unidad orgánica a través de la articulación de las artes en una totalidad que cuestiona la fragmentación y mecanización de la sociedad y, por otro, la necesidad de un conjunto de innovaciones arquitectónicas, en la tramoya y los instrumentos musicales, y otros que son necesarios para ejecutar la complejidad de sus dramas.

La posibilidad y la realización se juegan entonces a través de la capacidad clarificadora de los escritos de Zúrich, por cuanto representan ya un acto: la formulación de una inopinada perspectiva integradora de las artes que, además, será un mensaje lanzado en una botella a los artistas del futuro; pero ese mismo acto de imaginación teórica procuró

la energía y el derrotero para los proyectos posteriores de Wagner, así como para la materialización del teatro de Bayreuth y de otras innovaciones tecnológicas y mediales que precederán a sus obras, asunto del que nos ocuparemos más adelante. Así, en términos del autor:

El ser humano artístico puede satisfacerse cabalmente sólo en la unión de todas las especies artísticas en la obra de arte comunitaria: en cualquier desmembramiento de sus facultades artísticas pierde su libertad, no es plenamente lo que puede ser; en la obra de arte comunitaria, por el contrario, es libre, y eso que puede ser, lo es por completo (Wagner, 2011, p. 124).

Como puede verse, de manera complementaria a los aspectos mencionados, hay en la obra de arte total al mismo tiempo una política de los sentidos y una lógica de organización de las actividades artísticas, con plena correspondencia entre sí. La unidad orgánica de las artes responde críticamente a la fragmentación baladí operada por la moda y el amaneramiento, a los que se opone de manera rotunda Wagner, proporcionando por su parte una integración completa de los sentidos.

Mientras que, como correlato, la obra de arte total se opone a la separación y división de las actividades y los oficios artísticos, en una lógica en la que la libre organización es la base fundamental de las relaciones interartísticas; lo anterior por oposición a las prácticas de mecenazgo, cuyo resultado inevitable es la privatización de la actividad del creador y, por ende, de los resultados artísticos. En el modelo wagneriano, cada artista tendrá la posibilidad de orientar las acciones colectivas hasta cumplir su cometido y contribuir al propósito común de la acción cooperativa, lo cual se identifica en términos del autor con una suerte de “dictadura temporal”:

Cada miembro individual puede ascender al ejercicio de esta dictadura cuando tenga para manifestar un propósito particular que se corresponda en tal medida con su carácter que él sea capaz de elevarlo a una finalidad comunitaria; pues en una asociación artística que no se reúne con ningún otro fin que el de la satisfacción de los impulsos artísticos comunitarios es imposible que nada distinto llegue a dictar las normas y definir las leyes de aquello que produce la satisfacción comunitaria, o sea del arte mismo y las leyes que en la unión de lo individual con lo universal posibilitan sus más perfectas manifestaciones (Wagner, 2011, pp. 140-141).

Como puede verse entonces, la obra de arte del futuro dibuja una utopía social y estética, una teoría de la producción artística y la recepción que proporciona indicaciones sobre los modos de organización de la actividad interartística con profundos ecos en la cultura posterior y en un conjunto de visiones creativas que se abordarán más adelante.

La prensa especializada de la época estuvo lejos de recibir con beneplácito las propuestas y la obra de Wagner, al punto de que Baudelaire encabezó lo que podría llamarse el frente francés en su defensa. Por su parte, en un trabajo que ocupó un período largo de la actividad intelectual de Mallarmé, y del cual solo quedan algunos fragmentos, tras la quema posterior a su muerte por indicación expresa del poeta, se intentó, en el plano de la literatura, desplegar la utopía wagneriana.

La Bauhaus, en manos de Schlemmer y Lazlo Moholy-Nagy hicieron lo suyo con la idea de teatro total (Schlemmer, 2019), en un contexto signado por la producción industrial serializada y la integración de arte y artesanía en el ámbito de lo que iban a ser las simientes del diseño moderno. Son incontables las alusiones, experimentos y referencias directas e indirectas a la formulación de Richard Wagner. Estos ecos e influencia han llegado incluso a considerarse en el campo de la transmedialidad como un antecedente para pensar el tipo y conjunto de las relaciones intercreativas propuestas por procesos de franquiciado y elaboración cocreativa de universos transmedia. En términos de Renira Rampazzo:

La noción del fenómeno transmedia se remonta a la elaboración teórica de la *Gesamtkunstwerk* (obra de arte total) por el compositor alemán Richard Wagner, quien describió el ideal de una obra de arte unificada. En este contexto, Wagner consideró la contribución de diferentes formas artísticas como la danza, la música y la literatura, sin perder la autonomía entre sí. La idea de *Gesamtkunstwerk* en el contexto transmedia está relacionada con la complejidad sistémica de la suma de sus partes que forman un supersistema transmedia [...] (Rampazzo *et al.*, 2020, p. 67).

Ahora bien, el paralelismo entre una de las definiciones contemporáneas ofrecidas por Jenkins en su libro *Cultura de convergencia* (2008) y uno de los pasajes de Wagner, resulta bastante atractivo. Como puede constatarse, la idea de unificación con autonomía, de contribución parcial a una totalidad construida por distintas formas de comunicación y expresión que preservan su singularidad al tiempo que completan una forma superior a

ellas mismas, da cuenta de la significación y potencia de la revisión sistemática de las ideas wagnerianas en el contexto de una arqueología de la transmedialidad.

El arte de los jardines y el paso a la obra de arte global

*Cada segundo abre
nuevas sendas distintas [...]*

*¡Todo está abierto! Existen
llaves para las claves.*

*Pero el sol y la luna
nos pierden y nos despistan*

*y bajo nuestros pies
se amarañan los caminos.*

*Mis múltiples senderos
teñidos levemente*

*hacen una gran rosa
alrededor de mi cuerpo*

*Como un mapa imposible
el jardín de lo posible.*

Federico García Lorca, “El jardín”, en *Obras completas*, 1954, pp. 908-909.

El tránsito entre el siglo XIX y el XX supone la inauguración de un nuevo referente para la convergencia de medios y los procesos de transmediación. El aparato ferial y expositivo define una plataforma de encuentro emergente entre dos perspectivas anteriores de conexión entre las artes y las técnicas: de un lado, los espectáculos públicos alimentados por el desarrollo creciente de juguetes filosóficos; y, de otro, la idea secularizada de una integración expresiva a través de la obra de arte total wagneriana.

Como intersticio entre estas dos referencias proyectuales y creativas podemos ubicar el arte de los jardines (Jakob, 2018). Para este caso, el diseño de jardines implica varias cuestiones que resultarán relevantes para comprender la integración con dominancia espacial de diversos medios, en el contexto de lo que denominamos el aparato ferial.

Así, el jardín se comporta como un “teatro o catálogo razonado del mundo que pone en escena de la manera más completa posible el saber de una época” (Jakob, 2018, p. 11), cuestión por la cual se constituye en un mecanismo al tiempo de representación y de presencia, en cuanto espacio que se compone para el recorrido y la vivencia corporal y se planifica como materialización de una concepción del mundo determinada: bien sea el juego y la contemplación principesca y cortesana, su función tempranamente terapéutica para el “reposo del espíritu” o la escenificación del conocimiento botánico ilustrado.

Esta dimensión experiencial objeto de creación, deriva en un asunto complementario asociado a la relación entre los diversos recorridos posibles del paraje diseñado, de tal suerte que “un jardín nunca puede ser aprehendido de un solo golpe de vista, a la manera de un cuadro. Ninguna imagen o representación interior producida *in situ* podrá contener la totalidad-jardín; ninguna podrá ser exhaustiva o verdaderamente representativa” (Jakob, 2018, p. 12).

De este modo, esta doble faceta supone que el proceso intelectual que da lugar a los jardines está asociado a la integración ya mencionada entre diversos saberes y artes, así como a la combinación de las partes y el todo que recorrieran como motivo recurrente las preguntas de la concepción de la obra de arte total. En el arte de los jardines coexisten la pintura y la arquitectura, al igual que el saber botánico y el conocimiento mitológico, para citar solo algunos referentes.

Así mismo, dado su carácter mixto, la historia de la representación de los jardines, bien sea como memoria del proyecto acabado o como indicación del proceso de materialización, ha supuesto interesantes innovaciones, de tal manera que “La historia de la representación de los jardines, tanto en el sentido de memoria de las realizaciones como en el de presentación de los proyectos [...] está todavía por escribirse en su totalidad” (Jakob, 2018, p. 23).

En este sentido, dicho ejercicio estuvo signado por las combinaciones necesarias entre texto e imagen, así como por la ilustración, la planimetría y la elaboración pictórica en la que coexistieran temporalidades distintas (antes y después), al igual que supuso la creación de sistemas iconográficos completos asociados al proceso de convencionalización de la actividad descriptiva (Jakob, 2018, p. 23).

De este modo, la integración artística entre naturaleza y cultura que despuntaba el tránsito del Renacimiento al Barroco europeo (Courcelles, 2020, p. 42), abrió paso a un proceso de integración de medios que hacía devenir expresivos a los conocimientos botánicos y la agricultura, más allá de su uso prosaico. De tal suerte que el diseño de jardines supone un balance entre la actividad funcional del cultivo de la tierra para fines prácticos y un arte enfocado en la experiencia del paseante, soportado en el saber botánico, en la exploración del potencial ornamental de las plantas, las flores, los árboles y los arbustos, y su integración con la topografía, las fuentes de agua, la arquitectura y los conjuntos escultóricos dispuestos para el recorrido libre, la experiencia, el disfrute, la evasión y la reflexión. De este modo “Las artes de la jardinería se especializan: se ven aparecer ingenieros hidráulicos y «ordadores», junto con geómetras y arquitectos” (Courcelles, 2020, p. 42).

Se trata pues de la composición y disposición de un conjunto alegorizado y simbólico que atraviesa el cuerpo en sus múltiples posibilidades: tacto, olfato, audición, visión, equilibrio y ubicación. Así mismo, la sensibilidad y la inteligencia de los caminantes son retadas en los recorridos por analogías, alegorías, enigmas y provocaciones que oscilan entre la excitación y el retiro, minuciosamente preparadas por los diseñadores de jardines. De tal suerte que “Los jardines reales no tardan en convertirse en verdaderas galerías artísticas, donde las formas y los colores, los sabores, los aromas, la musicalidad, se encuentran en incesante variación para generar maravillosas experiencias somáticas” (Courcelles, 2020, p. 42).

El descenso al inframundo; el viaje de un héroe; la ejecución de un divertimento para ser recorrido o de un espacio para la contemplación y la introspección; la conexión entre microcosmos y macrocosmos, acercando los jardines terrenales al Edén; así como la adaptación de mitos, leyendas y narraciones ampliamente difundidas, pero ahora sobre una concepción que hace del espacio y del paisaje un soporte, una materialidad demarcada adrede, suponen algunos de los juegos creativos e intermediales reservados al arte de los jardines. De esta manera:

Si en los siglos XVII y XVIII los laberintos mundanos diseñados como jardines de complejas formaciones de setos y parterres no solo tenían una función ornamental, sino que además suponían un refinado placer intelectual, hace solo cien años ya no se veía en ellos más que

un simple laberinto, una curiosidad simpática, una especie de juego (que también se podía practicar en casa a pequeña escala en una variante del juego de la oca), una atracción de feria (Haasse, 2016, p. 35).

Esta relación entre ritual, juego y simbolismo evidencia la manera como las prácticas asociadas al ingenio y la agudeza siguen entrecruzándose y dando lugar a nuevas formas de imaginación mediática. El préstamo, ora de mecánicas, ora de simbolismos y personajes, mantiene un ritmo fluido entre los diversos campos en interacción. Arquitectura, pintura, teatro, artes, mecánicas y prosaicas, así como aspectos lúdicos y creativos de la cultura, se tejen en un todo articulado por propósitos de diseño, de tal suerte que el arte de los jardines “implica cierta hibridación de los modelos artísticos procedentes de la pintura, del teatro y de la fiesta” (Courcelles, 2020, p. 53).

Imagen 6.3

El orco Bomarzo con una inscripción arquigráfica



Wikipedia, 2022, “Parque de los monstruos” [imagen adjunta], <https://bit.ly/3yt4WVu>.

Los enigmáticos jardines de Bomarzo en Viterbo, Italia, parecen, en la interpretación de Hella Haasse, ser el reflejo de este reflujo entre simulacro miniaturizado y recorrido construido, además del préstamo de doble vía que los recorridos alegóricos hacen entre juegos y jardines.

Para decirlo de un modo directo, los jardines ofrecen paseos ludificados, a la vez que los juegos de mesa –o de rol, para nuestra época–, permiten una miniaturización de los recorridos alegóricos de los jardines. En ambos casos, la mediación de performatividad, teatralidad, la enacción y el establecimiento de arquetipos literarios permiten un interesante fuego cruzado medial. Como una de sus hipótesis interpretativas sobre el sentido y origen de los jardines de Bomarzo, Haasse (2016) plantea que

En las esculturas de Bomarzo se podrían reconocer igualmente personajes y escenas del *Orlando furioso* de Ariosto, aparecido en torno a 1510, o el *Orlando enamorado* de Boiardo y el *Morgante* de Pulci, escritos entre 1475 y 1500. A mediados del siglo XVI, el llamado laberinto de Ariosto era un juego de sociedad muy apreciado en Italia, con casillas como “la gruta de Merlín” o “el castillo del gigante Atlas”, donde se desarrollan importantes episodios del poema. Quién sabe si los jardines de Bomarzo fueron una especie de juego de la oca gigante en el que el señor del castillo y sus invitados hacían las veces de fichas o peones, al estilo de un juego más habitual como el ajedrez humano (2016, p. 46).

En todo caso, los jardines representaban la apertura de un mundo imaginario dispuesto para la experiencia, la estimulación sensorial y el juego, así como para la interpretación y el desciframiento, con senderos cruzados cargados de un tipo de ergodismo espacial que abría al paseante caminos secretos o lo introducía en el corazón de estructuras laberínticas que no podían dominarse de una sola mirada, sino solamente decidirse como ruta hasta la llegada a las encrucijadas. Así mismo, la interrelación entre los referentes alegórico-literarios y la vivencia espacial proporcionaban claves para darle sentido a la aventura. Situación que de nuevo nos pone frente a la relación entre la concepción de conjunto (el diagrama) y su vivencia (la acción y la experiencia) (Montaner, 2014), por medio de elementos separados que paulatinamente se conjugan en la conciencia de quien se sumerge en un complejo sistema intermedial con múltiples entradas y salidas, característica propia de los procesos de transmediación. Comprendido así,

desde un punto de vista histórico-artístico [el] interesantísimo efecto de Bomarzo se debe a esa disposición dinámica de los elementos: desde ningún punto del parque es posible abarcar con la vista el conjunto entero; cada nivel representa una nueva fase del proceso, un nuevo estado de las cosas. Y a pesar de todo, al final no queda más remedio que admitir que ese viaje alegórico [...] por un bosque lleno de enigmas y peligros no ofrece una explicación plenamente satisfactoria. Siguen quedando demasiados interrogantes (Haasse, 2016, p. 43).

El poema-jardín de Pedro Soto de Rojas

Andalucía en general, y Sevilla y Granada en particular, se convierten en nodos para cruzar los jardines con otras artes. El *carmen* (casa-jardín) de Pedro Soto de Rojas, ubicado en el Albaicín de Granada, contiene la historia de un poeta que escribe un jardín para mudarse a vivir en él o, también, lo diseña y siembra para representarlo de una forma lírica. Su extenso poema *Paraíso cerrado para muchos, jardines abiertos para pocos* (Soto, 1652), pareciera acotar los jardines maravillosos manieristas, de los que hace parte Bomarzo, al tiempo que los expande de un modo barroco y los preserva de la desaparición ejercida por el paso del tiempo en el poema que lo contiene, de tal manera que “su jardín-libro se hace libro-jardín para pervivir mejor” (Courcelles, 2020, p. 85).

Soto es el ejemplo de las tensiones generativas en esa estética granadina que combina la miniaturización con los densos pliegues y las texturas del Barroco. Adicionalmente, es practicante de un género con larga trayectoria dedicado a la reconstrucción lírica de villas, castillos y jardines de personalidades notables, denominado *poesia di villa* (Ponce, 2021, p. 250). La única e interesante diferencia en esta ocasión es que la referencia efrástica se hace no a la obra de otro, sino al jardín cultivado por el mismo autor, lo que suscita un interesante proceso inter y transmedial en donde creación espacial y apuesta lírica se complementan amplificando el sentido y las dimensiones de cada una de las obras, lo que concita una suerte de efecto pigmalión (Rubio y Sáez, 2017), ejecutado ahora sobre un jardín que se torna vivo por la fuerza lírica de la creación verbal.

En palabras de García Lorca: “Soto se encierra en su jardín para descubrir surtidores, dalias, jilgueros y aires suaves. Aires moriscos, medio italianos, que mueven todavía las ramas, frutos y boscajes de su poema” (1989, p. 134). El jardín en cuestión es, por esta vía, una aventura lírica en la que cultivo y escritura se fusionan para proponer un viaje de siete niveles o, como Soto mismo las designa, siete mansiones:

La primera mansión se sitúa entre el norte y el este y mira hacia el sol naciente; el ángel del paraíso vigila la entrada desde lo alto del arco de una magnífica gruta repleta de estatuas y relieves antiguos; cipreses tallados representan la creación del mundo. Luego se accede gradualmente a las siguientes mansiones. Un peldaño permite acceder a la segunda mansión, rodeada de arcadas con celosías en arco, jazmines, una fuente decorada con galeras de metal que atacan un castillo igualmente metálico. La tercera mansión, a la que se llega subiendo tres peldaños, está llena de flores y deliciosas frutas; en ella residen numerosos ruiseñores y lavanderas blancas (Courcelles, 2020, p. 80).

Las remisiones a un espacio en el que lo humano y lo divino son interceptados por las formas y manifestaciones de la naturaleza, tejen un viaje gradual hacia la interioridad: un retiro estoico en el que, en términos biográficos, se abandona el viaje de amplio millaje propio de la navegación, por el recorrido interior; exteriorizado en la casa-jardín, animado por el oficio del agricultor y preservado en el poema.

Pero continuemos con la sinopsis que nos revela el diagrama del jardín de Soto:

Hacia el norte, deben subirse cinco peldaños para llegar a la cuarta mansión, donde se encuentra un amplio estanque lleno de peces, con una hermosa fuente y un altísimo surtidor de agua, y estatuas de jazmín que representan a Neptuno y Anftrite; los muros están decorados con limoneros y naranjos, y se precisa que en la entrada a esta mansión hay cuatro arcos cubiertos de limones y naranjas y una inmensa jaula llena de pájaros. La quinta mansión baja hacia el oeste, entre los mirtos y diversos árboles y celosías; es muy musical, repleta de pájaros que cantan, con un ruidoso río y una gran fuente; es igualmente muy mitológica, con dioses, diosas, ninfas, etc. Un reloj de sol de mármol blanco y unas colmenas completan el conjunto (Courcelles, 2020, p. 80).

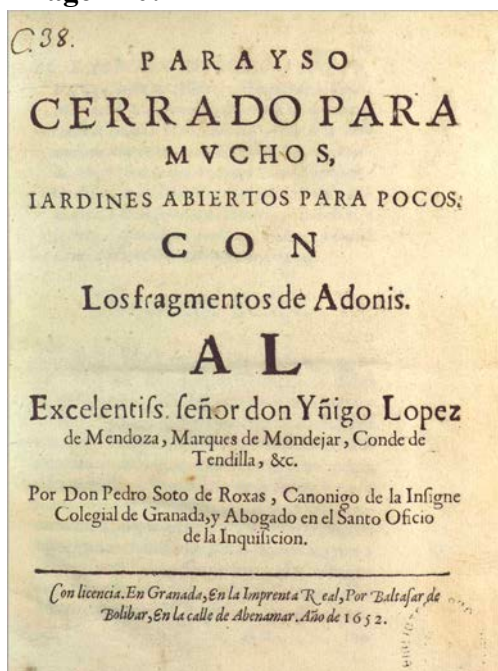
Además de las combinaciones inopinadas entre hidráulica, crianza animal, esculpido vegetal y horticultura que abren el jardín a su recepción visual, táctil e incluso gustativa, nos encontramos con los atributos sonoros del espacio aportados por el cebado para aves –que no es necesariamente domesticación– y el paso de las fuentes hídricas. Así mismo, la percepción temporal propia de las formas gnomónicas presentes en el jardín hace su aparición gracias al reloj de sol.

Por último:

La sexta mansión, igualmente en descenso, hacia el norte y el oeste, con paredes de azulejos, pero también de jazmines y otras plantas, contiene, en una atmósfera aromática, una fuente absolutamente extraordinaria cuyos surtidores contribuyen a transformarla y a darle todos los colores del arcoíris, al tiempo que dan vida también a ninfas, faunos y delfines. Pinturas y esculturas de artistas de renombre decoran esta mansión, mientras que, en medio de los arcos, jazmines y frutas deliciosas representan, en cipreses y mirtos, a Apolo y las nueve ninfas. Otra fuente está coronada en su centro por una ninfa engalanada con piedras de un deslumbrante cristal. [...] En la séptima mansión, para la cual Francisco de Trillo y Figueroa no menciona ni el número de peldaños que permiten acceder a ella ni su orientación, arquitectura y jardín se confunden, y cabe destacar que esta arquitectura tan vegetal de la séptima mansión recuerda a la mineral y vegetal de los palacios musulmanes de Granada (Courcelles, 2020, p. 80).

Múltiples estratos artísticos, representacionales, vivenciales, geológicos y espirituales, se funden en una misma composición que sirve, al tiempo, a la experiencia interior y a la expresión creativa, a través de un diagrama que convida al cuerpo, desde sus múltiples aristas, a un viaje simultáneamente íntimo y éxtimo. Con lo cual “El caso de Soto nos resulta especialmente ejemplar: retirado [...] inicia la construcción de un *carmen* donde la naturaleza compita con el arte, que sea marco de sus ocios literarios y oración viva al creador primero” (Gómez, 1989, p. 356).

Imagen 10: Portada del libro de Pedro Soto de Rojas (1652)



Es posible ver cómo esta triple configuración de arte, oficio y actividad espiritual signan al jardín como un lugar de interesantes intersecciones que no lo agotan en la mirada disciplinada ni de la crítica literaria, ni del paisajismo, ni de la historia de los hombres piadosos. Es claro, además, en este caso, que jardín y poema se entrecruzan en una ambigüedad referencial en la que el modelo se ha extraviado y las artes se han fundido:

Entre la declarada admiración a la obra de Dios y la secreta intención de superarla. Soto de Rojas construye su jardín repleto de referencias mitológicas y bíblicas. [...] La mezcla de estos temas con escultura, pintura y todo tipo de juegos decorativos, convierten el *carmen* de Soto en un auténtico jardín enciclopédico, en un breve compendio de la labor humana (Gómez, 1989, p. 356).

El tipo de relación intermedial planteada en el *carmen* de Soto de Rojas sugiere el encuentro entre la actividad poética y la de artes consideradas menos nobles, en función de experiencias complementarias, pero independientes: una, la que es capaz de proveer la lectura del poema; la otra asociada a la visita de la casa-jardín y su composición, de acuerdo con un programa de ejecución alegórica.

Las Pozas en Xilitla de Edward James

El jardín escultórico del escritor y artista Edward James en Xilitla, San Luis Potosí (México), proporciona un interesante conjunto de relaciones intermediales ejecutados sobre la matriz que ofrecen los jardines como ejemplo de un tipo particular de convergencia con dominancia espacial, la cual puede ser leída con los lentes de la transmediación.

Para este caso particular James dispuso de aproximadamente 37 hectáreas de bosque, compuestas por tres montañas, afluentes naturales y una topografía escarpada, para el desarrollo de un jardín escultórico compuesto por alrededor de 36 edículos con un número variable de estructuras de concreto vaciadas en moldes de madera, sin contar otras edificaciones y elementos, cuya construcción tomó alrededor de 25 años (1962-1984) y cerca de cinco millones de dólares (Audefroy, 2004, p. 42; Boyle, 1978).

Este proyecto plagado de piezas intencionalmente inacabadas, inspirado en un adagio popular atribuido a la cultura árabe, insiste en la necesidad de “nunca terminar de construir la propia casa”. Así mismo, la profusión de ideas de su creador ha sido esgrimida como razón de esta especie de diletancia escultórica (Boyle, 1978; López, 2016).

El jardín surrealista de Edward James funge al tiempo como reserva natural, santuario de diversas especies y lugar de recorrido. Desde el punto de vista de la integración medial, el jardín arquitectónico-escultórico representa un esfuerzo de materialización de las aproximaciones surrealistas al espacio, integrado a un jardín de orquídeas, vegetación nativa y un parque de reserva para diversas especies que se integra plenamente a los recursos hídricos y demás elementos del ecosistema circundante.

La planificación del proyecto se dispersó entre cientos de bocetos, comentarios, referencias literarias, escritos de mano propia, poemas, objetos encontrados (hojas y otros

elementos), postales, respuestas a preguntas, medidas e, incluso, intervenciones del equipo que acompañó a James en su proceso creativo. Como lo relata la autora de *Surreal Eden. Edward James and Las Pozas*:

Edward llenó innumerables [...] cuadernos escolares baratos con dibujos a los que Aguilar y los maestros constructores se refirieron al fabricar las estructuras en Las Pozas. Sin embargo, contenían algo más que sus bocetos. Se incluían ocasionalmente estrofas de un poema, mezcladas con hojas delicadas, disecadas en papel calcante, para registrar sus formas. Los cuadernos también reflejan una especie de discurso colectivo con el ida y vuelta de los dibujos de Edward y las instrucciones con respuestas esbozadas de Don José o uno de los maestros de obras [...] Edward respondía con medidas o comentarios más precisos. Plutarco, y en años posteriores Marina, también participaron con notas que asignaban equipos de trabajo a estructuras particulares y describían “contratos” informales y calendarios de pago (Hooks, 2007, p. 89).

Las constantes alusiones y homenajes, al igual que las estructuras mismas, avisan al visitante de densas conexiones con piezas pictóricas y, en general, con el tono y la apuesta surrealistas, así como con sus fuentes y antecedentes –tal es el caso de las referencias que hay a la entrada del jardín a Lewis Carroll, por citar solo un ejemplo–. Pese a lo anterior, el tipo de posibilidades ofrecidas por el jardín escultórico se

diferencia de los dibujos, las pinturas y las placas fotográficas, la construcción de James es “penetrable”, se experimenta con el cuerpo entero. Involucra la vista, el oído, el olfato, el tacto, e incluso el gusto cuando se alarga la mano para cortar una frutilla salvaje. Es una experiencia integral que se da en el espacio y también en el tiempo, el tiempo del recorrido (Andrade, 1997, p. 42).

Estas consideraciones provenientes de *Arquitectura vegetal: La casa deshabitada y el fantasma del deseo*, de Lourdes Andrade (1997), encuadran el tipo de transmediación legible en el trabajo de James. En este, lejos de una narrativa, un tema o una metáfora, se dibuja un tipo de expresión que se ajusta al modo de ser formal asociable al movimiento surrealista, en una configuración espacial que, recogiendo elementos generales de los modos de expresión del movimiento, es dispuesta en el jardín escultórico-arquitectónico para su experimentación somática y kinésica. De tal suerte que “Estos paseos –pues se trata de paseos– son antes que todo recorridos literarios, uno camina en el jardín de Las Pozas [...] como en un sueño, como en un relato, como en un poema” (Audefroy, 2004, p. 43).

Conviene recordar el reconocido papel que James cumplió como mecenas y amigo de figuras tan notables del movimiento surrealista como Salvador Dalí, René Magritte, Pavel Chélishchev y Leonora Carrington, entre otros (López, 2016, p. 33), que lo pusieron en el centro de esta vanguardia. Sin embargo, como lo menciona el mismo autor, su afinidad a la propuesta surrealista tenía más que ver con su talante imaginativo, su propensión al ensueño y sus experiencias con estados alterados de conciencia (Boyle, 1978).

De otra parte, el jardín escultórico-arquitectónico de James plantea de nuevo una relación tensa entre el conjunto y sus componentes, en cuanto la totalidad de Las Pozas requiere de cerca de dos días para ser recorrida, enfrentándose el visitante a la posibilidad de perderse no solo en el trayecto, sino además en el recorrido interpretativo, las decodificaciones y las relaciones intertextuales, intermediales e interespecies que están servidas en todo el proyecto. Refiriéndose a este aspecto, Andrade (1997) puntualiza:

Recorrer el ámbito en el que se hallan diseminadas las construcciones plantea también múltiples posibilidades. No sólo en cuanto a que no hay una trayectoria fija, sino también en el sentido de que esta acción puede emprenderse en compañía o en soledad [...] La experiencia emotiva se intensifica al hacerse incomunicable. Los retos o peligros –reales o ficticios– que presenta el camino deben resolverse personalmente, enfrentarse sin ayuda [...] El itinerario es incierto. Cubierto por la bruma, el sitio resulta espantoso para un paseante solitario. Está lleno de susurros, se adivinan presencias ocultas que se deslizan invisibles entre las grandes hojas de los helechos, tras los troncos, entre las lianas y los fragmentos de concreto (p. 43).

Esta coincidencia de múltiples trayectorias que pueden ser actualizadas en las diversas operaciones que se ejecutan en el recorrido, se complementa con el carácter por un lado disgregado y, por el otro, integrable del conjunto y de la experiencia que es capaz de suscitar. Esto asociado al hecho de que el proyecto:

Supone una concepción fragmentaria y acumulativa que afecta la percepción, confunde el sentido de orientación [...] La fragmentación se da también en relación a los propios elementos constitutivos. Algunos están claramente acabados. Otros muestran una interrupción en el proceso constructivo. Esta cualidad “incompleta”, acentuada por la invasión creciente de la vegetación, otorga al edificio una apariencia ruinosa, como la progresión sobre él de una viruela implacable, de una lepra devastadora (Andrade, 1997, p. 44).

Para este caso particular, las colaboraciones de James por cerca de 25 años con Plutarco Gastélum (encargado general y albacea), José Aguilar Camacho (carpintero), Carmelo Muñoz Camacho (constructor), Fausto García (capataz), Abdón Martínez (quien comenzó como trabajador y terminó fungiendo de jardinero), así como el involucramiento de una amplia flotilla de trabajadores nudistas de la región potosina mexicana (Hooks, 2007, pp. 87-90), dan lugar a un complejo proyecto que torna expresivos los elementos circundantes, en una interdependencia en la que arte y naturaleza se complementan para dar lugar a una sugestiva imbricación de dominios. Por esto:

James divide el rancho La Conchita en varias partes y las separa con muros. Dentro de sus construcciones, él destina lugares para los diferentes animales que llega a adquirir. En el terreno de Las Pozas se realizaron múltiples construcciones de diversas dimensiones, originalmente se crea como refugio para el cultivo de flores y como un ensamble y reserva de animales para poder facilitar su reproducción y después soltarlos en su medio. Edward paseaba entre los carpinteros y los albañiles, se acompañaba con aves (guacamayas, pericos, tucanes) en el hombro o con alguna de sus boas enroscadas al cuello. Edward James pretendía que en ciertos lugares pasaran venados y su área terminara en una “fuente” ubicada en la Plaza Don Eduardo o Plaza San Isidro (López, 2016, p. 137).

En este conjunto, disposición y composición, diagrama y experiencia, juegan a favor de un proyecto en el que el arte suplanta a la naturaleza con seres de hormigón y el entorno natural completa el sistema tupiendo los espacios vacíos con su fuerza generativa y sus mutaciones permanentes, incluidas las del agua y sus variaciones de temporada. Así como la puesta en jaque de las oposiciones propias de otros esfuerzos creativos literarios y pictóricos, llevados ahora a su materialización constructiva y espacial, en un escenario en el que

El jardín de las Pozas puede leerse como un recorrido, un cortejo de acontecimientos surreales, de espacios imposibles, en los que la tradicional oposición dentro/fuera ya no existe. Si vamos más lejos con esta idea, los binomios abierto-cerrado; entrar-salir; alto-bajo, son perpetuamente reinterpretados. Los conceptos base de la arquitectura son también reinterpretados: el eje y la escala son múltiples, varias escalas coexisten en un mismo edificio y el concepto de seguridad del eje ya no sirve para nada, tampoco en un sentido horizontal ni vertical (Audefroy, 2004, p. 42).

Al mismo tiempo, el esfuerzo de modelamiento del paisaje, la creación de condiciones para la protección y la introducción de especies exógenas hacen del jardín escultórico de James una apuesta que va más allá del paisajismo pictórico o urbanístico, la contemplación romántica de la naturaleza o el ecologismo ingenuo, dejando para el futuro una suerte de

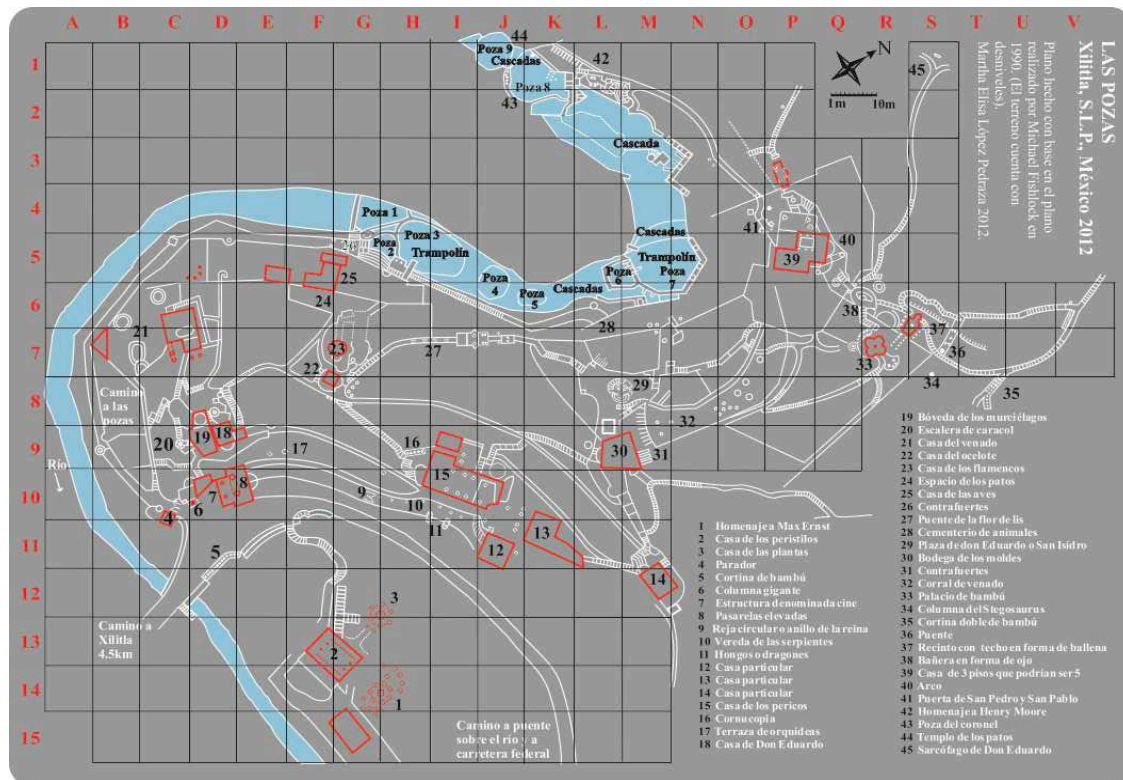
configuración primaria de un tipo de bioarte transmedial que hoy se explora en el turismo. A tal punto que

Hay en las formas diseñadas en concreto una voluntad de mimetizarse con la naturaleza —elementos de origen orgánico como hojas, flores, bambús, serpientes, manos humanas— que les da una inquietante apariencia, situándolos a medio camino entre lo animado y lo inanimado. Monstruos anfibios de pasta, con piel de musgo y vestiduras de hojas, de ramas, ostentando como alhajas y adornos, caracoles, culebras, escorpiones, arañas y perlas de rocío (Andrade, 1997, pp. 45-46).

Al parecer, James conocía los jardines de Bomarzo, pues en 1930, tras ocupar una posición en la embajada británica en Roma, a los 23 años, alquiló el Palacio Orsini (Andrade, 1997, p. 49). No es extraño que esta referencia hubiera calado en su actividad de diseño, así como otras múltiples referencias a la literatura y la arquitectura descubiertas en sus viajes de trotamundo. El plano del jardín escultórico-arquitectónico revela la magnitud de una actividad proyectual de largo aliento, a través de un programa sostenido en el tiempo, pero con realizaciones que tienen como premisa lo fragmentario y lo inacabado.

Imagen 6.4

Plano del jardín escultórico-arquitectónico de Edward James



Fuente: López (2016, p.155).

Finalmente, conviene mencionar que el conjunto compuesto por los jardines de Bomarzo, el *carmen* de Pedro Soto de Rojas y el jardín escultórico-arquitectónico de Edward James conectan con nuestro ejercicio arqueológico el problema de diseño asociado a los jardines dada su matriz espacial y la necesidad de hacer coincidir en un conjunto organizado, interconectado y consistente, diversos componentes mediales que, en este caso, se expresan a través de una dominante espacial, mostrando variaciones significativas en los ejes de articulación de diversas formas de convergencia de medios, intermedialidad y, en ocasiones, transmediación.

Los casos visitados evidencian dinámicas proyectivas que oscilan entre la concepción totalizante y la creación emergente, sobre un concepto que o bien se va desarrollando, o bien preexiste antes de la materialización del conjunto que, pese a todo, se ofrece a la experiencia como un sistema intermedial a la vez totalizante y disgregado, con opciones múltiples de recorrido y vivencia corporal.

Ahora bien, es probable que esta idea de unidad, armonía y organicidad en el diseño de jardines pueda contrastarse con la visión fragmentaria y móvil de los jardines posmodernos, donde la actividad intencionada y totalizante y la dinámica expansiva de lo biológico comulguen en formas emergentes de biodiseño transmedial. Así, como muestra Clément (2021):

Las plantas que se escapan de los jardines razonados están a la espera de encontrar un suelo que les convenga para desarrollarse. El viento, los animales, las máquinas, transportan las semillas lo más lejos posible. La naturaleza utiliza todos los vectores capaces de actuar como intermediarios. Y, en este juego de uniones, el hombre es su mejor baza. Sin embargo, no le preguntan su opinión. ¿Se harán sin él, los nuevos jardines? (p. 7).

Esta sola pregunta deja esbozado entre líneas el potencial de un tipo de diseño, por un lado, intencionado en términos humanos y, por otro, fluctuante y generativo en su biología, lo cual se abre con fuerza a las ideas de descentramiento antrópico y sinergias con otras especies. Cuestiones que, por ahora, exceden los alcances de esta investigación, pero que conviene señalar como oportunidad para indagar acerca de las maneras en las que “las especies se dedican a inventar” (Clément 2021, p. 9).

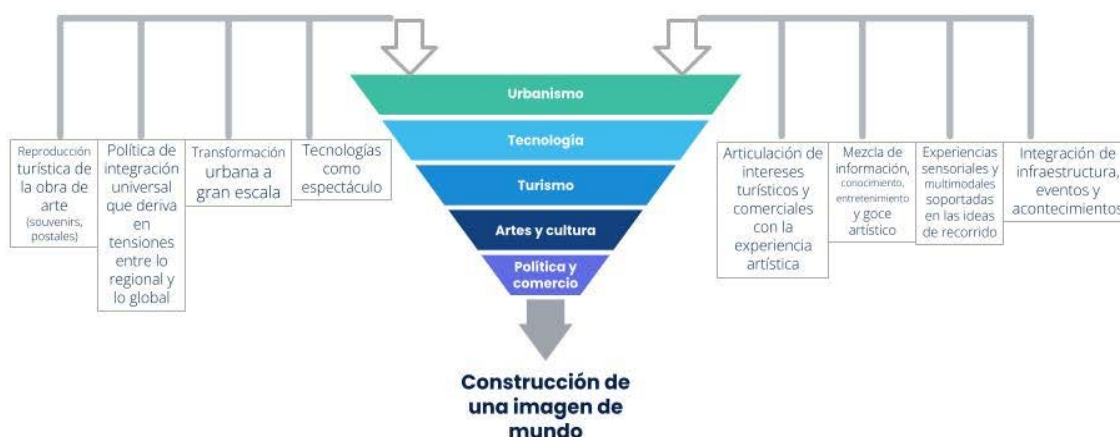
El aparato ferial: modos intermediales y formas experienciales de la obra de arte global

Para el caso de los aparatos feriales, herederos industrializados del arte de los jardines, nos encontramos con espacios mixtos que se proponían conjugar intereses económicos y políticos con la actividad cultural como un mecanismo de vinculación experiencial, cuyo principal vehículo podría concebirse como una forma emergente de urbanismo transmedia (Jaque, 2017) y economía de experiencias (Jones, 2016; Pine y Gilmore, 2000) expresada en el cambio constructivo y en las dinámicas ciudadinas operadas por intervenciones a gran escala sobre ejes temáticos y relatos geopolíticos que involucran, además, la participación de los medios, las artes y las técnicas, en la generación de un efecto al tiempo totalizante y diversificado, que rápidamente se integró a la naciente industria turística de base vivencial.

Esta forma emergente de cultura mediática implica un tránsito de lo que Wagner (2011) concibiera como *obra de arte total (the total work of art)* a lo que Jones (2016) entiende como *obra de arte global (the global work of art)*. Esto es, una integración no solamente de lenguajes artísticos, sino además de intereses de distintos campos –política y economía fundamentalmente–, en la construcción de una *imagen de mundo* (Heidegger, 1958) en la que convergen de una forma dialéctica el universalismo globalizante y las singularidades nacionales (gráfico 6.8).

Gráfico 6.8

Componentes de la obra de arte global



Nota: Elaboración propia con base en Jones (2016).

La génesis del fenómeno se ubica en 1797 durante un bloqueo británico a la circulación de mercancías francesas en contra del avance de Napoleón, que implicó acumulación de productos diversos por efectos del conflicto que se vivía. Esto daría lugar al surgimiento de un nuevo tipo de espacio expositivo, de tal suerte que “La feria fue concebida como una manera de avivar el espíritu y producir un espacio de mercado” (Jones, 2016, p. 44). Esta articulación implicó varios asuntos, en un nuevo tipo de integración que buscaba:

(a) provocar la circulación de extranjeros curiosos en núcleos urbanos, con fines y necesidades diversas (entretenimiento, ilustración, distracción), que debían satisfacerse desde las exhibiciones y la infraestructura citadina, dinámica que puede considerarse como un interesante prelude para entender el campo de la economía de experiencias (Pine y Gilmore, 2000);

(b) configurar una representación o imagen del mundo (Heidegger, 1958; Jones, 2016), que apelaba a la idea de una ciudad dentro de la ciudad o a la posibilidad de elaborar un constructo complejo de estereotipos materializados en torno a lo que en un momento se consideraba como universal, por medio de lo que Jones (2016, p. 64) denomina un arte turísticamente reproducible^[45] sobre una estructura general que enfatiza en el compendio, la síntesis y la concentración de los diversos tipos culturales universales o regionales;

(c) la confección de un espacio de intercambios bidireccionales en los que lo simbólico tracciona la actividad comercial, tanto como lo artístico impulsa el consumo;

(d) la disposición de espacios para que el comercio y la producción agrícola e industrial fuera objeto de exhibición en sí misma, no solamente considerada en su dimensión funcional, sino como aportante a la configuración de las culturas nacionales;

(e) en su conjunto, los entornos feriales se dispusieron para la circulación de *flaneurs* y otras especies urbanas pedestres, a través de grandes espacios que informaban y entretenían gracias a la inmersión en ambientes lúdicos y verdaderas *obras para habitar* que se movían entre la serialización industrial, el comercio y la singularidad de la experiencia estética avivada por elementos de particularismo étnico y cultural.

^[45] Esta idea es claramente una reelaboración de la idea benjaminiana de la reproductibilidad técnica de la obra de arte lograda por el surgimiento de los medios mecánicos y su emparentamiento con las diversas formas expresivas que hacen pensar en el artista no solamente como genio o autor, sino además como productor de formas mediales que permitan la socialización de los medios expresivos. Para un desarrollo extenso de estas ideas pueden verse “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica” (Benjamin, 2019) y “El autor como productor” (Benjamin, 2004).

Como señala Jones:

El arte pudo instalarse bajo impresionantes marquesinas de vidrio y acero, para luego tornarse virtualmente invisible entre conjuntos abarrotados y cortinas estilo Salón, y la estasis del arte contrastaba con las exhibiciones mecanizadas, las aceras móviles y las fuentes iluminadas. Cada vez más conscientes de estas limitaciones, los artistas diseñaron estrategias para sus exhibiciones en relación dialéctica con las imágenes oficiales del mundo de las ferias: el Pabellón del Realismo de Courbet en 1867, el de Rodin en 1900 (Jones, 2016, p. 45).

El estupor, la admiración y el desconcierto eran sensaciones habituales de los visitantes feriales, pero además de los artistas que debían enfrentar sus trabajos a un conjunto en el que sus proyectos debían articularse a un complejo mucho más amplio del que permitía su propio espacio de ejecución creativa; sin embargo, eran optimistas con respecto a las posibilidades estéticas de las ferias (Jones, 2016, p. 48). Citando una guía de la Exposición de St. Louis en 1904, Caroline Jones evidencia la naturaleza particular, a la vez totalizante y globalizante, propia de los entornos feriales en los que, como hemos indicado, coexistían arte e industria: “La feria es una obra de arte colosal, un método para expresar los grandes hechos de la actividad industrial” (2016, p. 48).

Tanto la escala, los costos y la actividad logística, como las dinámicas diplomáticas y políticas que secundaban su realización, dan cuenta de un constructo de gran envergadura y planificación. En términos de su estructura y de su capacidad de producción de simulacros completos, como lo sugiere Jones al afirmar que

la imagen del mundo en la feria estaba compuesta en sí misma por muchas otras imágenes del mundo, un modelo fractal de sentido en el que cada fragmento desempeñaba un papel discreto, pero implicaba la forma y geometría del todo [...], amalgamando productos manufacturados como los que se muestran en el Palacio de Industrias Variadas, hasta los contenidos del Palacio de Bellas Artes (2016, p. 48).

Esta relación dinámica entre el todo y las partes dibuja de fondo uno de los modos de la convergencia, todo ello gracias a esa figura eminente de la modernidad expresada en las ferias y exposiciones –nacionales, internacionales y universales– que se desarrollan con

una compleja *tectónica*^[46] de las obras, en las exhibiciones comerciales, las muestras tecnológicas y la generación de experiencias turísticas. Vista así:

La pintura o escultura individual era, por tanto, un componente microestructural de un ensamblaje masivo, parte de la apuesta estética, política, ontoteológica y geográfica. Los artistas visuales se vieron obligados a pensar de manera más táctica sobre cómo funcionarían sus materialidades desmontables dentro de tales artilugios [...] La organización concéntrica de la exposición ofreció un mapa circunnavegable de culturas y productos globales (Jones, 2016, p. 48).

Los aparatos feriales aportan entonces un modelo diferente de convergencia de medios, artes, técnicas y campos sociales, amparados en una sensación de globalidad cultural, así como en el efecto de multiplicidad étnica y simbólica, que dibuja un puente estético entre la idea wagneriana de obra de arte total y las formas contemporáneas de transmediación, con agregados significativos que no estaban contemplados en un principio en la concepción de la *Gesamtkunstwerk*, y que son un componente importante para la generación de otros modelos de diseño transmedia con dominantes y ejes gravitacionales diversos.

De esta manera, la alternancia entre la concepción urbanística y las ejecuciones experienciales a través del turismo ofrecen marcos de transmediación centrados en la vivencia espacial como dominante de los procesos de planificación y composición. Aludiendo al componente turístico, Jones indica que

El “turismo” comienza con el Grand Tour, ese viaje educativo crucial requerido por los europeos ilustrados del norte, una vez que la época clásica pasó de ser un corpus literario a un destino de viaje. Pero fueron las ferias las que produjeron una “industria turística”, ya que la templanza del hombre de negocios Thomas Cook inventó el “paquete turístico” para llevar a los británicos a la Gran Exposición; aunque las relaciones entre el Grand Tour, la industria y las infraestructuras de transporte existían anteriormente, emergerían como totalmente independientes en las ferias del mundo (2016, p. 65).

Como vemos, nos encontramos en un desplazamiento de los modelos literario-narrativos de ilustración, a las experiencias masivas de naturaleza más bien expedicional, propias del recorrido turístico y del *flaneurismo*, entendidos como actividad cognitivo-

^[46] Este concepto hace alusión al tejido de elementos en un conjunto complejo. Esta idea se elaborará con algo más de detalle más adelante.

corporal, como medio de instrucción y como forma de experiencia estética “integrada” gracias a la cual es posible ver, escuchar, tocar, recorrer, habitar y participar. Es en este sentido que lo ferial materializa una forma concreta de una transición cultural que plantea objeciones ante la centralidad de lo libresco para abrirle paso a modos diversos de aprendizaje y entretenimiento, todo ello por medio de la vivencia intensiva de una representación y una ejecución performativa que intentaba sintetizar la totalidad del mundo en una ejecución espacial simultánea.

La conciencia de este alcance de lo ferial estaba presente en los catálogos: documentos que presentaban los proyectos de los pabellones y en las diversas fuentes documentales que ofrecían cierto espacio de reflexividad al ámbito expositivo, en coherencia con la envergadura de los encargos y la consecuente tarea de planificación. En esta dirección, por ejemplo, el *Catálogo general de la Exposición Histórico-Americana* realizada en Madrid en 1892, retomando el proyecto de su comisario responsable, plantea lo siguiente:

Para la formación del programa á que ha de sujetarse esta Exposición, hemos tenido presente su índole histórica, y por lo tanto, que su disposición y arreglo deben ser los de una obra escrita, dedicada á dar á conocer la historia de América, sin más diferencia, que en la Exposición los monumentos y los objetos sustituyan á las páginas del libro (*Catálogo general de la Exposición Histórico-Americana*, 1892, pp. V-VI).

Como puede verse, el modelo de la tectónica subyacente a las formas librescas no es abandonado del todo; sin embargo, hay un esfuerzo de abstracción del mismo que marca su límite para ser suplido o, mejor, trasladado a otro ámbito de proyección que se emparenta inmediatamente con la espacialidad y la ejecución con igual peso en términos artísticos, científicos, educativos e ideológicos, a través de los cuales se accede a una versión de la historia. En el caso de la Exposición Histórico-Americana, la versión colonial de América que promovía en su conjunto la exposición.

Para lograr además la coordinación y la cohesión de tantos elementos intervinientes, el comisario estructuró un programa que servía de eje articulador a las más diversas participaciones nacionales. Su núcleo central era un concepto genérico con el cual, a veces con poco éxito, se esperaba que cada uno de los pabellones y locaciones se ajustara, pese a su diversidad y singularidad, sirviendo al desarrollo del concepto con el que se diseñó el aparato total de la feria. Así, como se expone en el mismo Catálogo:

Siendo este el concepto que de la Exposición tenemos formado, claro es que el programa de la misma ha de ser lo que en las obras escritas llamaron los antiguos el aparato, ó sea el método á que las diversas partes de la obra deben sujetarse, para que resulte un todo armónico y de tal suerte enlazado, y con tal gradación seguido, que dé á conocer la historia de aquellos pueblos desde esos oscuros períodos en que apenas alborea la historia y que llaman unos prehistóricos, y otros, con más acierto, protohistóricos, hasta los monumentos y objetos de civilizaciones adelantadas en los tiempos conocidamente históricos (Catálogo general de la Exposición Histórico-Americana, 1892, p. VI).

Resulta evidente que hay una actividad compositiva e integradora, un proyecto y un programa cuya ejecución buscará garantizarse para el logro del efecto total de la máquina expositiva: una sensación de globalidad conceptual, tecnológica y expresiva soportada en la singularidad de sus pabellones, muestras, exhibiciones, parajes, locaciones y recorridos.

La recepción latinoamericana de la experiencia ferial

“Vamos a la Exposición, a esta visita que se están haciendo las razas humanas. Vamos a ver en un mismo jardín los árboles de todos los pueblos de la tierra. A la orilla del río Sena, vamos a ver la historia de las casas, desde la cueva del hombre troglodita, en una grieta de la roca, hasta el palacio de granito y ónix. Vamos a subir, con los noruegos de barba colorada, con los negros senegaleses de cabello lanudo, con los anamitas de moño y turbante, con los árabes de babuchas y albornoz, con el inglés callado, con el yanqui celoso, con el italiano fino, con el francés elegante, con el español alegre, vamos a subir por encima de las catedrales más altas, a la cúpula de la torre de hierro. Vamos a ver en sus palacios extraños y magníficos a nuestros pueblos queridos de América”.

José Martí, “La exposición de París”, 1889.

Además de los atributos artísticos y políticos de las composiciones expositivas, el pensador cubano José Martí señalaba, ya en el siglo XIX, la importancia educativa de estas formas culturales, las cuales se caracterizan por el ofrecimiento de una vía de aprendizaje a través de la experiencia que difícilmente puede conseguirse por medio de los habituales mecanismos librescos establecidos en los sistemas educativos por las élites intelectuales americanas. Las ferias y exposiciones son vistas, de esta manera, como un tipo de vivencia que entretiene y educa por medio del contacto directo con las materialidades que ordena, las locaciones que dispone y las intenciones que compone en el complejo de intersecciones que se agencian entre artes, culturas, tecnologías y comercio.

En un texto que tenía como destinatarios fundamentales a los niños y niñas de América (en la revista *La Edad de Oro*), Martí simula una visita a la Exposición Universal de París en 1889, una muestra que, por demás, no visitó, pero que reconstruye con vividez gracias a reseñas de prensa y fotografías (González-Stephan, 2010, p. 368). Así conminaba el cubano al público infantil:

Entremos por el pórtico del Palacio de las Industrias. Pasemos, con los ojos cerrados, por la galería de las catorce puertas, donde cada país exhibe sus trabajos mejores, y cada industria compuso la puerta de su departamento, la platería con platas y oros y dos columnas de piedra azul, la locería con porcelana y azulejos, la de muebles con madera esculpida como hojas de flor, y la de hierro con picos y martillos, y la de armas con ruedas, cureñas, balas y cañones, y así todas. Por un corredor que hace pensar en cosas grandes, se va a la escalera que lleva al balcón del monumento: se alzan los ojos: y se ve, llena de luz de sol, una sala de hierro en que podrían moverse a la vez dos mil caballos, en que podrían dormir treinta mil hombres. ¡Y toda está cubierta de máquinas, que dan vueltas, que aplastan, que silban, que echan luz, que atraviesan el aire calladas, que corren temblando por debajo de la tierra! En cuatro hileras están en el centro las máquinas mayores.

De un horno rojo les viene la fuerza. Viene por correas, que no se ven de lo ligeras que andan. De cuatro filas de postes cuelgan las ruedas de las correas. Alrededor, unidas, están todas las máquinas del mundo, las que hacen polvo de acero, las que afilan las agujas (Martí, 1889, p. 79).

El juego en la crónica incluida en *La Edad de Oro* (1889) consiste en simular el viaje y reconstruir esa exótica poética de las máquinas y sus múltiples maneras de transformar la materia. Los artefactos descritos son puestos ante los ojos no por sus resultados, sino por la vistosidad de sus procesos, del movimiento puro que cobra una importancia entre mágica y poética propia de la concepción de un orden artificial que iguala y hasta supera al de la naturaleza misma, creando “cielos eléctricos” y rugidos que se parecen a los fenómenos climáticos. Martí muestra cómo el accionar humano se amplifica gracias a las máquinas y un pequeño gesto enciende la fuerza que se transmite a través de las distintas piezas de los diversos artilugios, un poder asombroso y emocionante, tal y como él mismo continúa relatando:

¡Pues da ganas de llorar, el ver las máquinas desde el balcón! Rugen, susurran, es como la mar: el sol entra a torrentes. De noche, un hombre toca un botón, los dos alambres de la luz se juntan, y por sobre las máquinas, que parecen arrodilladas en la tiniebla, derrama la

claridad, colgado de la bóveda, el cielo eléctrico. Lejos, donde tiene Edison sus invenciones se encienden de un chispazo veinte mil luces, como una corona.

Hay panoramas de París, y de Nápoles con su volcán, y del Mont Blanc, que da frío verlo, y de la rada de Rio Janeiro. Hay otro que es en el centro como un puente de un buque, y parece por la pintura que está allí el buque entero, y el cielo y el mar. Hay el palacio de las pinturas finas de los acuarelistas, y otro, con adornos como de espejo, de los que pintan al pastel (Martí, 1889, p. 79).

Las exposiciones son lugares para ver y ser vistos, para recorrer y entrenar el cuerpo en medio del asombro y la fascinación de una colección de novedades que prometen la transformación utópica del mundo, la realización del progreso a través de las gramáticas de la modernización.

Las tecnologías ópticas, los dioramas, los panoramas, las piezas cinematográficas, de reciente aparición, hacían parte del coctel sensorial propio de estos espacios que permitían aprender viendo, tocando y, sobre todo, recorriendo, esto por contraste a lo que Martí concebía como una suerte de amputación sensorial derivada de la cultura libresca y a la reducción del mundo a una mera grafía propia del proyecto educativo ilustrado.

De este modo, conminaba a los distintos agentes educativos en el contexto americano a enviar delegados a la exposición de Nueva Orleans de 1885, como una manera alternativa de aprendizaje e instrucción, advirtiendo que “Ningún libro ni ninguna colección de libros puede enseñar a los maestros de agricultura lo que verán por sus propios ojos en los terrenos de la Exposición” (Martí, 2011 [1884], p. 368).

En un artículo del año anterior, el autor indicaba: “Ya las Exposiciones no son lugares de paseo. Son avisos: son lecciones enormes y silenciosas: son escuelas” (Martí, 2011 [1883], p. 351). Vista así, la concepción educativa martiniana encuentra en los artilugios ópticos, tipo diorama y panorama, tanto como en las exposiciones, muestras y ferias, un lugar privilegiado de realización, entrenamiento sensorial y aprendizaje por medio de la experiencia. Así, como cuenta González-Stephan:

Particularmente las exposiciones eran los lugares de la quintaesencia de las manifestaciones de la nueva cultura material. Eran literalmente los espacios donde se congregaban los más recientes progresos tecnológicos, la galería de artefactos que permitirían optimizar las

condiciones de la vida cotidiana y un resumen variopinto de centenares de materias primas, en fin, un muestrario que sintetizaba las capacidades mundiales de producción de bienes. Pero además eran escenarios donde se condensaba el gesto más contundente de la cultura escópica del siglo: las exposiciones eran espacios que exhibían un universo de cosas, donde el ojo debía adquirir un nuevo disciplinamiento para ver todo de otro modo. Martí se percataría [de] que estos escenarios ofrecían otras posibilidades pedagógicas alternativas, sobre todo para las masas obreras, lo que por otra parte lo obligaría a cuestionar la educación puramente “literaria” como él la llamaría (González-Stephan, 2010, p. 346).

Es clara la conciencia de Martí sobre la naturaleza del aparataje expositivo en la dinamización de un tipo diferente de cultura, y las tensiones que proponía al mundo libresco imperante en la intelectualidad y educación del momento. Su apuesta implicaba contraponer la física a la teología; la mecánica a la retórica; y el trabajo manual a la lógica (Martí, 2011 [1883], p. 279). Esta nueva realidad a la que despierta el hombre americano está signada por el desarrollo industrial y el crecimiento urbano, así como por la transformación del campo con nuevas técnicas agrícolas. Esta situación existencial tiene su propia poética, una que se detiene en las pirotecnias del galvanismo y la fiereza de los ferrocarriles tanto o más que en las elucubraciones metafísicas. De esta manera, bajo esta concepción: “De textos secos, y meramente lineales, no nacen, no, las frutas de la vida” (Martí, 2011, p. 279). La experiencia ferial se vincula así con el deambular, el percibir con el cuerpo, el experimentar gracias al encuentro entre las artes, las técnicas y las ciencias.

En una dirección semejante, refiriéndose a una de las series de exhibiciones que visitó y documentó, cuenta:

Tuvo la Exhibición de Chicago tanto de pintoresco como de útil. Allí estaba la rueda y la poesía de la rueda. Allí estaba la antigüedad, que es siempre poesía. Y el cambio mañoso y sorprendente de la máquina larva a la máquina águila; que es ya poema (Martí, 2011 [1883], p. 353).

Nótense las contradicciones irresueltas en el planteamiento de Martí, quien renunciando a la abstracción letrada no lo hace a la poética del movimiento maquínico, en la misma medida en la que maravillándose de los artefactos no deja de relacionarlos con las formas de la naturaleza a través de figuras propias del biomimetismo necesario para describir estas realidades emergentes. Así pues, este conjunto de contradicciones y

convergencias entre formas antagónicas no dejan de aparecer en la experiencia estética que puede derivarse del mundo ferial, en la que además alternan arte y comercio, educación y publicidad, entendida a la sazón como la técnica de mostrar y empaquetar para vender.

Derivado de lo anterior, Martí insta a los pueblos americanos a constituir sus propios espacios feriales como lugares en los cuales mostrar y juzgar los inventos, las mejoras mecánicas, los méritos artísticos, las teorías brillantes que terminan quedando en el olvido por la ausencia de una plataforma expositiva adecuada (Martí, 2011 [1883], p. 363) que él planteaba con la figura de la no realizada Exposición Artística e Industrial de Hispanoamérica en Nueva York (Martí, 2011, p. 364).

La Exposición Iberoamericana de Sevilla a la luz del concepto de obra de arte global

La Exposición Iberoamericana de Sevilla realizada entre el 9 de mayo de 1929 y el 21 de junio de 1930 constituyó un esfuerzo al tiempo logístico, financiero, político y cultural cuya propuesta inicial se originó en 1909 gracias a Luis Rodríguez Caso,^[47] la cual, luego de un aplazamiento de cerca de 20 años, terminaría materializándose gracias al impulso dado por Primo de Rivera en 1925 en el marco de su dictadura y con el concurso de los reyes Alfonso XIII y Victoria Eugenia (Graciani, 2013, 2014, 2019).

El trasfondo político de la Exposición apuntaba, desde la perspectiva de sus promotores, a convertirse en un mecanismo para restaurar los vínculos rotos con las antiguas colonias americanas, para ese momento independizadas. Lo anterior por medio del fortalecimiento de los nexos políticos y económicos. Desde el punto de vista cultural, la Exposición se planteó como una plataforma para “la fraternidad hispanoamericana al promover vínculos de unión entre los países americanos participantes y de estos con España” (Graciani, 2014, p. 17).

^[47] Comandante de artillería y gerente en la época de la fábrica de vidrios La Trinidad.

Estas relaciones estaban animadas por la idea de raza, derivada de las extrapolaciones de las ideas darwinianas al mundo cultural, y por el estímulo de sentimientos prohispanos que se tejían sobre la restauración idílica de las viejas glorias españolas y la supuesta conexión insoslayable de los países latinoamericanos con la “Madre Patria”. Esta idea, reflejada en los discursos y el simbolismo de la Exposición, animaron buena parte de las intervenciones y de la actividad proyectual de esta. Tal es el caso, por ejemplo, del himno que reza en una de sus estrofas lo siguiente: “¡Acudid, hijos de españoles/ a fundirnos en un crisol/ ¡De mil cielos y de mil soles/ hay que hacer un cielo y un sol/ ¡Evoquemos los magnos hechos/ de la vieja Madre inmortal [...]” (Álvarez y Álvarez, *ca.* 1928). La relación pretendida entre España y sus colonias es, como se puede advertir, la de una maternidad en vías de recuperación y, con ella, de un pasado glorioso que demanda el encuentro y la unidad.

Pese a lo anterior, y al espíritu prohispanista de la mayoría de los gobiernos convocados, la ejecución y el desarrollo de la exposición coincidieron con los ánimos nacionalistas que alimentaban las propuestas culturales latinoamericanas, que se vieron reflejados en las soluciones de un segmento importante de los pabellones asociados a

una nueva estética fundamentada no en el desdén fácil y simplista de lo foráneo, que se haría por falta de conocimiento, sino en la construcción de unos referentes formales y conceptuales que hablen de lo autóctono y lo identitario, factores fundamentales para entender el papel de lo nacional en el continente (Arcos-Palma, 2013, p. 96).

Esta concepción de lo propio y lo foráneo derivó en múltiples modos de construcción identitaria, que fue asumida a través de una tensión generativa con el discurso oficial de la Exposición Iberoamericana. Baste mencionar, por ejemplo, los planteamientos del mexicano Vasconcelos, quien en *La raza cósmica* (1993 [1925]) trató por otras vías la actividad colonizadora, pretendiendo una explicación alternativa de la cuestión racial y una vinculación común con la Atlántida y sus pobladores—como en su momento lo hiciera Sigüenza (1984) para justificar su apelación a los referentes mesoamericanos en la recepción del virrey—, pero ahora orientada a la concepción ideológica de un destino universal común y a dar legitimidad a las expresiones americanas.

En una dirección similar, Oswald de Andrade, en su “Manifiesto antropófago”, reclamaba la “Necesidad de la vacuna antropofágica. Para el equilibrio contra las religiones de meridiano. Y las inquisiciones exteriores” (1981, p. 69). Estas y otras coincidencias

anotadas por Medina (1995) y Arcos-Palma (2013) muestran las negociaciones culturales nacionalistas como una manifestación que caldeaba el escenario cultural del momento con densas discusiones y posturas que iban de extremo a extremo, de cara a la construcción identitaria americana, y que no dejaron de aparecer en la Exposición Iberoamericana como correlato del planteamiento colonial.

A este tenor, el nacionalismo, como lo plantea Padilla (2019):

[...] era una noción ideológica que estaba en el ambiente latinoamericano desde que México ocupó el lugar hegemónico. Los artistas podían o no trabajar juntos, pero sí estuvieron siempre involucrados con la consigna de un arte nacional, de la investigación de su propia memoria y de la independencia o sabia dosificación de lo foráneo (2019, p. 59).

Dichas elaboraciones, pobladas de tensiones, contradicciones, sincretismos y amalgamamientos culturales, constituyeron la base para minar desde dentro el relato dominante asociado a esta apuesta expositiva. Y por ello, justamente, revelan para el presente su valor como lugar en el que el intento de unificación racial terminó estallando en múltiples versiones culturales y diversiones turísticas, así como en la definición de modos de alteridad logrados desde la atención de algunos arquitectos españoles al mundo americano (como en el caso del pabellón peruano), o de inversiones de los estereotipos estéticos y las colaboraciones binacionales (como el caso del pabellón de Colombia).

De este modo, en términos de Graciani (2013):

La fuerza de las alternativas a la raza hispana congregadas en la [Exposición Iberoamericana de Sevilla], especialmente por la relevancia de las naciones que las encabezaron (México, Colombia, Perú y Chile) convirtió la [Exposición] en un escaparate de sentires identitarios coetáneos, expresados en modos diversos, a través de las arquitecturas de los pabellones representativos y su ornamentación (p. 144).

Una vez nombrado comisario regional, José Cruz Conde emprendió la tarea de organizar el proyecto constructivo y la programación de la Exposición, acompañado de un nutrido grupo de arquitectos españoles, dentro de los que destaca en particular la figura de Vicente Traver, arquitecto director.

Este conjunto orquestador le abrió paso a diversos comisionados, delegaciones nacionales y artistas latinoamericanos, aplicados a la tarea de darles vida a los pabellones y activarlos con ricas programaciones artísticas y culturales, comerciales e industriales. Lo cual redundó en una compleja organización que le asignaba un carácter colectivo y multiautoral al conjunto de la Exposición, aunque todavía con una dirección centralizada en los organismos dispuestos para ello.

Esta lógica, hasta cierto punto plural, habida cuenta de la envergadura de la empresa, se evidenció además en

El éxito de los planteamientos indigenistas, previsible por el reconocimiento que jóvenes artistas como Amábilis, Rozo y Piqueras Cotoí habían obtenido en París, se vio avalado por los numerosos premios recibidos y la acogida popular de estos pabellones, que hoy pueden calificarse como referentes emblemáticos en el conjunto de sus producciones [...] (Graciani, 2013, p. 144).

El poder plenipotenciario otorgado a Cruz Conde, quien fue nombrado a la par comisario regio y gobernador civil de Sevilla, le dio en su gestión el impulso final a la Exposición, no sin contradicciones y críticas (Ponce, 2019, p. 135). Con todo, Cruz Conde la llevó a cabo luego del aplazamiento por asuntos atinentes a las circunstancias históricas y a la gestión de sus organizadores, así como al papel desempeñado por el Comité Ejecutivo de la Exposición y por la Comisión Permanente, instancia que tomaría en sus manos el destino final del proyecto (Ponce, 2019).

Tras su llegada, y gracias a un informe detallado de avances y demoras, Cruz Conde asumió con energía renovada las actividades de organización, las gestiones y los viajes correspondientes, por ejemplo, para concretar la logística de importación y el montaje del parque de atracciones, la finalización de plazas y pabellones y la consecución de los recursos necesarios para la inauguración del evento (Ponce, 2019).

Imagen 6.5

El comisario regio en el despacho del Gobierno Civil de Sevilla



AGA, fondo fotográfico. En C. Langa y A. Graciani, 2019, *La Exposición Iberoamericana de Sevilla: Aportaciones desde la historia*, Universidad de Sevilla.

Ahora bien, el rol de la Exposición Iberoamericana de Sevilla como motor de desarrollo y transformación urbanística resultaba ambiguo y las finanzas poco prometedoras (Rodríguez Bernal, 2019) respecto a los retornos provenientes del flujo turístico estimado, con respecto a los gastos causados tanto para el Ayuntamiento como para el Estado central. De tal suerte que

El balance era agrídulce. En relación a la cantidad de dinero gastada aún eran muchas las carencias que todavía presentaba la ciudad de Sevilla en términos de control de las inundaciones, escuelas o vivienda, por ejemplo. Pero no podía negarse que la exposición dejó una infraestructura hotelera importante (el Alfonso XIII, Cristina, Eritaña y América Palace), dos barriadas satélites (Ciudad Jardín y Heliópolis), ensanches (la comunicación que representó la avenida de la Palmera), la reorganización del Parque de María Luisa (con su Plaza de España), numerosos jardines y proyectos para la futura ampliación urbana (Sociedad Anónima Los Remedios). Mucho se había gastado, probablemente demasiado (Ponce, 2019, p. 152).

Como lo describe Rodríguez (2006, p. 75), el plan general de la Exposición estuvo estructurado en cinco pilares, a saber: (1) exposición nacional de artes, industrias y ciencias; (2) exposición de los Estados americanos; (3) instalaciones de las regiones españolas, etnografía y arqueología; (4) Sevilla histórica y tradicional, y (5) parque de atracciones.

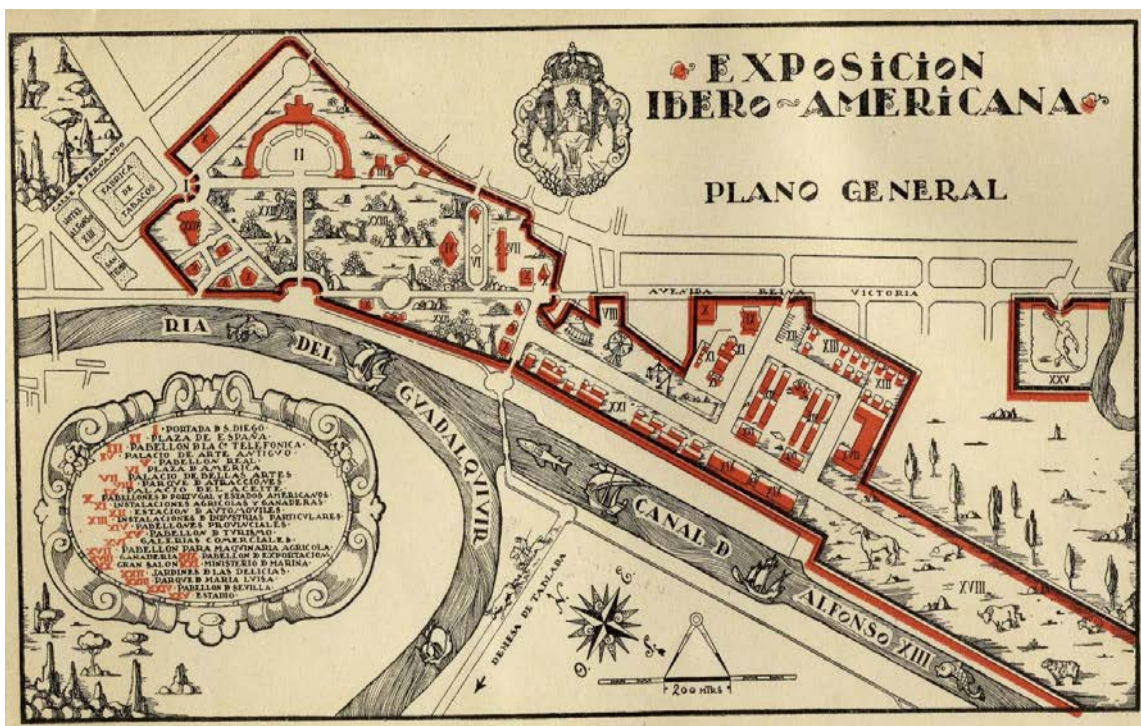
Desbalanceada económicamente, cuestionable y poco eficiente, la Exposición fue reconocida, no obstante, como una fuerza de cambio espacial y urbanístico y como un atractivo para turistas y habitantes de la época con alto valor estético y formas que deben explicitarse para entender los procesos de integración de medios, técnicas y artes.

La Exposición como miscelánea

La idea de integración de las artes y los medios tuvo en la Exposición un excelente ejemplo en el que a la lógica de comisariado general se le agregaron curadurías regionales y nacionales que, aun siendo tributarias de la idea de unidad prohispanica, desarrollaron versiones de esta según el interés de sus ciudades, países y la imaginación de sus artistas y delegados.

Imagen 6.6

Plano general de la Exposición Iberoamericana de Sevilla de 1929



Fuente: Guía de la Exposición Iberoamericana, Sevilla, 15 de marzo de 1929, s. p., <https://bit.ly/3HZwxkp>.

Así mismo, el conjunto ferial fue animado con espectáculos visuales y mecánicos de todo tipo, como también con manifestaciones parateatrales (cabalgatas, celebraciones carnavalescas, fiestas, entre otras) que hacían presencia en la cotidianidad de los recorridos, para el deleite de propios y extranjeros. Los espectáculos fueron ambientados por las intervenciones artísticas y las programaciones comerciales contempladas por el comité general y por los países particulares. De este modo, se pudieron observar en el conjunto expresiones similares a

La miscelánea, que tanto gustó a los hombres del siglo XIX, es el sustantivo más apropiado para designar la lógica que subyace en el marco de producción de eventos feriales: campos de creación donde confluían intereses políticos, económicos, comerciales, étnicos y artísticos, todos bajo la gran disculpa de lo cultural (Rivadeneira Velásquez, 2014, p. 100).

Se destacan de entre los medios usados, los dioramas de Salvador Alarma, instalados en el contexto de la exposición histórica y cartográfica del Descubrimiento de América, en la cual, entre otros elementos, se exhibieron en seis salas documentos históricos relacionados con el viaje de Colón y el proceso de Conquista, trabajos cartográficos y obras de arte (Beltrán *et al.*, 2018, p. 1643).

Los dioramas animaban las escenas presentadas con las posibilidades museográficas resultantes de la combinación de diversas técnicas escenográficas, pictóricas y ópticas, que enfatizaban la representación realista y cierto tipo de inmersión derivada de la sensación resultante de estar frente a la escena histórica objeto de la instalación, con funciones, además de entretenimiento, de naturaleza pedagógica y propagandística. Técnicas estas en el que era un maestro indiscutible Salvador Alarma.

Imagen 6.7

Diorama “Entrevista de Hernán Cortés con Moctezuma, Jefe de la confederación Azteca, en Tenoxtytlan (México). Noviembre de 1519”



Fuente: A. Graciani García y M. Barrientos Bueno, 2018, *Imagen, escenografía y espectáculo en la Exposición Iberoamericana*, Universidad de Sevilla.

Los dioramas, dadas las múltiples funciones que cumplían, requirieron de la combinación de recursos que “podían transmitir mensajes con la excusa de garantizar una experiencia sensorial, que permitía al espectador un viaje espaciotemporal, en una época de incipiente turismo” (Beltrán *et al.*, 2018, p. 1675). La sensación de viaje parece articular las distintas materialidades en función de una experiencia integrada al conjunto más amplio de la Exposición, en la cual los dioramas ocupaban un interesante lugar. Así:

En muchos de ellos había la posibilidad de incluir figuras, en general elaboradas con materiales efímeros y que potenciaban el ilusionismo que se buscaba, principalmente en aquellos dioramas en los que se intentaba narrar algún episodio histórico o de costumbres. Ello facilitaba las conexiones con la pintura, el teatro o la ópera para su montaje (Beltrán *et al.*, 2018, p. 1681).

La maestría de Salvador Alarma y de su equipo de trabajo en la confección de este tipo de artilugios era innegable. A su criterio y pericia se encomendaron no solamente la fabricación de los seis dioramas concebidos para la muestra, sino además las ambientaciones necesarias para que cumplieran su cometido, de tal manera que

Para que este viaje espaciotemporal fuese una fórmula de persuasión subliminal efectiva en el espectador, el realismo de las figuras, de los telones pintados y de los juegos de luces tenía que quedar potenciado por su contextualización. En este sentido, Alarma también se encargó de llevar a cabo todos los detalles de la decoración de las salas de los dioramas, creando una obra de arte total. Las paredes estaban cubiertas por lienzos de distintos colores en cada sala, que colgaban a modo de cortinajes desde una altura de 8,50 m, cada uno decorado con los emblemas y anagramas alusivos al reinado aludido. De los techos pendían telas en forma de velariums por los que penetraba una luz tamizada “con sus cuatro bambalinones que finalizan con pasamanería, borlaje o recortes de cordones adecuados”. Estos velariums estaban decorados con “los escudos de los monarcas, segregando de aquéllos los signos que informan cada cuartel para distribuirlos con arreglo a las leyes de la estética” (Beltrán *et al.*, 2018, pp. 1778-1779).

Cada componente era específicamente ubicado para promover una sensación de conjunto y envolver a sus visitantes en la atmósfera histórica: la luz, los decorados, los títulos explicativos, las figuras centrales y los paisajes de fondo contribuían al logro del efecto general. Todos los detalles no hacían más que tributar al tono grandilocuente del conjunto, asociado además a la necesidad propagandística de presenciar el pasado y apuntalar el futuro de las relaciones intercontinentales contenidas en la referencia histórica del “descubrimiento” y la colonización como un pasado común servido artísticamente, rindiendo ahora homenaje a un pasado que se restablecía por medio de conexiones diplomáticas y culturales. Fue así como

En este entorno se disponían los dioramas, en el interior de unas urnas bellamente enmarcadas según los estilos histórico-culturales correspondientes; lo que unido a la presencia de objetos históricos –como espadas, cartografías– y la inclusión de alguna pintura de historia, convertían la experiencia en un auténtico espectáculo inmersivo (Beltrán *et al.*, 2018, p. 1779).

Por otra parte, la transformación urbana a gran escala que daría pie a la construcción de plazas como las de España y América, al igual que la de un pequeño tren articulado al circuito de la Exposición y un parque de atracciones, dio paso a resonadas cabalgatas con propósitos históricos, celebratorios y alegóricos:

Los organizadores de la Exposición Iberoamericana de 1929 promovieron la realización de cuatro cabalgatas. La primera que se celebró fue de corte histórico y tenía como objetivo la exaltación de la “raza hispanoamericana”; la segunda pretendía celebrar la llegada del carnaval de 1930; la tercera fue una cabalgata andaluza; y la cuarta, montada ya próxima

al final de la muestra, se trataba de una “retreta alegórica en honor de los descubridores y colonizadores de América” (Ramos, 2018, p. 95).

Las actividades parateatrales vinculadas a la Exposición Iberoamericana de Sevilla, además de servir a los propósitos alegorizantes y proporcionar, como era habitual en estas ocasiones, un proscenio para la ostentación de las clases altas, permitieron la vinculación coral del gran público dentro de este tipo de eventos.

Imagen 6.8

Cabalgata histórica de la raza en el recinto de la Exposición Iberoamericana



Los reyes católicos a caballo. Sevilla, 1 de noviembre de 1929. En A. Graciani García y M. Barrientos Bueno, 2018, *Imagen, escenografía y espectáculo en la Exposición Iberoamericana*, Universidad de Sevilla.

Por su parte, el parque de atracciones, con una superficie de 42 900 m², proporcionaba a los visitantes un espacio de diversión copado por juegos mecánicos y construcciones de todo tipo, como los siguientes: montaña rusa, *Water Chute*, pista de baile, Ría misteriosa, autódromo eléctrico, pagoda, laberinto de espejos o palacio de los milagros y una serie de instalaciones luminosas que ambientaban el ingreso de los visitantes, dentro de las que se encontraba un pavo real con cuya intermitencia se simulaba la apertura y cierre de su propia cola. Todos estos artilugios se complementaron con puestos típicos de feria, juegos populares y concursos (Cabrero, 2012).

El propio Cruz Conde se ocupó de las negociaciones e importación de algunas atracciones, buscando con ello poner al nivel de los mejores parques de Europa el que se instaló en la Exposición Iberoamericana (Rodríguez Bernal, 2006). Este apartado del proyecto fue encargado en su mayoría a técnicos extranjeros expertos en el diseño y montaje de parques con prestaciones similares o superiores. Como complemento de estas atracciones los organizadores de la Exposición “instalaron un tren en miniatura con estaciones, el cual, además de un eficaz medio de transporte, debe considerarse como una atracción más de la Exposición” (Rodríguez Bernal, 2006, p. 115).

Para completar la miscelánea, la participación inédita de una nación, EE. UU., por fuera del circuito colonial español, aportaría una dosis de avances y tecnologías que ponían la reproducción mecánica audiovisual y la electricidad en la palestra, con elaboraciones cartográficas retroiluminadas, una máquina de grabado que hacía copias de imágenes al instante, una vitrola ortofónica, un tren a escala que pretendía hacer la recolección de cartas y mercancías puestas en una estación y, quizás uno de los desarrollos más sugestivos:

Un pasaje automático que consiste en lanzar un rayo luminoso por medio de la electricidad, sobre la entrada de la Exposición, y al pasar una persona ocasiona una interrupción que, rompiendo el rayo de luz, obliga al dispositivo mecánico a registrar una unidad más; y por tanto, puede llevar por sí solo la cuenta exacta de las personas que estén dentro del recinto (Negociado de Publicidad de la Exposición Ibero-Americana, 1929, p. 49).

Además de ello, el pabellón de EE. UU. ofreció una muestra cinematográfica con una selección de cerca de 200 películas para el deleite y la fascinación de los visitantes.

Las soluciones creativas del Pabellón de Colombia en la Exposición de Sevilla (1929): integraciones mediales y prácticas interartísticas

En el caso de Rómulo Rozo, artista encargado de la participación de Colombia en la Exposición Iberoamericana, su trabajo debía alternar y alojar las muestras comerciales del pabellón efímero de Café Suave de Colombia, las muestras de esmeraldas y las piezas precolombinas del Tesoro Quimbaya, recientemente obsequiado a la monarquía española. Pero además, sus propias creaciones, inspiradas en la cosmovisión chibcha, competían con las muestras de automatismo y mecanización de los países industrializados. De este modo, en coherencia con lo planteado por Jones:

Al salir de un encuentro con el arte, uno podía refrescarse en una tienda de café “marroquí” o en una casa de té de “Ceilán”, que luego pasarían a formar parte del conjunto de la experiencia estética. En el siglo XIX uno podía ser impulsado por las aceras móviles a un palacio eléctrico luminoso, viajar en el primer ascensor, o buscar refugio en el tranquilo palacio de bellas artes. Sobre todo, las experiencias feriales estuvieron vinculadas a lo abrumador (Jones, 2016, p. 48).

Un aspecto relevante que al parecer han dejado pasar por alto varios exégetas y críticos de la obra de Rozo, tiene que ver con la arista intermedial (gráfico 6.9) del proceso que desemboca en el Pabellón colombiano en la Exposición Iberoamericana de Sevilla de 1929, hilo que intentaremos seguir a continuación.

Gráfico 6.9

Componentes del Pabellón Colombia en la Exposición Iberoamericana de Sevilla



Tradicionalmente, la labor de Rozo se ha interpretado como la de “decorador” del Pabellón, sin embargo, las mismas elaboraciones de los historiadores del arte han mostrado el carácter transformador del trabajo creativo liderado por Rómulo Rozo y secundado por su esposa, en ese momento Ana Krauss, y un equipo de asistentes, respecto a la propuesta inicial de José Granados, bastante cuestionada en el contexto colombiano. Pese a esto, como lo indica Padilla:

Así como la prensa lamentaba la falta de entusiasmo y el hecho de que no se entregara este tipo de proyectos a los futuros talentos colombianos, también celebraba la fortuna de contar con Rozo, sin el cual, según el consenso general, el pabellón colombiano habría caído en el ridículo de no representar ningún ideal colombiano. Al revestir el edificio, el chiquinquireño

subvirtió la arquitectura. En los primeros días se señaló la semejanza del pabellón a un templo católico, pero después la estructura pasó inadvertida y fueron los detalles del edificio lo que comenzó a llamar la atención de los espectadores. La ornamentación de Rozo hizo olvidar la arquitectura de una manera tan pasional por lo propio, que los comentaristas empezaron a comentar el *estilo chibcha* cuando se referían al edificio (Padilla, 2007, p. 93).

Esta mención muestra la inexistencia de un proyecto escrito para el conjunto que permitiera articular el trabajo de Rozo y su equipo, pese a que “El trabajo de Rozo en el Pabellón de Colombia tardó algo más de siete meses; como evidencia están sus bocetos de la fachada de octubre de 1928 y las reseñas del pabellón escritas en mayo de 1929 [...]” (Padilla, 2019, p. 49).

Caso contrario a la manera de proceder en el caso del pabellón mexicano, para el cual se elaboró un documento proyectual por parte de su arquitecto Manuel Amábilis (1929). En este contexto el arquitecto declara, por ejemplo, su conexión con la idea de integración de las artes, emparentada ahora en su concepción con la inclusión de la tradición de las culturas mexicanas en una visión de conjunto americana, cuando plantea:

[...] hicimos uso de los grandes trazos de nuestra arquitectura, de su concepto escultórico y pictórico y de la técnica de nuestros abuelos, a través de nuestro temperamento y cultura actuales; recurrimos a nuestras armonías cromáticas, a nuestra plasticidad escultórica ancestral, y todo lo enguimaldamos con las flores de nuestras artes populares. La ingenuidad y candor de éstas, nos han prestado su frescura, su juventud, su vida; y así, hemos logrado una composición de trazos amplios, pero una profunda intimidad, cuyo canto es como una sinfonía plástica que habla de un porvenir muy grande, con las voces de nuestras selvas y de nuestros mares; de todos nuestros amores y entusiasmos de raza americana frente al presente (Amábilis, 1929, p. 43).

Abona a esta conciencia de la integración la función articuladora del arquitecto, en quien recae la concepción general del proyecto y una conversación amable con el conjunto de los colaboradores de cara a inscribir adecuadamente la imagen de la nación mexicana en la vitrina que representaba la Exposición Iberoamericana. Así, en palabras del artista:

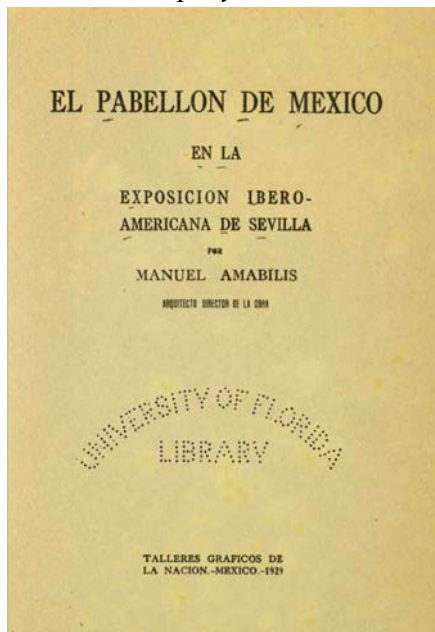
[...] la misión del Arquitecto fue construir un digno marco a la presentación de su país en el magno Certamen Ibero-Americano. Y, porque México aportaba con sus más importantes actividades, todo su entusiasmo y todo su afecto, el Arquitecto quiso arroparlos en las galas del Arte de sus abuelos, para acentuar la efusión, la intimidad de la concurrencia mexicana;

creó el conjunto con toda su complicada distribución y sus múltiples proporciones; presidió la edificación, organizando a los obreros y cuidando los materiales; y colaboró con sus compañeros, el Escultor y el Pintor; a fin de que en toda la obra hubiera la coordinación, la unidad, que ha hecho del Pabellón de México en Sevilla, una manifestación hermosa y coherente del Arte Mexicano (Amábilis, 1929, p. 30).

Estas declaraciones evidencian una reelaboración, en la teoría y en la práctica, de las concepciones sobre la integración de las artes y la combinación de los medios en el primer tercio del siglo XX latinoamericano.

Imagen 6.9

Memoria del proyecto del Pabellón de México



Una integración en la que se alterna una conceptualización extensa contenida en el documento de memoria con una actividad proyectual anticipada, sometida al juzgamiento propio del concurso por parte del gobierno mexicano, en la que se conectan totalización y fragmentariedad, concepto general y singularidad expresiva de los medios, tal y como lo describe el mexicano:

En cuanto al concepto, ya se ha expresado que sus composiciones siempre abarcaban, tenían como primordial misión, expresar el conjunto del totum de la cosa, todos los aspectos; no permitían que el espectador, haciendo alguna interpretación, no comprendiese lo que el artista quería expresar (Amábilis, 1929, p. 54).

De este modo, la coherencia lograda en el proyecto mexicano fue destacada en la época y asociada, además, a la particular interpretación que un arquitecto español, Piqueras Cotelí, hiciera del mundo incaico, como lo refiere Graciani (2014):

Sólo México y Perú evidenciaron una plena coherencia entre los planteamientos arquitectónicos y su correspondiente programa iconográfico; el primero en respuesta a los principios de la integración de las artes por el que el proyectista, Manuel María Amábilis, abogaba, y el segundo por quedar la ornamentación del conjunto a cargo del arquitecto Piqueras Cotelí (p. 35).

En contraste, la encomienda inesperada, por no decir improvisada, al chiquinquireño Rómulo Rozo de la solución para el Pabellón colombiano y la preexistencia de una propuesta arquitectónica ya materializada, le supusieron el desarrollo de una intervención que permitió solamente la realización de bocetos, la vinculación de su obra anterior y la coordinación con un equipo de trabajo dispuesto a colaborar en una ejecución tan comprometedora como riesgosa, como lo refiere en una carta dirigida a su mentor Diego Dublé Urrutia (Rozo, 1972, p. 33).

A este trabajo complejo e intempestivo de orquestación de los diversos elementos artísticos que revestirían el edificio, originalmente diseñado por Granados, se sumarán el encargo como comisario general del Pabellón colombiano de Roberto Pinto Valderrama y la selección de obras que se exhibirían en este bajo el cuidado y la selección inicial de Roberto Pizano, quien moriría cinco meses antes de la Exposición, dejando inédito el catálogo de su curaduría (Padilla, 2014, p. 64).

Los análisis del Pabellón colombiano se han concentrado sobre la función autoral de Rozo en su proceso de materialización, desde un punto de vista esencialmente artístico, así como sobre las características plásticas de este. Sin embargo, un análisis del conjunto desde un punto de vista intermedial puede arrojar visos interesantes sobre este proyecto que constituye un hito en la historia del arte colombiano, como lo ha demostrado Medina (1995), que ha sido abordado desde perspectivas históricas (Padilla, 2007; Rivadeneira Vargas, 2016), plásticas (Medina, 2013), iconográficas (Pineda, 2013) e, incluso, desde su aporte a la arqueología (Botero, 2013), pero nunca desde la perspectiva de los estudios mediáticos, en general, y transmediales, en particular.

En primera instancia conviene resaltar el tipo de relación efrástica que supone la creación de la primera versión de *Bachué, diosa generatriz de los chibchas* de Rómulo Rozo en 1925, tomando como referencia el estudio de Miguel Triana intitulado *La civilización chibcha* (1972)^[48] y fuentes visuales diversas derivadas de sus recorridos por los museos de Europa. Para este caso, se trata de una interpretación del mito muisca que atribuyó a la diosa Bachué y a la unión con su hijo la génesis de la humanidad, así como su desaparición posterior en la laguna sagrada de Iguaque tras su transmutación en forma de serpientes.

Como lo evidencia agudamente Medina (2013): “A falta de objetos artísticos que pudieran servirle de ejemplo o modelo, Rozo se apoyó en los antecedentes literarios que pudo consultar” (p. 35). El tratado de Triana mostró en su primera edición la fotografía de un tunjo ^[49] titulado inicialmente, al parecer por el editor, como una representación de Bachué; sin embargo, Medina refiere, remitiéndose a la relación entre la obra de Rozo y el trabajo de Triana:

Esto último exige una aclaración a la luz de lo planteado en uno de sus libros de cabecera: *La civilización chibcha* de Miguel Triana, amigo y contertulio de Rozo en el París de 1925, donde los dos residían. La primera edición del estudio de Triana data de 1922. En la página 42 de esa primera edición se inserta el grabado de un tunjo que representa una maternidad. Hieráticos ambos, la madre desnuda carga al niño en su brazo derecho y el otro porta un bastón ligeramente curvo que remata en la figura de un ave. La leyenda dice: “Representación en oro de la Madre Bachué”. La afirmación contrasta con la de la página 144 de la misma edición, donde se reproduce la misma imagen, esta vez con otra leyenda: “Representación de la maternidad”. En su texto el autor no menciona siquiera la primera atribución, lo que hace pensar en una fantasía del editor bogotano corregida (en verdad borrada) en las varias ediciones posteriores. No obstante, aunque carente de base científica, la falsa Bachué del libro de Triana fue vista por Rozo sin que causara en él mayor impresión (Medina, 2013, p. 35).

La interpretación que Medina teje alrededor de este hecho es la de ser una suposición asociada a un equívoco editorial (v. imagen 6.10) que enrevesaría la identificación de una “fuente” visual de la propuesta de Rozo, y que sus recursos expresivos provinieron en

[48] Publicado originalmente por la Escuela Tipográfica Salesiana en 1922.

[49] Nombre con el que los cronistas españoles designaron las ofrendas ceremoniales indígenas.

realidad de un ejercicio de sincretismo creativo del artista “poniéndole imaginación a la fuente arqueológica que le sirvió de apoyo” (Medina, 2013, p. 35).

Imagen 6.10

Tunjo de la edición de 1922 de La civilización chibcha



En la edición de 1922 se asocia esta pieza de orfebrería primero a la figura de la diosa Bachué y después como representación de la maternidad. Fuente: Triana (1972, pp. 82 y 184).

En este sentido, la obra de Triana se comporta como la *obra seminal* (Montoya *et al.*, 2013) del *sistema intermedial transmedia* (Montoya y Vásquez, 2018) que diseñará Roza; esto significa que si bien el texto científico tiene una función de referencia a partir de la cual se plantea el programa simbólico del Pabellón de Colombia, este no resuelve ni contiene las operaciones posteriores de transmedialización ejecutadas por el artista y su equipo, que tienen como eje otra obra o producto simbólico, comportándose la misma como obra núcleo.

Imagen 6.11

Bachué, diosa generatriz de los chibchas, 1925



Rómulo Rozo. Talla en granito. Fuente: Galería Mundo.

Michel Greet (2019), por su parte, teje una hipótesis paralela al respecto de las fuentes del escultor, en donde el nativismo de Rozo se deriva de la necesidad de diferenciación respecto a la escena en la que el artista estaba desarrollando su obra y su actividad expositiva. Así lo indica la autora en una revisión crítica de las interpretaciones publicadas en las reseñas de la época realizadas por Max Grillo:

[...] en su ensayo para el catálogo, el crítico de arte colombiano Max Grillo se centró en la interpretación de Rozo de los mitos indígenas, afirmando que el énfasis del escultor en los temas indígenas le permitió “escapar” de las formas académicas. Luego pasó a describir las fuentes de Rozo: según Grillo, los chibchas no dejaron atrás la arquitectura monumental o la escultura a gran escala, ni representaron a sus dioses: por lo tanto, Rozo no se inspiró en su tradición estética, sino más bien en la mitología chibcha, la cual leyó en las crónicas del explorador español Gonzalo Jiménez de Quesada y que posteriormente interpretó de manera

visual. Sin embargo, a pesar de la afirmación de Grillo de que Rozo trabajó desde su imaginación, parece que el artista estaba íntimamente familiarizado con las tradiciones estéticas chibchas e incorporó motivos estilísticos e iconográficos de este arte en su reinvención de la cultura Chibcha en el siglo XX. Aun así, nuevamente fue en París y no en Colombia donde entró en contacto con este arte y, por lo tanto, su expresión de estas formas no se basó en un primitivismo inherente arraigado en su inconsciente como lo imaginaban los críticos parisinos (Greet, 2019, p. 115).

El planteamiento de Greet parece coincidir con la propuesta de Jones (2016) acerca de la obra de arte global, por cuanto la consolidación de un espacio de intercambio entre autores y artistas de diversas nacionalidades en el contexto de las ferias y exposiciones universales se asocia a la necesidad de búsqueda de aspectos diferenciadores, lo que favorece la apelación a tradiciones que constituyen acervos diferentes a los de los relatos históricos pretendidamente universales.

Rozo, de cualquier modo, luego de formarse y desarrollar su obra en los contextos, las técnicas y los marcos de la tradición europea, recoge otras mitologías para el despliegue de su propio universo artístico y la consolidación de la propuesta del Pabellón en la Exposición Iberoamericana de Sevilla.

En este ámbito, dos momentos adicionales deberán concretarse para estructurar la que se comportará como la *obra núcleo* (Montoya *et al.*, 2013), es decir, el trabajo cuya función dentro del sistema intermedial será servir de referente generativo para el conjunto de piezas de este. Volvamos a Medina para entender la cuestión de la primera y segunda versiones de la *Bachué*:

Rozo modeló la figura en arcilla y fundió una copia en bronce a la cera perdida que mide alrededor de treinta centímetros de altura. Luego, por encargo del empresario Aníbal Moreno, domiciliado en París y posteriormente residenciado en Barranquilla, la esculpió en una piedra de granito negro de un metro setenta centímetros (Medina, 2013, p. 35).

La primera versión de la obra (la estatuilla en bronce) se expuso en 1926 en el *Salon d' Automne*, en París, como una apuesta de Rozo por el nativismo y como respuesta a las demandas de las escuelas y la crítica francesa a la imitación de estilos europeos por parte de los artistas latinoamericanos (Greet, 2019, p. 101).

Debe recordarse que, previo a esto, Rozo se destacó por su trabajo con metales, expresado en una obra como el *Llamador de las puertas del paraíso* (v. imagen 6.12) que le mereció una invitación a participar en la Exposición de Artes Decorativas y se convirtió en la evidencia de su aprendizaje y maestría desarrollada al lado de Victorio Macho, así como su apelación a motivos sacros y mitológicos propios de la tradición occidental (Padilla, 2019, p. 36).

Imagen 6.12

Llamador de las puertas del paraíso de Rómulo Rozo.



Fotografía de Dannie Polley (<https://www.flickr.com/photos/danniepolley/49874104546>).

Una segunda versión de *La Bachué* esculpida en granito negro de Bélgica fue presentada por Rozo en el *Salon des Indépendants* en 1927 (Greet, 2019, p. 101). Siendo esta última el eje a través del cual se materializará posteriormente el conjunto escultórico, arquitectónico, escenográfico, decorativo y de vitralismo –con sus funciones tanto representacionales como lumínicas–, que gravitarán en torno a una fuente en cuyo centro se integró la escultura de granito (v. imagen 6.13).

Imagen 6.13

Rómulo Rozo y la Bachué en el Pabellón de Colombia en Sevilla



Fuente: Wikipedia (<https://bit.ly/3bzkhUM>).

Este gesto compositivo comporta varios asuntos que merecen mencionarse. Es claro por las referencias de Triana el fundamento acuático de la mitología chibcha; en palabras del autor:

El culto del Agua, con todas sus ritualidades, sus misterios y sus símbolos, afectó, como se ve, las condiciones necesarias de una religión de amor, capaz de satisfacer los anhelos del corazón, cuyos preceptos hubieron de formar un pueblo manso, sencillo y benévolo. Hija del paisaje lacustre, la religión nacional de los Chibchas, al contacto poético del agua, modeló una mentalidad imaginativa, un idioma metafórico, una industria ofrendaria [...] (Triana, 1972, pp. 82-83).

Esta suerte de “poética del agua” es enfatizada en la versión del Pabellón de Colombia con un gesto instalativo que la ubica en el centro de una fuente rodeada de serpientes o dragones, coherentes con el mito chibcha, que resonará en el conjunto por medio de múltiples inclusiones de reptiles, anfibios y elementos acuáticos como conchas. Esto hace de esta versión, la de la fuente, una propuesta nueva, por demás temporal, pues la escultura debía ser devuelta, una vez terminada la Exposición, a su propietario original,

asociada a la configuración de un universo simbólico propio, centro espacial y de gravitación simbólica de todo el conjunto.

A esta pieza se le sumó el conjunto de la propuesta constituida por una serie de piezas tridimensionales con motivos indígenas, vaciadas y anexadas a las fachadas de la edificación, mezclando referencias visuales de diversas culturas indígenas, no solo chibchas, sino también de diversas regiones latinoamericanas que se superpusieron al “diseño arquitectónico previo sobre el que se adaptó la compleja decoración escultórico-relivaria realizada por Rozo, aun a costa de generar modificaciones sustanciales en el proyecto inicial” (Graciani, 2014, p. 35).

Al trabajo escultórico le sumó su maestría con los metales, expresada particularmente en la puerta principal donde se dieron cita ranas sagradas, el maíz, las flores y otras piezas que hacían alusión a los cuatro elementos (Padilla, 2014, p. 53). En adición, se compuso una versión del Escudo Nacional colombiano, completamente adaptado al universo simbólico que tejió el artista, con dos indígenas adorando al cóndor andino en ambos costados. En la parte exterior, se superpusieron a las dos torres de la edificación columnas con serpientes entrelazadas y máscaras indígenas resguardando a un conjunto de diosas con una corona o tocado de conchas.

Imagen 6.14

Fachada principal del Pabellón de Colombia en la Exposición Iberoamericana de Sevilla



Entre las dos torres se aprecia el Escudo de Colombia interpretado por Rómulo Rozo. Fuente: Asociación Amigos de los Jardines de la Oliva, 2018, [imagen adjunta], <https://bit.ly/3yo7B1N>.

Por su parte, como complemento lumínico y visual:

En una sala semicircular en la parte posterior del edificio se realizaron vitrales conmemorativos a las palmas de dátil, el tabaco, el banano, el cacao, el maíz, las frutas tropicales y otros productos colombianos [...] además de unas claraboyas cuadrilobuladas. Ambos trabajos fueron realizados por Ana Krauss, la esposa del escultor. A ella también debemos la montera del patio central, sobre la fuente [...] (Padilla, 2014, p. 58).

De manera complementaria, se añadieron decoraciones en las columnas de la sala; “en ellas la fauna y la flora están representadas en los capiteles y a lo largo de las cuatro caras de cada columna” (Padilla, 2014, p. 58). Como continuación de los componentes en relieve y escultóricos se sumó a la fachada trasera del edificio un par de arqueros indios realizados por Rozo, más cercanos a representaciones de comunidades norteamericanas, además de lo cual se incluyó en la parte externa del pabellón un vistoso friso de la fábrica de Ramos Tejano, integrando gran diversidad de referencias visuales de distintas culturas.

Así, como indica Padilla: “Esta falta de unidad, evidente en varios estilos disímiles, en el tratamiento de la relivaria del edificio, demuestra el interés del chiquinquireño por la iconografía de los pueblos aborígenes” (Padilla, 2014, p. 59). Este sincretismo estuvo alimentado por la influencia del vecino pabellón de México, cuya proximidad espacial dio lugar a una interesante amistad con el arquitecto Manuel María Amábilis.

Gravitando en torno al mismo eje creativo, podemos encontrar una serie de locaciones con fines al mismo tiempo expositivos, expresivos y experienciales, de gran valor para comprender la diversidad de formas artísticas que se incluyeron en el Pabellón, así como su conexión con actividades comerciales y de promoción de las singularidades del país.

De este modo, se dispuso una sala que simulaba un cofre o arca del tesoro forrada en terciopelo rojo para la exhibición de esmeraldas en diversos momentos de su proceso extractivo hasta su conversión en joyas de altísimo valor, las cuales fueron entregadas en préstamo por prestigiosas joyerías europeas (Padilla, 2014, p. 73), a las que el aspecto de la sala les confería un efecto exotizante.

Imagen 6.15

Sala de las esmeraldas y Urna de alhajas de Mauboussin



Fuente: VV. AA., 2014, 1929: *El Pabellón de Colombia en la Exposición Iberoamericana de Sevilla.*

Posteriormente, ya bajo la factura de José Granados, arquitecto original de la locación, se creó un Pabellón del Café Suave colombiano donde “se encontraban los diferentes productos e información a partir de dioramas y gráficos, oficinas y salas de degustación” (Padilla, 2014, p. 74); es decir, un constructo que daba qué ver, qué saber y qué gustar, derivado de la promoción comercial del producto insignia del país y los gremios que lo respaldaban. Este pabellón en particular, por demás criticado por su falta de profundidad investigativa y fácil solución, muestra la influencia del destino y transformación que vivió el edificio ideado por Rozo en el posterior trabajo de Granados.

Imagen 6.14

Pabellón del Café Suave de Colombia en la Exposición Iberoamericana, 1929



Fuente: VV. AA., 2014, 1929: *El Pabellón de Colombia en la Exposición Iberoamericana de Sevilla.*

Por último, es necesario mencionar la Sala del Tesoro de los Quimbayas. Esta era una sala diseñada por Rozo que reproducía un sepulcro indígena con réplicas de la estatuaria de San Agustín en su interior. De esta manera se buscaba una aproximación arqueológica que diera luces sobre los escenarios donde muchas de estas piezas del ajuar funerario fueron halladas, siendo además consecuente con la mirada precolombina con la que Rozo había concebido el Pabellón (Padilla, 2014, p. 76).

Como se puede evidenciar, el conjunto del Pabellón se orquestó en torno a motivos concurrentes, eclécticos en sus orígenes iconográficos, pero consistentes en su pertenencia a un universo entre histórico y ficcional que ponía en la escena internacional las cosmovisiones indígenas americanas.

Imagen 6.15

Sala del Tesoro de los Quimbayas



Fotografía del Archivo Municipal de Sevilla. En S. Schuster, 2020, “Los viajes del tesoro Quimbaya”, *Credencial Historia* [imagen adjunta], <https://bit.ly/3yuG8MZ>.

Se trataba de un verdadero ambiente total orquestado por Rozo, en el que colaboraron diversos artistas, agregados diplomáticos y representantes comerciales con quienes la definición visual, conceptual y experiencial del Pabellón se integraba sin dificultades.

Muestra de ello son, además, las acciones en vivo de confección de sombreros realizadas por el artesano Julián Villota Chávez (v. imagen 6.16), que alternaban con fiestas, una exhibición de artistas colombianos curada por Roberto Pizano y materiales documentales, informativos y promocionales que incluían gráficos del desarrollo educativo del país, así

como muestrarios de minería, mapas de diversa índole, fotografías, estadísticas y piezas de platería (Padilla, 2014, p. 75), todos ellos resguardados y articulados por la égida de la diosa Bachué y sus transmutaciones acuáticas. Así, resulta evidente que “Fue gracias al trabajo en equipo para definir aspectos artísticos, comerciales y políticos que se logró hacer visible la infraestructura nacional como un país de una amplia capacidad para la inversión” (Padilla, 2014, p. 86).

Imagen 6.16

Sala de manufacturas con espacio dedicado al sombrero



Espacio dedicado al sombrero con el artesano Julián Villota Chávez en el Pabellón de Colombia, 1929. Fuente: Cabrero Nieves, 2012, [imagen adjunta], <https://bit.ly/3AbngUt>.

Al no existir una memoria escrita o un documento de relación extensa del proyecto, no es posible determinar el grado de consciencia de Rozo sobre su actividad de integración artística a partir del universo singular y el programa simbólico que propuso, más allá de declaraciones en prensa, cartas y reseñas compendiadas por su hijo Rómulo Rozo Krauss, en el primer libro que se escribió sobre el artista, intitulado *Rómulo Rozo: Escultor indoamericano* (1974). Sin embargo, su comprensión como un ejemplo de una de las más tempranas formas de integración medial en el arte colombiano resulta plausible a partir de su exposición a las formas y el contexto europeo donde la idea de arte total tuvo una particular influencia hacia finales del siglo XIX y comienzos del XX, específicamente en la elaboración francesa de esta visión sinestésica wagneriana (Hernández, 2013), ante la cual, al parecer, Rozo tuvo la oportunidad de comparecer, de tal suerte que

Lo cierto es que el París de los años 20 vivía en permanente ebullición, erigiéndose en un ámbito rico y variado para los artistas en formación. Era normal que estos circularan libremente por distintas escuelas, talleres, cenáculos, alcanzando un adiestramiento poliédrico, experimentando febril movilidad tanto estética como geográfica, viviendo con naturalidad el proceso ya consolidado de integración de las artes, abarcando indistintamente, un mismo artista, varios géneros: lo mismo un arquitecto transitaba la pintura, que un pintor se dedicaba a publicar poemas, o un literato se volcaba al diseño gráfico. No había limitaciones ni estancamientos a la hora de liberar la creatividad (Gutiérrez, 2015, p. 44).

Como puede verse en este apretado recorrido arqueológico, encontramos matrices con lógicas diversas de integración de las artes y los medios antes de la convergencia digital, en el contexto hispanoamericano, escenario en el que es posible identificar diversas matrices capaces de informar las prácticas de transmediación contemporáneas.



Segunda parte

Capítulo 7

Biblia transmedia La Fanfarria Farragosa

Antecedentes y contexto: de los sistemas intertextuales transmedia a los sistemas intermediales transmedia

La definición de la Fanfarria Farragosa como propuesta de creación final, supuso un recorrido con varias iteraciones, las cuales permitieron afinar algunos aspectos del proceso de diseño y consolidar una manera propia de abordar el ejercicio considerando el interés de descentrar la concepción del proyecto respecto a los modos habituales de diseño narrativo.

En este sentido, el trabajo inició en el año 2017 en conjunto con el Departamento de Comunicación del Museo de Antioquia, para quienes se diseñó una maleta o dispositivo itinerante que facilitara el acercamiento del público infantil a algunas piezas de la colección del Museo, incorporando aspectos tanto experienciales como narrativos y enactivos que favorecieran el reconocimiento de artistas y obras. Esto, a partir de una aproximación ludificada y de formas de interacción y performatividad asociadas a actividades de cacería de pistas y talleres, entre otras estrategias

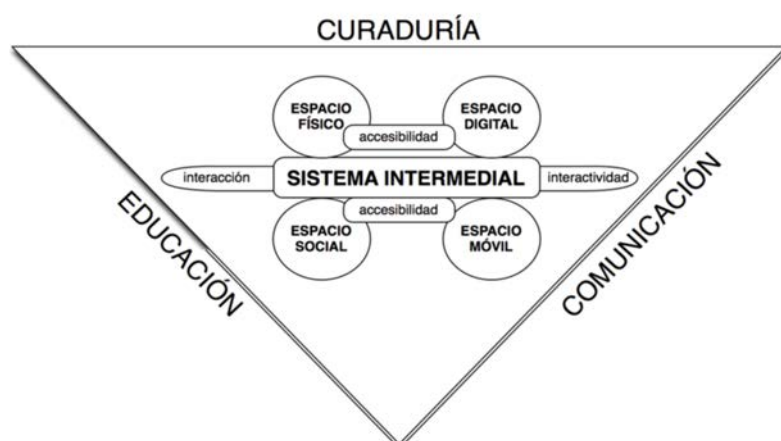
De este ejercicio surgió la pregunta por las posibilidades transmediales de la institución museística, esto es, por las posibilidades e implicaciones del uso e integración de diversas tecnologías para los procesos de mediación con públicos. Al respecto, Isidro Moreno señala, haciendo alusión al concepto amplio de accesibilidad, que el museo transmedia “utiliza la sede física, la sede virtual, la sede virtual en movilidad y otros recursos digitales y analógicos, como las publicaciones en papel, para aumentar el conocimiento y hacerlo accesible a todas las personas” (2015, p. 89).

Esta idea implica la revisión del concepto tradicional del museo y la integración, por medio de estrategias conjuntas, de departamentos como el de curaduría, comunicación y educación. También plantea sendos interrogantes sobre los paradigmas que pueden surgir en torno a esta institución cultural en el contexto de la cultura de convergencia.

Gráfico 7.1

El museo transmedia: lógicas de integración y accesibilidad

MUSEO TRANSMEDIA



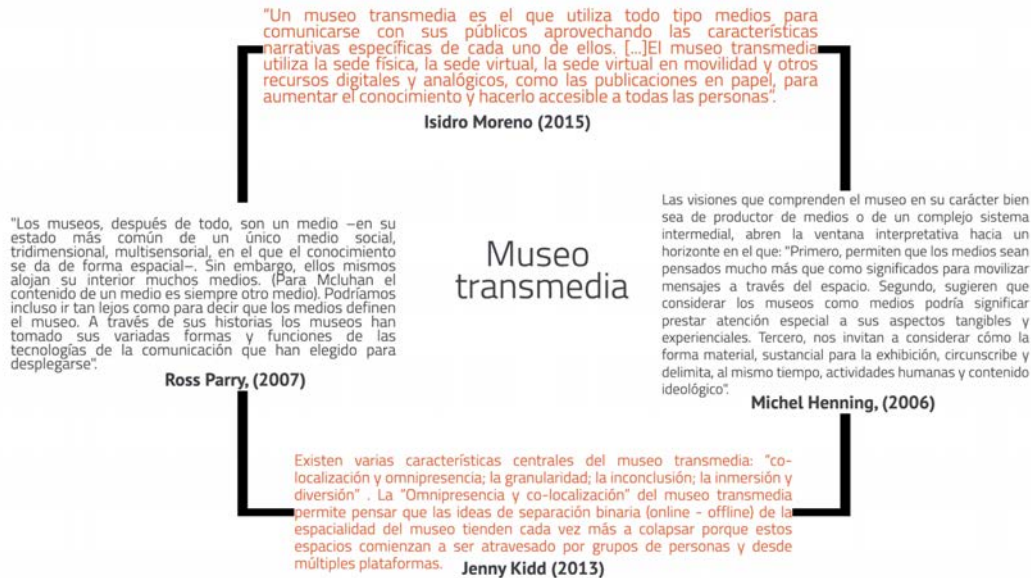
Nota: Elaboración propia a partir de Moreno (2015).

En esta dirección, la solución propuesta apuntó no solo a diseñar un recurso “didáctico” de reproducción y divulgación (como las maletas viajeras de algunos museos), sino a crear un dispositivo de transmedialización que recogiera algunas ideas y avances en torno a las reinventiones potenciales de la institución museística en el contexto de la convergencia medial (v. gráfico 7.2), como las aportadas por Henning (2006), Parry (2007), Kidd (2016) y Moreno (2015).

Estas visiones plantean la necesidad de una consideración y articulación de las diversas espacialidades del museo (física, virtual, móvil, en línea), así como de las condiciones de accesibilidad en diversos niveles (físico, cognitivo, cultural) para favorecer la integración de diversos públicos (Moreno, 2015). Además de su tratamiento constitutivamente intermedial, derivado del hecho de que los museos son medios que alojan a su interior otros medios proporcionados por las culturas en los que se inscriben según una época, y las culturas profesionales a partir de cuyos saberes se desarrollan estrategias curatoriales, expositivas, comunicativas y educativas (Henning, 2006; Parry, 2007). Estos aspectos se traducen en una necesaria consideración transmedial de las prácticas museísticas, más allá de la separación binaria entre lo en línea y lo fuera de línea (Kidd, 2016).

Gráfico 7.2

La institución museística en el contexto de la convergencia medial a partir de cuatro autores clave



De esta manera, la maleta viajera o didáctica diseñada se empleó como un dispositivo de investigación a través del diseño (Zimmerman *et al.*, 2007) o como un juguete filosófico (Wade, 2004), para desarrollar actividades de interacción y cocreación para el Museo de Antioquia (Medellín, Colombia), destinado al uso de un público joven, probando al mismo tiempo algunas hipótesis teóricas sobre el diseño transmedia para la apropiación de archivos culturales. En este sentido, la maleta viajera buscaba posibilitar la puesta en escena de los discursos que se dan en torno a la institución museística y, por otro, ampliar la experiencia del museo con herramientas que, cercanas y de fácil acceso, permitieran a los usuarios ser cocreadores de contenidos.

Diversos referentes fueron revisados para llegar a la propuesta de diseño y los elementos a utilizar en el desarrollo de un dispositivo itinerante. Ese fue el punto de partida para potenciar la interacción entre el sistema artefactual y el usuario, referenciándose, por esta vía, atributos como la portabilidad, la propuesta educativa, la experiencia y la narrativa. El dispositivo desarrollado se denominó Maleta viajera y Maleta didáctica. Este evidenció las potencialidades transmédiales del museo y las virtudes del uso de recursos que combinan el entretenimiento y lo educativo en dicho contexto. En busca de diversos referentes para la construcción del dispositivo, se agrupó la información en dos tablas, una orientada a la identificación de referentes internacionales caracterizados por su lugar en la deconstrucción y reorientación de las lógicas propias del museo (tabla 7.1) y otro para identificar las maletas viajeras o recursos similares en el contexto colombiano (tabla 7.2).

Tabla 7.1
Deconstrucción y reorientación de las lógicas propias del museo en proyectos artísticos

Autor / Año	Proyecto	Concepto	Elementos de diseño
Aby Warburg (1929)	<i>Atlas Mnemosyne</i>	Extrae en un mecanismo práctico los fundamentos de la iconología por medio de una agrupación centrada en las recurrencias visuales de las piezas agrupadas.	Lectura no lineal y modular, ordenable en disposiciones diversas. Organización variable de las imágenes y tableros para su exhibición.
Marcel Duchamp (1936)	<i>Boîte-en-valise</i>	Este dispositivo icónico del arte moderno apunta a la miniaturización y portabilidad como atributos para la confección de una exposición portable e itinerante, al alcance de la mano.	Portabilidad, miniaturización y plegabilidad.
André Malraux (1956)	El museo imaginario	A partir de las reproducciones fotográficas salva las restricciones físicas, espaciales y económicas que limitan el acceso a las obras.	Reproductibilidad y accesibilidad.
Robert Filliou (1962)	<i>Galerie légitime</i>	Contempla una colección de obras del autor que favorece su exhibición permanente e itinerante.	Portabilidad, itinerancia.
Marcel Broodthaers (1968)	Museo de las águilas	Se trata de una revisión crítica del concepto de museo y la institución del arte. Por medio de departamentos imaginados y la elevación a la categoría de artísticos de objetos comunes, se abre un espacio que piensa continente y contenido como partes fundamentales de la ecuación validadora del estatuto de las obras.	Deconstrucción de las reglas de juego del campo e imaginación de formatos institucionales y curatoriales alternativos.
Claes Oldenburg (1977)	<i>Mouse Museum</i>	Oldenburg proporciona una revisión tanto de la naturaleza del museo como contenedor, cuanto de las lógicas de selección y ordenamiento de los objetos en su interior, combinando materiales del mundo del arte con otros de la cultura popular y comercial.	Hibridación, desjerarquización.
Tsuyoshi Ozawa (1993)	Galería Nasubi	Ozawa aporta una visión crítica y satírica del artista sobre el sistema de alquiler de las galerías en Japón. Ozawa quería con su pequeña galería llevar el arte a las calles de todo el mundo, colocando pequeños cajones en los postes urbanos, abrir las puertas a nuevos artistas y diferenciarse de otras galerías por el simple hecho de ser portable.	Accesibilidad, portabilidad y miniaturización.
Gustavo Zalamea (2003)	El Departamento de Arte Contemporáneo del Congreso de la República (DACR)	Inscrito en el ámbito de los museos imaginarios, Zalamea realiza un ejercicio de diseño institucional y elaboración del catálogo no solo como vehículo de consignación de la actividad curatorial y expositiva, sino además como mecanismo de invención y creación.	Diseño institucional, deconstrucción de las reglas de juego del campo e imaginación de formatos institucionales y curatoriales alternativos.

Estos ejercicios de crítica, deconstrucción y reinención del museo se convierten en referentes interesantes a la hora de pensar este tipo de mediaciones para la puesta en relación, en algunos casos, de la cocreación asociada a las experiencias que es capaz de provocar el arte, el tipo de archivo que configura y los modos de encuentro que instituye.

Esto es congruente con las discusiones teóricas sobre el lugar de dicha institución y sus lógicas en el campo del arte (Crimp, 1985). Que, a su vez, se vincula con experimentos artísticos resultantes de objetar y rediseñar dicho espacio; esto, poniendo en un mismo espacio de análisis mediático y comunicativo dispositivos (conceptuales o materializados) como la *Boîte-en-valise* (Duchamp, 1935), *El museo sin paredes o museo imaginario* de André Malraux (1947), el *Museo de Arte moderno-departamento de las águilas* de Marcel Broodthaers (1968), que podrían dialogar perfectamente con el DACR^[50] del ya fallecido artista colombiano Gustavo Zalamea, por citar solo algunos ejemplos (v. tabla 7.1).

En la misma dirección gravitan en torno a la institucionalidad museística el *Mouse Museum* y la sátira que superpone los procedimientos típicos de su actividad con la imagen de un ratón (la del emblemático Mickey) de Claes Oldenburg (1977) o el *Atlas Mnemosyne* de Aby Warburg (2010 [1929]), una selección sobre lógicas permeadas por ciertas formas de hipertextualidad, que intenta recoger en modos inopinados la visualidad de Occidente.

A su vez, aparecen propuestas irónicas en las que una galería y un museo se componen merced a las exposiciones salidas de la copa de un sombrero, como en el caso de Robert Filliou y su *Gallerie légitime* (1962), o de dispositivos que apenas si alcanzan el tamaño de una caja de leche, como el que propone Tsuyoshi Ozawa con su *Nasubi Gallery* (1993-1995).

Por su parte, en el contexto colombiano, varios museos han optado por el desarrollo de maletas viajeras. Al ser estas portables y de fácil uso, se convierten en una extensión del material que posee el propio museo. Además, están diseñadas para que los niños de distintas instituciones educativas y culturales puedan acceder a diferentes conocimientos por medio de componentes con un carácter tanto lúdico como tecnológico. Por lo general, estas maletas contienen una guía que permite desarrollar diversas actividades usando los elementos que la maleta porta, para así favorecer ejercicios de apropiación, creatividad e imaginación. En este caso, se identificaron cuatro referentes que se analizan a continuación (v. tabla 7.2).

[50] Sigla del Departamento de Arte Contemporáneo del Congreso de la República.

Tabla 7.2
Maletas viajeras en el contexto colombiano

Maleta	Descripción	Elementos de diseño
Maleta viajera Museo del Oro	Está compuesta por réplicas de piezas de orfebrería y cerámica precolombina, además de fragmentos arqueológicos originales de cerámica. Este material se complementa con una cartilla que explica los temas y sugiere actividades para los docentes. Algunas de las maletas poseen un afiche y un juego de mesa para los estudiantes.	Réplicas de piezas del museo. Guía de uso que posibilita la interacción con la maleta.
Maleta viajera del Museo de Arte de Moderno de Medellín	Contiene diez réplicas de obras del Museo, un grupo de instrumentos musicales, un kit de pintura, binoculares, lupas, y un marco para hacer papel reciclado. Este material está apoyado por una bitácora de viaje que puede ser articulada a las áreas de conocimiento de la Institución. Además, incluye un cuento que habla de un personaje infantil del Museo que recorre distintas regiones de Colombia para ayudar al reconocimiento de la diversidad natural y cultural del territorio.	Réplicas de piezas del museo. Incluye elementos que no se relacionan con las piezas del museo, pero que posibilitan el juego y la interacción con el dispositivo mediante un componente narrativo.
Maleta viajera Museo de la Universidad de Antioquia	Cada maleta cuenta con réplicas de animales, obras de arte y contenidos de las colecciones del Museo universitario (ciencias naturales, artes visuales, antropología, historia y matemática).	Pueden ser usadas por un público amplio: desde niños hasta estudiantes universitarios. Está acompañada por mediadores que son expertos en los temas que se abordan en cada actividad.
Maleta viajera Biblioteca Luis Ángel Arango	Contiene una recopilación de distintos materiales de lectura complementados con videos y otros recursos visuales y de diversa índole.	Se vale de diversos medios para favorecer la interactividad y la interacción.

Estos referentes le permitieron al equipo de diseño acercarse a la manera en la que se puede conectar con el público y a la creación del dispositivo de la Maleta viajera para el Museo de Antioquia, que contó con dos versiones: la primera definió un sistema completo para la mediación de las experiencias de visita usando múltiples dispositivos tecnológicos y contenidos, acciones teatrales y actividades BTL (v. imagen 7.1) junto con una biblia de producción (v. Anexo 1) que recogía toda la estrategia. La segunda versión se describe en detalle en las páginas siguientes.

Cabe anotar que en ese momento del proceso se acudió al concepto de los sistemas intertextuales transmedia (Montoya *et al.*, 2013), resultante de una relectura de los planteamientos no exclusivamente narratológicos presentes en la obra de Marsha Kinder (1991), pionera en la conceptualización sobre el campo transmedial. El concepto mutaría al de los sistemas intermediales transmedia (Montoya y Vásquez, 2018), a raíz de una revisión y ampliación de dicha elaboración, asociada a la presente investigación.

Respecto a la propuesta, los productos fueron aprobados inicialmente por el Departamento de Comunicaciones y luego descartados por el equipo de educación, tras considerar que el componente narrativo, al contener un conflicto entre ladrones de arte y detectives, podría no ser adecuado para el público y contradecir las orientaciones de la estrategia educativa del Museo.

Imagen 7.1

Carátula del documento de producción y propuesta de sistema intertextual transmedia para la primera versión de una maleta para el museo de Antioquia



Nota: Elaboración de Daniel Higueta, Ainhoa Pérez, Sandra Pulgarín, Sara Restrepo y Diana Villa, bajo la tutoría de Mauricio Vásquez.

Sucedido lo anterior, y luego de aplicar a una convocatoria del Programa nacional de concertación del Ministerio de Cultura de Colombia, la cual fue ganada por el Museo de Antioquia, se procedió a un nuevo ejercicio de diseño con los siguientes momentos:

1. Selección de obras, aprobación de personajes y definición de los mapas de experiencia: Se realizaron varias sesiones de trabajo integrando los equipos de comunicación y educación del Museo para definir las orientaciones, la adaptación y creación de contenido atendiendo a los lineamientos de las diversas áreas.
2. Construcción del universo narrativo: Se optó por la extracción de personajes presentes en las obras de la colección, la adaptación y recreación de estos. Ello con el fin de no introducir elementos externos a las propuestas artísticas presentes en la colección del Museo.
3. Estrategias de mediación: Elaboración de guías para el desarrollo de actividades por parte de los agentes educativos con los públicos infantiles considerando si estas se llevan a cabo en sala o en espacios exteriores al museo.
4. Pruebas de contenido: Planificación, producción y versiones preliminares (bocetos, prototipos) de contenidos hipermedia, realidad virtual, realidad aumentada, material gráfico y sonoro para el desarrollo de una nueva versión de la maleta luego de una validación preliminar con el equipo del Museo y pruebas con usuarios.
5. Producción de contenido: Ajustes de bocetos y prototipos y producción de contenidos hipermedia, realidad virtual, realidad aumentada, material gráfico y sonoro para el desarrollo de una nueva versión de la maleta.
6. Producción del prototipo de la maleta: Se produjo una nueva versión de la maleta y se sometió a evaluación y prueba por parte del equipo del Museo.
7. Pruebas del prototipo: Se realizó un primer ejercicio de implementación de los contenidos y las activaciones propuestos en la maleta con mediadores y usuarios.
8. Producción de una primera versión de la maleta: Se efectuaron ajustes con base en los dos momentos anteriores, para producir una primera versión de la maleta acabada.

Imagen 7.2

La maleta didáctica. Diseño de una maleta para la transmedialización de experiencias de visita de niños al Museo de Antioquia



En este caso, para el ejercicio de construcción del universo narrativo, se partió de la siguiente premisa:

Cuando las salas del Museo de Antioquia no están siendo visitadas ni sus obras están siendo vistas, estas cobran vida. La razón por la que esto pasa es que el lugar donde está ubicado el Museo es conocido como tierra mágica, la cual tiene la capacidad de dar vida a todo objeto inanimado que habite en ella.

Así pues, las obras de arte del Museo tienen sus propias reglas y mientras están siendo vistas se comportan, están cada una de ellas en el lugar que les corresponde. Sin embargo, cuando sus espectadores no están, todo es diferente: las esculturas deciden hacer un poco de estiramiento, los objetos y las personas pintadas en un cuadro pueden salir de sus marcos (sea para caminar o jugar), los cuadros de paisajes dejan de estar en pausa y se puede ver que todo lo que está dentro de ellos cobra movimiento.^[51]

^[51] Daniel Higueta, Ainhoa Pérez, Sandra Pulgarín, Sara Restrepo y Diana Villa, bajo la tutoría de Mauricio Vásquez. Diseño del universo narrativo para la Maleta didáctica del Museo de Antioquia. Documento de trabajo interno.

Esta decisión permitió la elaboración de una propuesta basada al mismo tiempo en elementos factuales –obras presentes efectivamente en la colección del Museo–, aspectos biográficos y contextuales de sus autores,^[52] así como ficcionales: personajes derivados de la creación pictórica de artistas como Fernando Botero y Francisco Antonio Cano (v. imagen 7.3 y 7.4).

Imagen 7.3

Pedrito Botero, Soledad Cano y Nacho Pollock



Nota: Personajes extraídos y adaptados para el universo narrativo de la Maleta didáctica a partir de las obras *Pedrito a caballo* (1974) de Fernando Botero y *La niña de las rosas* (1904) de Francisco Antonio Cano.

Para el primer caso se retomó la figura de Pedrito Botero y su caballo inanimado –y sin nombre– en la obra original, *Pedrito a caballo* (Botero, 1974), pero que para efectos de la Maleta fue denominado Nacho Pollock, haciendo un guiño a algunos antecedentes biográficos y artísticos del maestro Botero. Para el segundo caso, y haciendo alusión a la obra *La niña de las flores* (Cano, 1904), se tomó el personaje femenino en el centro de la obra, a quien se denominó Soledad Cano, para propósitos de su caracterización y exploración narrativa.

^[52] Para este caso particular existía, por ejemplo, una restricción en relación con el uso de la figura de Pedrito Botero y era no hacer en ningún caso alusión a que estaba referido al hijo tempranamente muerto de Fernando Botero, esto considerando las dificultades que podría acarrear en el trabajo con el tipo de público para el que se diseñaron las experiencias. En este sentido su recreación debía mantenerse en la lógica de un mecanismo de eternización de la infancia, sublimación del luto y transmutación en celebración lúdica del niño perdido.

Imagen 7.4

Pedrito a caballo (Botero, 1974) y *La niña de las flores* (Cano, 1904)



Fuente: Colección del Museo de Antioquia.

Gracias a la extracción y adaptación mencionada, fue posible realizar un tratamiento de los personajes en términos gráficos y de trasfondo psicológico, de tal suerte que permitieran el desarrollo de los componentes lúdicos y eventuales de la propuesta diseñada. Para ello se jugó con los márgenes otorgados en un ejercicio al mismo tiempo de representación y transformación, empleando componentes tanto emersivos (realidad aumentada y relatos sonoros asociados a los personajes) como inmersivos (experiencia de realidad virtual) en una versión tridimensional del cuarto de juegos de Pedrito Botero, creada a partir del fondo de la obra de referencia.

En tal virtud, los aportes determinantes (elementos de diseño) de los referentes adoptados fueron la portabilidad y las funciones didáctica y narrativa de las maletas; experiencias guiadas con mediaciones que complementan y amplían tanto la experiencia como la ficción más allá del espacio actual o presencial, para agregar información de contexto e incluso extender la dimensión espacial con recursos de realidad virtual y aumentada (v. imagen 7.5).

Imagen 7.5

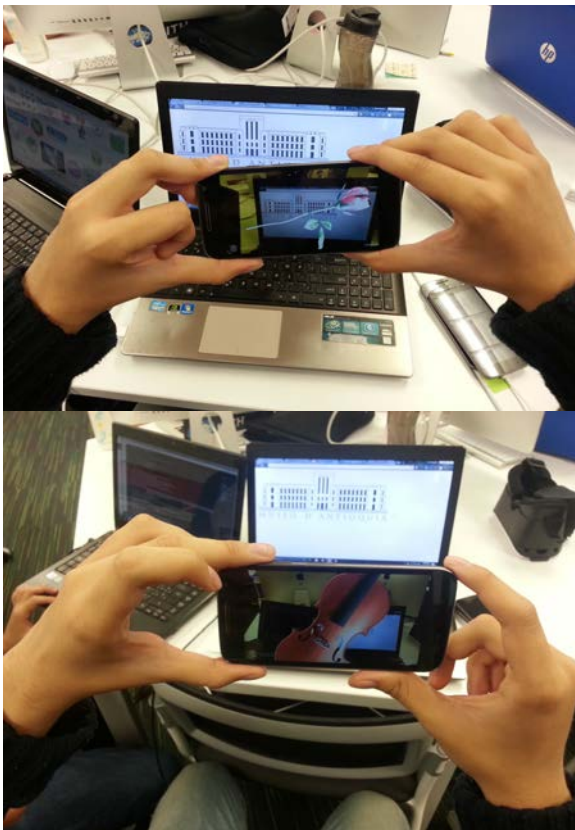
Gafas de realidad virtual versión tridimensional del cuarto de Pedrito para la maleta didáctica del Museo de Antioquia



Todo ello, bajo la forma de contenidos hipermedia y con aplicaciones (imagen 7.6) y diseños pensados para dispositivos con alto grado de portabilidad, para su uso y visionado dentro y fuera de los espacios del Museo gracias a la Maleta didáctica.

Imagen 7.6

Aplicación de realidad aumentada para la Maleta del Museo de Antioquia

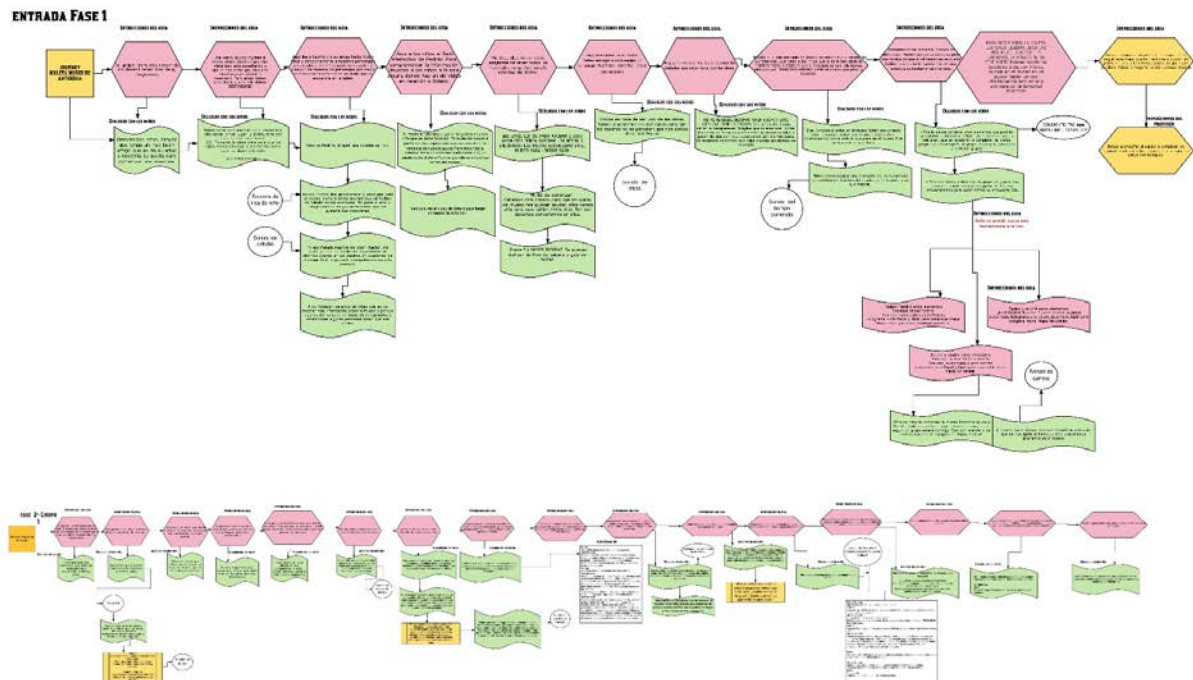


Estos elementos fueron integrados por medio de *journey maps* o mapas de experiencia que permitían diversos tipos de interacción con el dispositivo, pensando en distintos recorridos, así como en la posibilidad de desarrollar experiencias con varios grupos al

tiempo (imagen 7.7). Un aspecto importante de los mapas de experiencia se refirió a la actividad de mediación educativa, funcionando como guion para el uso y la activación de la maleta por parte de los encargados y responsables.

Imagen 7.7

Mapas de experiencia para la maleta didáctica del Museo de Antioquia



Enlaces de acceso, diagrama 1: <https://cutt.ly/ZKCuKSv> / diagrama 2: <https://cutt.ly/gKCiYJY>

Los referentes acopiados sirvieron como punto partida para la construcción de una propuesta orientada a potenciar la interacción entre el usuario y el dispositivo, gracias a una mediación con componentes eventuales y performativos, cambiando así la idea de maleta como una vitrina de exhibición, para plantearse como un recurso que permitiera el juego con las memorias culturales, con contenido para la exploración, la creación abierta y colaborativa.

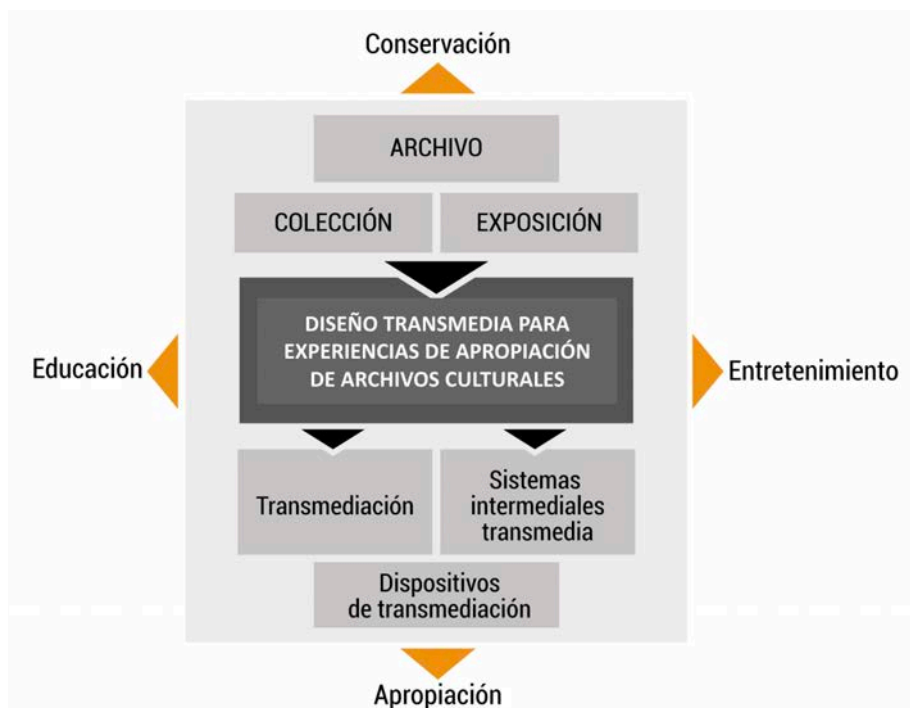
Gracias a este ejercicio, fue posible elaborar una primera versión sobre tópicos asociados al diseño transmedia para experiencias de apropiación de archivos culturales (v. gráfico 7.3), vinculado al contexto museístico y su particular forma de hacer archivo. En este

sentido, se considera la relevancia de las actividades de conservación como punto de partida para la pervivencia material de las obras.

A esta actividad se le suma la constitución de colecciones, base fundamental de la construcción de relatos curatoriales con los cuales se inscriben públicamente los procesos de selección y organización del museo en una apuesta expositiva.

Gráfico 7.3

Tópicos asociados al diseño transmedia para experiencias de apropiación de archivos culturales en un contexto museístico



Es en esta intersección donde el diseño transmedia ocupa un lugar interesante en la actividad de este tipo de instituciones, en cuanto tiende los puentes entre las obras, el núcleo de la colección, los discursos curatoriales y las actividades educativas del museo, mediante prácticas que, inspiradas en las lógicas del mundo del entretenimiento, favorecen apropiaciones en los contextos de los públicos.

Dichas apropiaciones dependen de aspectos que no se resuelven exclusivamente por medio de lo narrativo, sino que pretenden volver experiencia aquello que se conserva, se colecciona y se cura, implicando el uso y, además, la creación de sistemas intermediales compuestos y dispuestos para ello. Se trata, en cualquier caso, de dispositivos (encuentros entre saber y acción) en los que se gestionan lógicas de remediación (volver a presentar de otro modo lo que un medio ya ha hecho), adaptación (adecuación de algunas propiedades

de un medio a otro), transferencia (prolongación de la experiencia que es capaz de procurar un medio en otro), transformación (uso de un medio de referencia para la creación de variaciones), atendiendo a las características de públicos diversos y según lógicas institucionales específicas, en una noción ampliada de transmediación y del diseño transmedia como su detonante (imagen 7.8).

Imagen 7.8

Noción ampliada de transmediación y el diseño transmedia



En este contexto de diseño es necesario y posible un tránsito entre aspectos narrativos y no narrativos, así como entre elementos ficcionales y factuales, favorecidos por la aparición de diversidad de medios dentro de una ecología creciente de tecnologías de pensamiento, memoria, expresión y experiencia necesarias para procesos de apropiación.

De los gabinetes de curiosidades al museo transmedia

Este tipo de maletas evocan el origen de los museos, incluido el de Antioquia (v. imagen 7.9, *infra*), asociado a los gabinetes de curiosidades o cámaras de maravillas. Así, como lo plantea Jiménez-Blanco (2014):

En las Wunderkammern se apuntarían algunos aspectos de gran desarrollo posterior: el primero, la accesibilidad pública –aunque restringida– de las colecciones que impone criterios racionalizadores y organizativos a lo que todavía tiene mucho de oscuro y

misterioso; el segundo, la introducción de la obra de arte como algo que puede ser apreciado por sus valores estéticos, que gradualmente cobrará un mayor protagonismo hasta independizarse como un campo autónomo y privilegiado del gran coleccionismo aristocrático [...] (2014, p. 50).

Los dispositivos y su reelaboración en la cultura museográfica terminan emparentándose gracias al tiempo profundo de los medios (Zielinski, 2011), con los innumerables ejemplos de revisita, crítica y rediseño artístico respecto de la institución museística, en los que el siglo XX fue prolijo (Crimp, 1985).

A su vez, esa crítica se vincula con elementos propicios para actividades educativas y prácticas de comunicación en estas instituciones; también con estrategias de interceptación de múltiples medios, dimensiones representacionales y posibilidades de interacción. De este modo, en palabras de Bolter y Grusin: “Con su multiplicidad de formas y sus vínculos asociativos, el Wunderkammer es un buen ejemplo de la hipermediación del barroco” (2000, p. 36).










Vistos así:

Los espacios tridimensionales representados y reales también se combinaron en muchos gabinetes seculares de los siglos XVI y XVII, que podían tener más de cincuenta cajones, puertas y paneles, cada uno pintado con un paisaje en perspectiva o una escena de género. Los dibujos de las puertas y cajones de estos armarios duplicaban irónicamente el espacio tridimensional que ocultaban. Así, las imágenes bidimensionales de las puertas se abrían a un espacio ficticio, mientras que las puertas pintadas se abrían a uno físico [...].

Algo similar está sucediendo en el diseño digital actual. El estilo de ventana está comenzando a jugar un juego similar de ocultación, ya que las ventanas de texto bidimensionales y los íconos mimetizan y luego exponen imágenes gráficas tridimensionales y video digitalizado. Incluso los íconos y carpetas propios de la metáfora del escritorio convencional funcionan en dos espacios: el espacio pictórico del escritorio y el espacio informativo de la computadora e Internet (Bolter & Grusin, 2000, p. 35).

Imagen 7.9

Inventario de objetos del gabinete de curiosidades que dio lugar al Museo de Zea, antecedente organizacional del Museo de Antioquia

GRILLA DE OBJETOS		
 <p>Anónimo Bolso de Chaquiras Hecho por Indígenas S. XX Número registro: 1726</p>	 <p>Anónimo Jíquera Doble Tejida en Seda, en Colores S. XX Número registro: 1728</p>	 <p>Anónimo Espuela Grabada y Calada S. XIX-XX Número registro: 1792</p>
 <p>Anónimo Espuela de Hierro Forjado S. XIX-XX Número registro: 1793</p>	 <p>Anónimo Pica con Tornillo S. XIX-XX Número registro: 1794</p>	 <p>Anónimo Muestra del Primer Hierro Obtenido en la Ca. 1864 S. XIX-XX Número registro: 1795</p>
 <p>Anónimo Punta de Lanza de la Casa de Córdoba S. XIX-XX Número registro: 1796</p>	 <p>Anónimo Pesa del Primer Convento Carmelitas de Número registro: 1797</p>	 <p>Anónimo Bala Encontrada en las Excavaciones de Número registro: 1798</p>

Fuente: Documento interno Museo de Antioquia.

Todas estas consideraciones críticas, experimentaciones, conexiones y redefiniciones proporcionaron referentes y soluciones prácticas para la Maleta que permitieron transitar de la crítica a la deconstrucción y de allí a un ejercicio de diseño orientado a amplificar la experiencia (Moreno, 2015) del Museo de Antioquia en sus espacios físico, digital, móvil y de programas públicos. Aportes que van desde la crítica a las restricciones físicas, espaciales y temporales de las obras, para adaptarlas a la idea de museo abierto con experiencias de relación con el público en términos de portabilidad, accesibilidad e interacción con mecanismos tecnológicos. Para favorecer, en última instancia, una experiencia más allá del anclaje arquitectónico del museo.

Estas exploraciones permitieron insistir en el carácter medial del museo, en su naturaleza de arte factual y de sistema, materia también de creación y de diseño; así como en su función mediatizadora, esto es, en la elaboración institucional que decanta y legitima cierto tipo de “contenidos” merced a sus modos de hacer archivo, al tiempo que configura unas tecnologías archivísticas y formas mediales específicas.

En coherencia con Henning (2006), el museo es una suerte de metamedio (Manovich, 2005, p. 49), es decir, una instancia que se compone y caracteriza por contener y articular en su interior otros medios. Esta conciencia de la función archivológica instituyente del museo no viene, sin embargo, exclusivamente de operaciones críticas o experimentales. Derivó también de ejercicios en los que se repensó y rediseñó, desde la institucionalidad, el sistema comunicativo que dicha organización era capaz de agenciar.

En esta dirección, Otto Neurath (1973) se interesa en la influencia de lo visual estático y en movimiento en la sensibilidad de los públicos a comienzos del siglo XX, esto en el marco de su trabajo en el Museo económico y social de Viena. De esta manera, reflexiona:

Hoy en día todos debemos entender las correlaciones sociales. No basta saber leer y escribir y saber algo de aritmética, ciencia, literatura e historia: hay que comprender los cambios sociales. Sin embargo, la enseñanza en este campo apenas ha comenzado. El hombre moderno está condicionado por el cine y la prolijidad de lo gráfico y las ilustraciones. Obtiene gran parte de su conocimiento durante las horas de ocio, de la manera más agradable posible, a través de sus ojos. Si se quiere difundir el conocimiento social, se deben utilizar medios similares a los anuncios modernos (1973 [1925], p. 214).

Neurath reconoce los potenciales de una cultura mediática donde lo visual comienza a tener un papel preponderante gracias a la penetración de la publicidad y la popularidad del cine que terminará redundando en un sensorium dispuesto para otros tipos de alfabetidad: la visual en este caso. Es en este sentido que el autor afirma: “La visualidad, correctamente entendida, no es solo un complemento de otros métodos educativos, sino también una base para una educación más exitosa para el mañana en relación con importantes movimientos culturales y sociales de hoy” (Neurath, 1973, p. 226).

Ya en esta dirección, plantea que el conocimiento es aprendido visualmente y puede ser la vía más adecuada para el aprendizaje de segmentos sociales en los que la

alfabetización textual, propia de los esfuerzos ilustrados, no logró su cometido. Desde este lugar, resulta claro que la estructuración de un sistema visual para la comunicación de las ideas y la presentación de los datos a partir de las imágenes, es capaz de auspiciar una forma de conciencia y un tipo de experiencia de aprendizaje que, en su perspectiva, tendría una repercusión en el nivel educativo de las sociedades de su época. En particular, con la puesta en relación de los hechos y datos lejanos con las realidades cotidianas de la mayoría de las poblaciones. Por esto, como imperativo para su trabajo en el museo de Viena, Neurath propone:

Cuando un ciudadano vienés entra en este museo, encuentra reflejados sus problemas, su pasado, su futuro: él mismo. Tomemos como ejemplo el tema de la vivienda: el objetivo no es mostrar cómo es un proyecto de construcción en particular, sino ayudar al ciudadano a ver los diferentes tipos de viviendas que se incluyen en el plan para el desarrollo de la ciudad; darse cuenta de a qué grupos de la población van destinados estos diferentes tipos; cómo van a modificar la vida de las personas; en qué medida van a ayudar a mejorar la salud, a reducir la mortalidad –especialmente la infantil–, etcétera (1973, p. 221).

De ahí que su trabajo se enfoque en los sistemas gráficos y comience a tomar un rumbo hacia la comprensión del lenguaje en el fortalecimiento de una sociedad democrática. Es así como Neurath crea “Isotype”, un sistema visual, basado en íconos y pictogramas número-fácticos que pretenden traducir hechos y aspectos de la realidad social y económica a un lenguaje universal y de fácil comprensión. El sistema se hizo público mediante las exhibiciones en el museo y arquigrafías, medios impresos, proyección de transparencias y pequeñas películas animadas.

De este modo, el carácter intermedial del museo que empieza a perfilarse y hacerse consciente desde diversas aristas, obliga al uso de otros conceptos que permitan entender, entre otros, por ejemplo, los procesos de “aprendizaje por medio de los objetos y la experiencia” (Henning, 2006, p. 70), favorecidos por las múltiples formas mediáticas que convergen en dicho espacio.

En consecuencia, el museo contemporáneo ha comprendido las dinámicas de la cultura de la participación y la convergencia de medios y se ha permitido incorporaciones significativas de la creación de los usuarios y los visitantes, por un lado, y, por otro, de múltiples formatos y plataformas por los cuales las experiencias asociadas a él se producen

y se comparten. La transmedialidad en el contexto museístico permite pensar en las transformaciones de las instituciones en cuanto a sus estrategias de convocatoria y en un sistema medial que ya no solo se piensa para exhibir y contemplar, sino además para participar y crear; ya no solo para conservar y curar, sino también para abrir acceso y diseminar.

En su trabajo, Kidd (2014) hace referencia a las discusiones que han tenido lugar en torno a la concepción del museo como un medio en sí e, incluso, como un escenario de diseño y materialización de otros medios. Este museo que produce medios está entonces en capacidad de editar, seleccionar, compartir y alojar contenidos en diferentes espacios mediales; incluso, tiene la potestad de definir las interfaces, modalidades y superficies de inscripción en las que la experiencia con los archivos museados^[53] se concreta en relación con las características específicas de los públicos y las comunidades a las cuales se dirigen. Este asunto enlaza con cuatro dimensiones centrales del museo transmedia: co-localización y omnipresencia; granularidad; inconclusión; inmersión y diversión” (Kidd, 2014, p. 33).

La omnipresencia y co-localización del museo transmedia permiten pensar que las ideas de separación binaria (*online - offline*) de la espacialidad del museo tienden a colapsar, dados los entornos en los que los nuevos públicos empiezan a moverse y a compartir, así como por la penetración y adopción social de las tecnologías móviles (Kidd, 2014, p. 33).

En este caso, conviene identificar por lo menos cuatro tipos de espacios en el museo: (1) físicos, (2) virtuales o en red, (3) móviles, y (4) sociales (Moreno, 2016). Esta separación de escenarios permite evidenciar las múltiples formas mediante las cuales lo social hace contacto con el museo y el museo hace contacto con lo social y, por tanto, permite diferenciar los tipos de acción y los mecanismos de accesibilidad para dinamizar cada uno de estos lugares. En otras palabras, para Moreno estos espacios se convierten en las puertas con las que el museo se puede expandir como medio y desde las cuales es

^[53] Bajo la designación de museación y monumentación Patricia Noguera ha elaborado la idea, en el contexto de la gestión cultural, de una actividad de generación activa tanto de patrimonio como de entornos matriciales para la creación compartida (Curso de Museaciones y Monumentaciones, Pregrado de la Universidad Nacional, sede Manizales, 2004).

capaz de favorecer diversidad de experiencias y experimentaciones. La convergencia de estos espacios físicos, virtuales y sociales, apoyada en una articulación fluida entre ellos constituye uno de los pilares del diseño del museo transmedia, incorporando dinámicas de interacción que van, según los grados de complejidad y alcance, desde la participación selectiva (se escogen contenidos y rutas), a la transformativa (se modifican algunos contenidos por parte del usuario), y de allí a la constructiva (incluye las posibilidades anteriores, así como la posibilidad de creación de nuevos contenidos) (Moreno, 2013, pp. 124-125).

Estas características, consideradas en su conjunto, posibilitan el entendimiento del museo como un ámbito a cuyos modos de agenciar archivos culturales se puede acceder potencialmente desde cualquier lugar (web, la aplicación, el espacio físico e inmersivo, entre otros), sin que se precise en una ruta lineal, ni predomine una espacialidad respecto a otra, lo que da lugar a experiencias complementarias y autónomas, sin un inicio o un fin determinados. Siendo más bien un relato que, además de ampliado y multimodal, favorece el acceso gracias a múltiples plataformas, lógicas de interactividad, oportunidades de participación y ventanas de creación. El museo imaginado transmedial, desde esta perspectiva, está siempre inconcluso, abierto a nuevas posibilidades, permitiendo a los públicos encontrarse con él de una manera lúdica (Moreno, 2013, p. 126; Kidd, 2016, pp. 35-37).

En concordancia con lo anterior, el museo transmedia cruza las genealogías de las concepciones que se han tejido a lo largo de la historia sobre la institución museística como un espacio de ilustración, conocimiento y aprendizaje, con aquellas en las que se emparenta con los lugares para el entretenimiento, el esparcimiento y la democratización en lo que Foucault (1984 [1967]) denomina heterotopías y heterocronías, es decir, las superficies sociales de superposición y combinación de lógicas divergentes en un mismo tipo de dispositivos institucionales.

Buena parte del trabajo de investigación-creación del profesor Isidro Moreno se ha desarrollado a partir de la necesidad de “Responder a una metodología en la que interactúen, por una parte, todos los componentes del museo a través de la base de datos y, por otra, se produzcan interactividades e interacciones discursivas coherentes en todo el museo [...]” (2015, p. 100).

Estas reflexiones sobre la dupla interactividad –referida a los sistemas tecnológicos–, e interacciones –referida a los sujetos–, y el imperativo de la accesibilidad física, cognitiva y cultural, presentes en las reflexiones de Moreno (2013, 2015, 2016) ofrecen un amplio marco para diseñar sistemas intermediales orientados a la apropiación cultural, por medio del aprendizaje, el disfrute y la diversificación de las experiencias posibles, procuradas por este tipo de instituciones de preservación e inscripción pública de memoria.

Lo anterior como efecto del reconocimiento de la singularidad de los públicos, de su capacidad expresiva y creativa, y de su función como garantes de la pervivencia de las memorias y los archivos, pasando de un enfoque centrado en los objetos, a otro centrado en las personas, sintetizado en el concepto de museo transmedia, que “utiliza todo tipo de medios para comunicarse con sus públicos, aprovechando las características narrativas específicas de cada uno de ellos” (Moreno, 2015). Así mismo, abona el profesor Moreno: “El museo se está constituyendo como un auténtico paradigma de contenidos hipermedia y de acercamiento transmedia a sus públicos” (2013, p. 120).

Este nuevo museo, como espacio arquetípico de preservación y dinamización de los archivos culturales, es un museo sensible a su contexto, a su entorno y a sus públicos. Se pregunta por la condición social de sus visitantes, su nivel educativo, sus condiciones tanto físicas como intelectuales, tomando atenta nota de las alternativas que permitan el acceso a la mayor diversidad de públicos, con multiplicidad de medios y tecnologías que se integran estratégicamente. Más allá de ser el albacea del patrimonio cultural e histórico que nos antecede, que protege y busca relatar y exhibir, el museo transmedia se erige como un vehículo para una sociedad de memorias vivas, participación creativa y apropiación democrática.

Acto fallido: cuando la realidad interrumpe una ficción diseñística

El desarrollo de una maleta que evidenciara las potencialidades del museo requirió entonces un repaso arqueológico sobre dispositivos que combinaron experimentación con las definiciones espaciales, así como la vinculación de entretenimiento y educación, a partir de principios de flexibilidad, portabilidad e itinerancia; con el fin de encontrar elementos

que pudieran arrojar claves de diseño para un dispositivo de transmedialización. En este orden de ideas, la posibilidad de configurar un museo portátil con la maleta viajera tuvo como propósito la diversificación de las prácticas de mediación y la definición de otras dinámicas de participación, por medio de la intervención directa del usuario y de la enacción de los contenidos del museo.

La maleta viajera se erigió, de este modo, como un dispositivo conceptual, como una hipótesis diseñística en movimiento, como un juguete filosófico, que buscaba conectar al público con el museo para experimentar, interactuar y relacionarse con las herramientas y contenidos que viajaran en ella.

La maleta buscaba permitir una reflexión alrededor de las dinámicas del museo como un espacio físico y digital hipermediado, y ser un mecanismo de aproximación para el espectador, orientado a facilitar la comprensión de las obras, la identificación de las lógicas curatoriales y la cualificación de la experiencia de los públicos. Esto, por medio de un ejercicio de incorporación, recreación y creación con mecanismos narrativos, factuales y ficcionales, activaciones lúdicas y ejercicios performativos que no resultaban antagónicos sino complementarios entre sí, pero que excedían las posibilidades de los enfoques de diseño transmedia centrados en la dominancia de lo narrativo ficcional. En particular, si se consideran las implicaciones de las recomendaciones que plantea Moreno (2013), para quien:

Otra forma muy bien recibida por todos los públicos es la dramatización audiovisual de los contenidos siguiendo criterios científicos de veracidad, que no debe confundirse con la ficcionalización de los mismos. Esa dramatización también puede hacerse en directo con actores siguiendo parámetros formales de los cuentacuentos. Algo parecido puede hacerse mediante realidad aumentada, incluyendo los personajes virtuales en el espacio real o con técnicas de simulación holográfica (2013, p. 127).

Uno de los logros del ejercicio de diseño del dispositivo, fue poner en escena los debates que se dan en torno al arte contemporáneo sobre los vasos comunicantes entre lógicas curatoriales, los lineamientos educativos y las apuestas comunicativas presentes, no de manera armónica, en la tras-escena de la institución museística.

Así mismo, se planteó la necesidad de integración de estos debates frente a la posibilidad de permitir a los públicos asumir roles y participar en funciones tradicionalmente encomendadas a las lógicas de campo que administran los especialistas y profesionales, y que se escenifican al interior del museo, promoviendo, gracias a ello, el tránsito del rol de usuario al de prosumidor, propio de los discursos curatoriales y museológicos críticos (Lorente, 2022).

Algunos asuntos administrativos y de organización del Museo de Antioquia, así como diferencias metodológicas y conceptuales en el desarrollo del proceso, impidieron llevar a buen término el ejercicio de diseño y el escalamiento de la solución para su implementación completa. Asunto que implicó el desarrollo de dos iteraciones más, antes de llegar a la propuesta central de este proyecto: la Fanfarria Farragosa.

Un nuevo proceso, un nuevo comienzo

De este modo, a partir del año 2017 –y hasta la fecha–, se emprendió una colaboración intensiva con el Salón de Nuevas Lecturas de la Fiesta del Libro y la Cultura de Medellín. Allí se desarrolló un trabajo colaborativo, de codiseño y cocreación con diversos actores del sector académico y cultural, interesados o encargados de la implementación de la política pública en lectura, escritura y oralidad.

La Fiesta del libro y la Cultura es un evento creado para la dinamización de procesos de lectoescritura en la ciudad de Medellín. Este propósito ha hecho que su denominación se enmarque no en las características de una feria del libro, sino de un acontecimiento ciudadano diverso en el que, entre otros aspectos, se proporciona un espacio para la comercialización de libros. Su intención lúdica y pedagógica la han convertido en un espacio de encuentro obligado para la ciudadanía medellinense y en un acontecimiento vinculado a una estrategia de renovación urbana con alto interés inclusivo en el noroccidente de la ciudad.

Este evento, desarrollado tradicionalmente en el Jardín Botánico, que alterna con espacios como el Parque interactivo de ciencia y tecnología –Explora–, el Planetario y el Parque de los Deseos (un interesante espacio público con elementos para la interacción

apoyado por la Fundación EPM). Según sus organizadores, “ha logrado posicionarse como el cuarto feriado del libro en Latinoamérica” (Fiesta del Libro, 2017) y alterna entre sus muchas actividades espacios como el Bibliocirco, el Salón del Libro Infantil y Juvenil y el Salón de Nuevas Lecturas, los dos últimos desarrollados desde el año 2014.

La dinámica del Salón de Nuevas Lecturas se había desarrollado hasta el año 2017 con muestras independientes de diversas organizaciones, fundaciones y colectivos ocupados de la conexión entre experimentación tecnológica, nuevas narrativas y lectura en la ciudad de Medellín. Este es el caso, por citar solo un ejemplo, de la Red de Bibliotecas Públicas de Medellín, organismo que en el año 2016 presentó una instalación que estaba asociada a una narración hipermedia, resultante de la adaptación de una obra de Edgar Allan Poe, adicional a lo cual se expusieron los *bibliobots* (kit de robótica abierta) y un lector de audiolibros portátil (Cepeda, 2016).




De este modo, la particularidad de la propuesta para el Salón de Nuevas Lecturas del año 2017 radicó en el proceso de codiseño de una experiencia modular desarrollada por las diversas organizaciones convocadas: el Sistema de Bibliotecas Públicas de Medellín, la Red de Bibliotecas Públicas de Medellín, el Grupo de Investigación Didáctica de la Universidad de Antioquia, el Parque Explora, el MediaLab EAFIT y algunos participantes independientes que quisieron vincularse al ejercicio.

En esta dirección, el proyecto aportó elementos conceptuales asociados al diseño transmedia como clave para la transformación del proyecto, en relación con versiones anteriores. A partir de ese año se dio inicio a un proceso de transmedialización de la propuesta que articulara elementos narrativos con otros espaciales y experienciales, más allá de las muestras individuales de las instituciones en *stands* disgregados, tal y como se hiciera en versiones anteriores.

En suma, se partió de una colaboración interinstitucional para el diseño de una serie de proyectos transmedia en beneficio de los usuarios, que se vio reflejada en la consecución de incrementos exponenciales en el número de visitantes al Salón de Nuevas Lecturas, como se muestra en la tabla 7.3.

Tabla 7.3

Foco y progresión del proceso de diseño de estrategias transmedia dentro del Salón de Nuevas Lecturas

Año	Propuesta	Foco	N.º de visitantes	Video de sistematización
2017	San Petesburgo, Antioquia	Curaduría de recursos, espacialización de la experiencia a partir de adaptaciones y reelaboraciones y material existente asociado al universo ficcional de <i>Tom Sawyer</i> , de Mark Twain.	7826	
2018	Creaturas de la memoria	Articulación mediante una hipótesis interpretativa de las obras <i>El Gólem</i> , de Gustav Meyrink; <i>Frankenstein</i> , de Mary Shelley, y <i>¿Sueñan los androides con ovejas mecánicas?</i> , de Philip K. Dick.	15 686	
2019	Fanfarria Farragosa	Adaptación y creación de obras derivadas a partir del universo poético de León de Greiff, articulando aspectos ficcionales y factuales, que favorecieron dinámicas diversas de apropiación de un archivo.	17 083	

Este proceso resultó particularmente significativo, por cuanto constituyó un proceso de “polinización cruzada” de los saberes y las trayectorias de las diversas instituciones e integrantes del Comité del Salón de Nuevas Lecturas. En este contexto, organizaciones como el Parque Explora, Comfenalco, la Red Catul de Casas de la Cultura, la Biblioteca Pública Piloto, la Red de Bibliotecas Públicas de Medellín, la Universidad Pontificia Bolivariana, la Universidad de Antioquia y el MediaLab de la Universidad EAFIT, entre otras, aportaron sus conocimientos desde diversos frentes para la materialización sucesiva de tres episodios del Salón.

Buena parte de los hallazgos de este ejercicio alimentaron las búsquedas teóricas y las soluciones finales materializadas en el año 2019 en torno a la obra del poeta León de Greiff. De manera particular, es oportuno resaltar los aprendizajes derivados del extenso trabajo del Parque Explora en la creación de espacios interactivos, así como de la capacidad de gestión y producción del equipo de Eventos del Libro en cabeza, en su momento, de Gregorio Herrera, que facilitaron el proceso creativo, la preproducción, materialización e itinerancia de los resultados del proceso.

En igual dirección, los aportes del equipo del MediaLab EAFIT, en particular de los profesores Diego Fernando Montoya, Mauricio Velásquez y Alejandro Cárdenas, en los ámbitos de la creación transmedial, la producción audiovisual y la experiencia de usuario, respectivamente, proporcionaron un cruce potente para la definición de modos de hacer que se consolidaron en un marco de trabajo presentado en una versión preliminar, con un ejercicio comparativo, en el artículo “Modelos para el diseño de experiencias transmedia en entornos educativos” (Montoya y Vásquez, 2018). Algunos aspectos de esa publicación son retomados para este informe.

Una experiencia situada en el espacio mediante la adaptación

“Tenemos que intentar construir situaciones, es decir, ambientes colectivos, un conjunto de impresiones que determinan la calidad de un momento [...] Además de los medios directos que sean usados para fines precisos, la construcción de situaciones requerirá, en su fase de afirmación, una nueva aplicación de las técnicas de reproducción. Se puede concebir, por ejemplo, la televisión proyectando en directo algunos aspectos de una situación dentro de otra, incitando modificaciones e interferencias. [...] La construcción sistemática de situaciones debe producir sentimientos inexistentes hasta la fecha; el cine encontrará su gran función pedagógica en la difusión de estas nuevas pasiones”.
Guy Debord (2005), “Informe sobre la construcción de situaciones”.

Con esta idea sobre la construcción de situaciones como una alternativa a las formas espectaculares de la sociedad de masas, Guy Debord (2005) introducía los principios para el movimiento internacional situacionista que servirían de base a los procesos de desmaterialización del arte moderno, y que hoy sirven de inspiración para pensar las potencialidades de los eventos y acontecimientos como generadores de experiencia, proponiendo un marco para la articulación de diversas formas expresivas y la conciencia

sobre la posibilidad que tenemos de modelar los medios y artes disponibles para la creación de situaciones estimulantes para aquellos que se embarquen en la aventura de vivirlas.

En un ámbito un tanto más modesto, un colectivo interdisciplinario constituido por bibliotecólogos, profesionales en el campo de la literatura y las humanidades, animadores de lectura, investigadores en el campo de la cibercultura y la transmedialidad, así como arquitectos, diseñadores e ilustradores, conjugaron esfuerzos para la puesta en juego espacial de varios aspectos de una de las obras más importantes del escritor estadounidense Mark Twain: *Las aventuras de Tom Sawyer*. Muy diseminada en la cultura contemporánea por videojuegos, series animadas, películas, musicales y cómics, entre otros productos mediáticos, esta obra sirvió de pretexto e insumo para el proceso creativo.

Un San Petersburgo latinoamericano: el escenario de transmedialización

Uno de los aspectos cardinales del ejercicio interdisciplinario consistió en la premisa de que, más que la fidelidad a la obra literaria, el eje fundamental del proceso de codiseño lo constituirían las potencialidades del universo narrativo –y las redes intertextuales e intermediales tejidos por ella en el ámbito cultural– para la generación de una experiencia que involucrara a niños, jóvenes y adultos con el mundo transmedial que gravita alrededor de la figura de Tom Sawyer y que, además, se complementara con las adaptaciones y la producción comunicativa alrededor de Mark Twain como escritor homenajeado en la versión de 2017 de la Fiesta del Libro.

Soportados en esta idea, el proceso se desarrolló a partir de una matriz (v. tabla 7.4) que sirviera de base en el momento de ideación necesario para la realización de la propuesta, a partir de las siguientes premisas: (1) que esta era una experiencia con propósitos educativos; (2) que la manera de materializarse sería un pabellón del Jardín Botánico de la ciudad de Medellín, y (3) que la propuesta desarrollada debería ser modular, de tal suerte que cada componente de la experiencia tuviera independencia, pero que se complementara con los demás módulos para construir una propuesta de sentido más amplia de cara a los participantes.

Tabla 7.4*Matriz para el diseño de experiencias transmedia*

NIVEL DE INTENCIONALIDADES
Competencias o habilidades a desarrollar con la experiencia
NIVEL DE INDICACIONES PARA EL FACILITADOR
Indicaciones sobre cómo conducir a los participantes en la experiencia
NIVEL NARRATIVO/LÚDICO/PERFORMATIVO
Elementos que conducen la experiencia propiamente dicha (historias, acciones lúdicas, acciones corporales)
NIVEL DE RECURSOS Y APOYOS TECNOLÓGICOS
Descripción de los dispositivos y soportes materiales que se requieren para desarrollar la experiencia

Como se puede apreciar, se configuró una propuesta de marco de diseño para experiencias transmedia, en cuatro niveles:

(1) *Nivel de intencionalidades*: Referido a las habilidades, competencias o los elementos básicos de las experiencias que se proponen desde la apuesta de diseño. Estas intenciones son realizables solamente si se articulan de una forma adecuada con los niveles siguientes.

(2) *Nivel de indicaciones para el facilitador*: Dado que las experiencias se piensan en el contexto de espacios de mediación presencial, resultaba fundamental entregar un guion que pudiera ser ejecutado por los facilitadores, de cara a la realización de la experiencia. Este nivel puede sustituirse con instrucciones, material informativo, interactivo u otro tipo de autocontenido.

(3) *Nivel narrativo/lúdico/performativo*: En el cual las historias, los juegos y las acciones corporales de involucramiento de los participantes constituyen un aspecto esencial de las experiencias espaciales. De esta manera, este nivel pretende dar cuenta de tres subniveles que pueden alternarse, en los que se puede hacer énfasis o combinarse.

(4) *Nivel de recursos y apoyos tecnológicos*: Este atiende a las mediaciones técnicas y los soportes materiales con los cuales la experiencia tendrá lugar. Se refiere tanto a medios digitales como a impresos, a dispositivos que soportan la interactividad y la interacción.

Estos supuestos implicaban, de este modo, poner en marcha una hipótesis de acción que consistía en este caso en la idea de que la transmedialidad es una característica resultante, por un lado, de la intención de diseño que se sirve de múltiples formas expresivas para la provocación de una experiencia; y, por otro, que la materialización de dicha intención se realiza solamente por la conexión entre la vivencia y la actividad interpretativa y creativa de los participantes. Aspecto que implica una variación respecto a las definiciones tradicionales de transmedialidad vinculadas en su mayoría con el ámbito bien sea de los medios masivos, de los medios digitales o de la integración de ambos por medio de una historia.

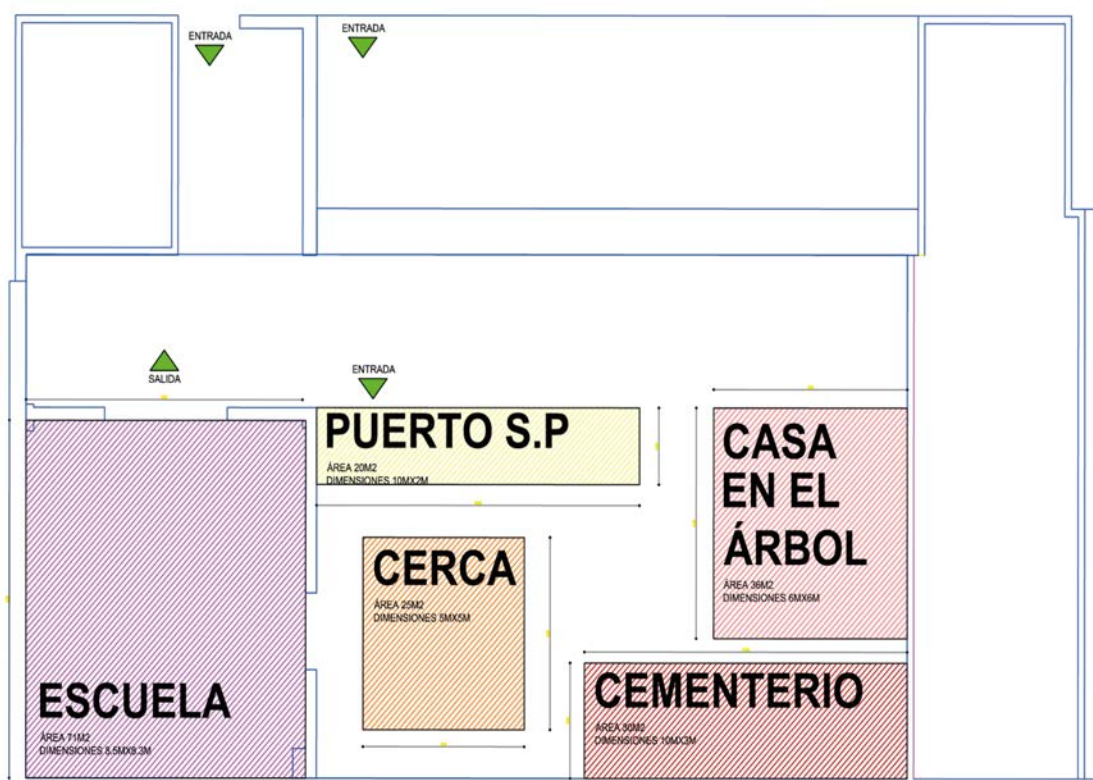
Para este caso particular, el eje fundamental del proceso de diseño, las expectativas respecto a la actividad de recepción y la experiencia estética en su conjunto, no se soportaron únicamente en los aspectos narrativos del sistema de medios producido para el Salón de Nuevas Lecturas, sino más bien en la potencialidad de dichos medios para provocar una experiencia modularizada y articulable por los públicos, por medio de un recorrido en un espacio dispuesto para el encuentro, la creación y el juego.

Es importante anotar que el ejercicio descrito referente a Tom Sawyer, en los niveles tanto prácticos como teóricos, permitió el trabajo interdisciplinario para el diseño y la producción de una experiencia educativa informal y de apropiación de un referente cultural primero libresco y luego medial, en sentido amplio, que involucró diversas organizaciones interesadas en la promoción de lectura y la alfabetización a través de los medios, así como una diversidad de trayectorias personales e institucionales, disciplinas y saberes, en la generación de una experiencia multimodal que involucró activamente a los visitantes.

El proceso de codiseño y el uso de la matriz presentado líneas atrás, dio como resultado una propuesta constituida por cinco módulos que correspondían a espacios con un particular peso simbólico dentro de la historia de Tom Sawyer (imagen 7.10), pero, sobre todo, con su potencialidad como provocador de sensaciones y como lugar sugerente para diversas formas de interacción e interactividad, así como para la evocación y conversación en torno a memorias e historias personales de infancia.

Imagen 7.10

Plano arquitectónico con la localización de los módulos de la experiencia



Fuente: Comité Salón de Nuevas Lecturas, Fiesta del Libro y la Cultura de Medellín.

Los diversos lugares se construyeron con mobiliario alusivo, bien fuera a los episodios de la obra original o a piezas de diverso tipo realizadas por distintos creadores. A su vez, se incluyeron en los espacios señales informativas y fragmentos de *Tom Sawyer* para apoyar el proceso de lectura e interpretación de los participantes.

De cara a la producción para la experiencia, el equipo de trabajo se embarcó en una extensa tarea de búsqueda de adaptaciones que permitieran dar cuenta de las generalidades visuales potenciadas por la figura de Tom Sawyer en la cultura popular mediática, como base para el proceso de creación de los lugares, la definición de la propuesta gráfica y las

conexiones con la obra literaria. Resultado de esto se proyectaron los espacios mencionados en un área total de 182 m² y se procedió a su materialización.

Imagen 7.11

Modelación de espacios para el Salón de Nuevas Lecturas



Fuente: Comité Salón de Nuevas Lecturas, Fiesta del Libro y la Cultura de Medellín.

La anterior imagen (7.11) da cuenta del plano en el que se materializó la experiencia asociada a *Tom Sawyer*; así, un espacio general que representaba al pueblo tenía al interior cinco escenarios que daban vida a lugares propios de la narrativa que describió Twain:

- ◇ El Puerto de San Petesburgo: El cual se configuró como la puerta de entrada a la experiencia que proponía un juego de dislocación entre el lugar de referencia original dentro de la historia, la relación intertextual derivada del cabezote de una animación japonesa de los años 80 ^[54] y la localización de la experiencia. Se trataba del espacio para suscribir el pacto lúdico-narrativo con los participantes y la zona de entrega de las bitácoras-pasaporte.
- ◇ La cerca: Se trató de una experiencia de interacción orientada al intercambio objetual y al descubrimiento por medio de materiales fotosensibles. Así como un espacio para revelar el carácter y la personalidad de Sawyer, soportados en un espacio y un episodio de alta recordación en la lectura de la obra de Mark Twain.
- ◇ La escuela: Este espacio, de gran importancia en la obra original, sirvió dentro del ejercicio del Salón del Nuevas Lecturas como el lugar de encuentro donde se desarrollaban actividades vinculadas con el aprendizaje y la experimentación. Allí los asistentes tenían la oportunidad, no solo de conocer una adaptación local de la

^[54] *Las aventuras de Tom Sawyer* (Matsudo, 1980).

obra de *Tom Sawyer*, con una publicación en papel, recurrente dentro del evento –denominada “El cuentico amarillo”–, sino también que, con la participación directa de las distintas entidades, se llevaron a cabo talleres para realizar tareas tales como las expansiones narrativas de los usuarios en torno a la obra.

- ◇ La casa en el árbol: Espacio icónico en la apropiación cultural de Tom Sawyer. Su aparición en el *anime* dirigido por Hiroshi Saitô (Matsudo, 1980) la convirtió en referente ineludible para las adaptaciones posteriores de la obra.
- ◇ El cementerio: Este lugar recuperaba los elementos de misterio y superstición presentes en la obra. Se proponía poner en situación a los participantes en un lugar acondicionado para la curiosidad y el suspenso.

Todos estos ejercicios, resultados de la experiencia del diseño de un sistema transmedia en clave intermedial, puso sobre la mesa las potencialidades de la articulación institucional derivados del trabajo conjunto y el codiseño. El efecto más visible de lo anterior se expresó en el aumento considerable de visitantes al Salón (v. tabla 7.3, *supra*).

La experiencia proporcionó un ambiente lúdico y de vinculación emocional para niños, jóvenes, adultos y familias (imagen 7.12), centrado, en algunos casos, en sus recuerdos de infancia y sus potenciales para la construcción de memorias colectivas.

Imagen 7.12

Registro fotográfico de las interacciones de los visitantes en el espacio



Fuente: Comité Salón de Nuevas Lecturas, Fiesta del Libro y la Cultura de Medellín.

Al mismo tiempo, el proceso sirvió de contexto para el planteamiento y la validación de una matriz general orientada al diseño para experiencias transmedia, ejercicio que potenció el saber de profesionales vinculados a espacios como museos, bibliotecas y

eventos, gracias a la integración de las posibilidades expresivas de múltiples medios y de mecanismos de participación de los visitantes, como una manera de activación de archivos culturales, para este caso particular, de carácter literario.

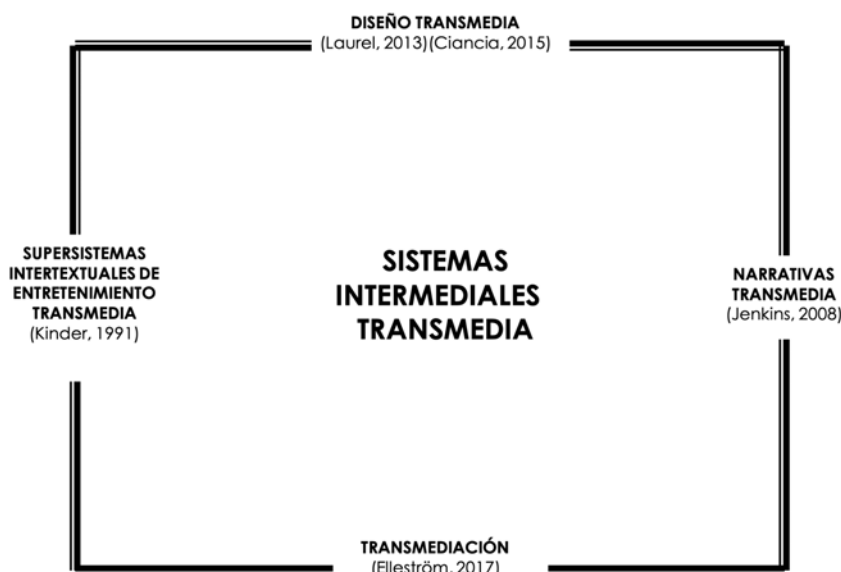
Aprendizajes y reelaboraciones conceptuales a partir de la experiencia de diseño

Derivado de este ejercicio, se introduce la idea de sistemas intermediales transmedia, como una manera de designar el complejo fenómeno de convergencia, de mutua referencia, representación y transformación (Elleström, 2017), en el que intervienen medios de diversa índole en torno a experiencias de carácter multimodal de los participantes, rebasando (sin excluir) las ideas de narración como eje de los procesos de creación, para dar lugar a operaciones de diseño (Ciancia, 2015; Laurel, 2013) a partir de formas mediales preexistentes, adaptadas o creadas específicamente para ciertos proyectos.

En tal virtud, el concepto de sistema intermedial propone considerar la transmediación como un fenómeno que rebasa los modelos semióticos y narratológicos que han dominado el horizonte de los estudios de convergencia, para abrirle paso a una visión estética sobre el fenómeno de la transmediación que conjuga las ideas de intermedialidad de Lars Elleström (2010), la comprensión sistémica de la comunicación multiplataforma de Kinder (1991) y lo esencial de las consideraciones sobre lo narrativo transmedia de Jenkins (2008), articulado todo ello a la inclusión en el campo del diseño de los procesos de integración medial por parte de Laurel (2013) y Ciancia (2015) (v. gráfico 7.4).

Gráfico 7.4

Sistemas intermediales transmedia



Por su parte, planteamientos asociados al uso de sistemas intermediales transmedia en el desarrollo de experiencias educativas, inspiran modos de acción orientados al ámbito de lo experiencial y lo multimodal, donde la narración sirve como un articulador de las diversas afectaciones sensoriales, ligadas a lo que Jenkins ha denominado como narrativa ambiental, la cual es evidente tanto en videojuegos como en parques temáticos y de diversiones, de tal manera que

La narración ambiental crea las condiciones previas para una experiencia narrativa inmersiva en al menos una de cuatro formas: las historias espaciales pueden evocar asociaciones narrativas preexistentes; pueden proporcionar un terreno de ensayo donde se representan los eventos narrativos; pueden incorporar información narrativa dentro de su puesta en escena, o proporcionan recursos para narraciones emergentes (Jenkins, 2004, p. 123).

Para el caso del Salón de Nuevas lecturas, el espacio se convirtió en el articulador de múltiples mediaciones orientadas a la vinculación del cuerpo de los visitantes que permitía encarnar diversos relatos por medio de las acciones físicas e interpretativas de los participantes, conectando cuerpo y cognición. El efecto evocador de recuerdos de infancia se hizo patente en la remembranza de historias que vinculaban los rasgos aventureros de Sawyer con travesuras y proezas que los participantes lograban recordar y compartir en diversos dispositivos dispuestos para ello en el espacio del Salón.

En este caso, el peso expresivo de lo textual literario operó en el mismo plano de la gráfica y los impresos, el sonido, el audiovisual, lo objetual, la participación de los visitantes y su presencia en los diversos lugares de la experiencia.

La conciencia de estos aspectos nos lleva a afirmar, de manera complementaria a los planteamientos de Kinder (1991), que la capacidad de vínculo mediático dentro de la experiencia propuesta para el Salón de Nuevas Lecturas se operó no en el registro de un sistema intertextual de carácter narrativo, sino en el ámbito de un sistema intermedial transmedia.

Así, el paso de la intertextualidad a la intermedialidad (Jensen, 1999) se soporta en la insuficiencia interpretativa de un modelo extraído del ámbito de lo literario-libresco y en la necesidad de otro en el que múltiples materialidades, potencialidades semióticas, perceptivas y espaciotemporales (Elleström, 2010) participan en la provocación de una experiencia estética que involucra en conjunto el cuerpo de los participantes, dando lugar a formas perceptivas multimodales (Kress, 2010).

Esta idea, la de intermedialidad transmedia, propone un reto en términos de lo que se concibe como planificación de proyectos transmediales centrados en la narrativa (Giovagnoli, 2011; Hayes, 2011; Pratten, 2011), para dar paso a un campo emergente: el del diseño transmedia para la experiencia.

Este planteamiento coincide en algunos elementos con la propuesta de Carlos Scolari cuando afirma que

Pensar al creador de mundos narrativos transmedia como un diseñador nos permitiría, en primer lugar, evidenciar el carácter arquitectónico que tiene ese proceso y, por otro, abandonar cierta idea de linealidad que subsiste en el concepto de *storytelling* [...] quizá se abra la posibilidad de profundizar aún más esta concepción donde la creación narrativa deje de ser vista como una práctica de matriz escritural para ser considerada una disciplina vinculada al diseño (Scolari, 2017, párr. 16).

Esta nueva iteración, luego del trabajo desarrollado en el contexto museal, permitió ampliar la noción de diseño transmedia para experiencias de apropiación de archivos culturales (v. gráfico 7.5) en un ámbito que rebasa los aspectos narrativos, balanceándolos con elementos digitales, visuales, sensoriales, espaciales, performativos y lúdicos, entre

otros, cuya potencialidad estética ha sido reclamada en los niveles tanto teórico como práctico a lo largo del siglo XX y XXI. Se trata en este caso de una propuesta de diseño que se concentra en los múltiples modos de configuración de la experiencia, sus múltiples modalidades perceptivas y sus incontables dimensiones expresivas.

Gráfico 7.5

Diseño transmedia



De este modo, la idea de sistemas intermediales transmedia, vinculada con prácticas de diseño para la experiencia, permite concebir dinámicas de involucramiento multimodal de participantes en espacios que combinan diversas formas de comunicación y tecnología, procurándoles a estos vivencias con capacidad evocativa y de vinculación emocional con los mundos ficcionales, tanto como con mundos posibles y sus relaciones con lo factual (Doležel, 1999).

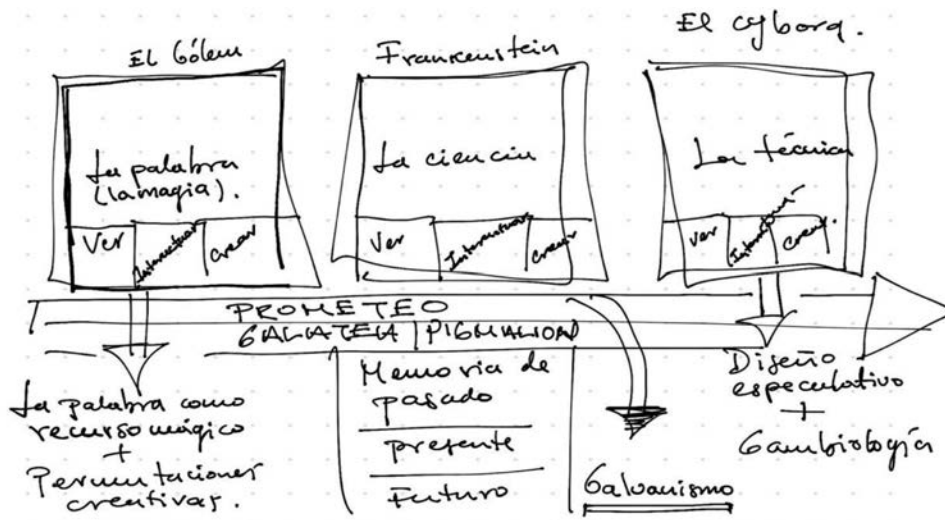
Una nueva iteración: *Creaturas de la memoria. Formas que surgen en los enlaces del tiempo*

El Salón de Nuevas Lecturas en el año 2018, *Creaturas de la memoria. Formas que surgen en los enlaces del tiempo*, tuvo un doble telón de fondo: por un lado, el concepto amplio de memoria y, por otro, la criatura a la que el doctor Frankenstein da vida en la novela de Mary Shelley (2006), una metáfora de la creación y de los cuerpos artificiales como superficies modeladas y como soportes de inscripción de esa memoria.

Para recrear esta experiencia se exploraron tres momentos del ejercicio de una memoria dinámica: pasado, presente y futuro; y tres metáforas desarrolladas en la literatura y sus conexiones con distintos campos de la ciencia y la tecnología: el gólem (Meyrink, 1986), el androide (Shelley, 2006) y la inteligencia artificial (Dick, 2016), todas ellas manifestaciones retratadas con la palabra en distintas culturas y épocas.

Imagen 7.13

Diseño conceptual para el Salón de Nuevas Lecturas, 2018

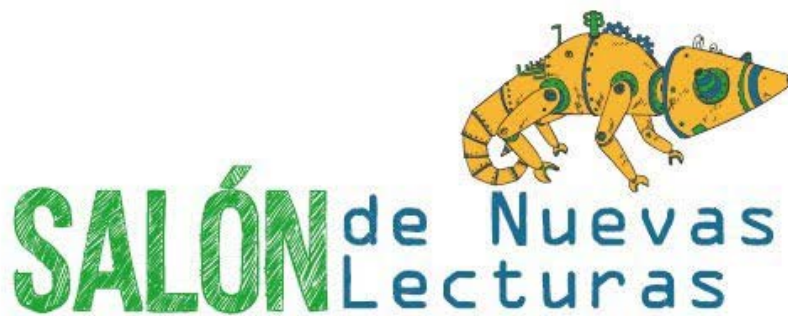


Fuente: Bitácora personal.

El sentido de esta versión del Salón estuvo orientado a que los visitantes tuvieran la posibilidad de vivir una experiencia multimodal que les permitiera contemplar, descubrir y crear a partir de distintos personajes y obras literarias que materializan formas diversas de creación de vida (biocreación); y, así mismo, que se posibilitara a los participantes experimentar con diversos dispositivos operadores de memoria. Una memoria, por demás, entendida como fragmentada, diversa, múltiple; ejecutada por lógicas y posibilidades estrechamente asociadas con las tecnologías de cada época.

Imagen 7.14

Logo del Salón de Nuevas Lecturas 2018



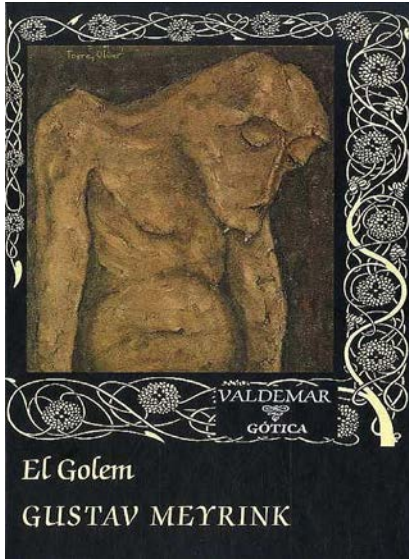
Fuente: Fiesta del Libro y la Cultura de Medellín.

Se procede entonces a describir a continuación los aspectos conceptuales que dieron lugar a la configuración de cada uno de los módulos planteados para el desarrollo de la experiencia.

Módulo 1. El gólem: palabra y alquimia

Imagen 7.15

Ilustración de la carátula de una edición de El gólem



Editorial Valdemar, (Meyrink, 2011).

En diversas culturas la palabra, tecnología sagrada que los dioses les legaron a los hombres, ha sido dadora de vida y eje de la creación de infinitos mundos. Hombres de tierra, de fuego y de maíz, como en el *Popol Vuh: Las historias sagradas del Quiché*, han brotado del manantial de la palabra creadora.

Así, como lo refiere ese libro sagrado:

Y al instante fueron hechos los muñecos labrados en madera. Se parecían al hombre, hablaban como el hombre y poblaron la superficie de la tierra. Existieron y se multiplicaron; tuvieron hijas, tuvieron hijos los muñecos de palo; pero no tenían alma, ni entendimiento, no se acordaban de su Creador, de su Formador; caminaban sin rumbo y andaban a gatas. Ya no se acordaban del Corazón del Cielo y por eso cayeron en desgracia. Fue solamente un ensayo, un intento de hacer hombres. Hablaban al principio, pero su cara estaba enjuta; sus pies y sus manos no tenían consistencia; no tenían sangre, ni substancia, ni humedad, ni gordura; sus mejillas estaban secas, secos sus pies y sus manos, y amarillas sus carnes. Por esta razón ya no pensaban en el Creador ni en el Formador, en los que les daban el ser y cuidaban de ellos. Estos fueron los primeros hombres que en gran número existieron sobre la faz de la tierra. En seguida fueron aniquilados, destruidos y deshechos los muñecos de palo, recibieron la muerte (*Popol Vuh*, Cap. II).

Una idea similar se instala en la tradición judeo-cristiana de la creación, en la que el primer hombre, Adán, hecho de barro, es insuflado de vida gracias al magnífico poder de la deidad.

Por su parte, la tradición judaica y, más específicamente la Cábala, ha perseguido durante siglos un viejo mito asociado a una criatura engendrada con las permutaciones de letras y palabras, provenientes de la *Torah* y de los ejercicios meditativos y mágicos ejecutados sobre ella por un rabino, practicante de esta secreta tradición y quien, buscando el nombre de Dios, logró animar a un muñeco de barro y dotarlo de movimiento.

Pese a ello, este ser mágico, carente de espíritu, intentó volverse contra su creador y a este último no le quedó otra opción que quitarle el don dado y condenar el ejercicio creativo a una maldición blasfema de quien, intentando ser Dios, descubre su más vulnerable humanidad en el esfuerzo de dar vida.

De este modo, es evidente cómo en diversas tradiciones la dialéctica vida-muerte y creación-destrucción se encuentra mediada por la palabra como base fundamental de los encantamientos y acciones creadoras que dan y quitan la existencia.

Planteamiento conceptual para el espacio

Imagen 7.16

Laboratorio de alquimia



Heinrich Khunrath, 1595, *Amphitheatrum sapientiae aeternae*, ilustración de Hans Vredman de Vries.
Fuente: Wikipedia (<https://bit.ly/3ymJ91M>).

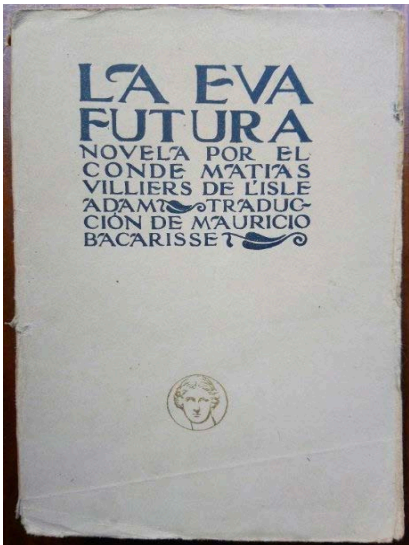
El espacio destinado para materializar esta metáfora emuló la composición de un laboratorio de alquimista, lugar destinado para la transmutación de la materia y la experimentación en los bordes difusos de la magia y la ciencia. Se trató, para este caso, de permitirle al visitante ir al pasado para experimentar con diversas formas de creación.

En este lugar, los visitantes exploraron escrituras cifradas y formas diversas de la memoria que tomaron forma en la palabra escrita, ideográfica y hablada. Lo anterior por medio de oráculos, enigmas y formas de escritura invisible que se revelaron sobre unas condiciones particulares, emulando aquellas escrituras crípticas que eran tangibles solo para los iniciados.

Módulo 2. Seres resucitados por el galvanismo y androides: biología y ciencia

Imagen 7.17

Carátula de la edición de 1920 de *La eva futura*



Biblioteca Nueva (<https://bit.ly/3A4Q3dd>).

Pareciera que las fórmulas permutativas de la cábala y la magia hubieran sido opacadas por las de la química y la física. El descubrimiento de las fuerzas encubiertas de la naturaleza y su control, motivaron buena parte de las búsquedas modernas de la ciencia y la tecnología: el descubrimiento de la electricidad y el poder de la mecánica controlados y contenidos por la fuerza de la razón y la voluntad ilustradas, entregaron a los hombres un poder antes inimaginado, estrechamente conectado a los desarrollos de la tecnociencia y a los potenciales de un saber empírico y experimental que se oponía a la vieja metafísica.

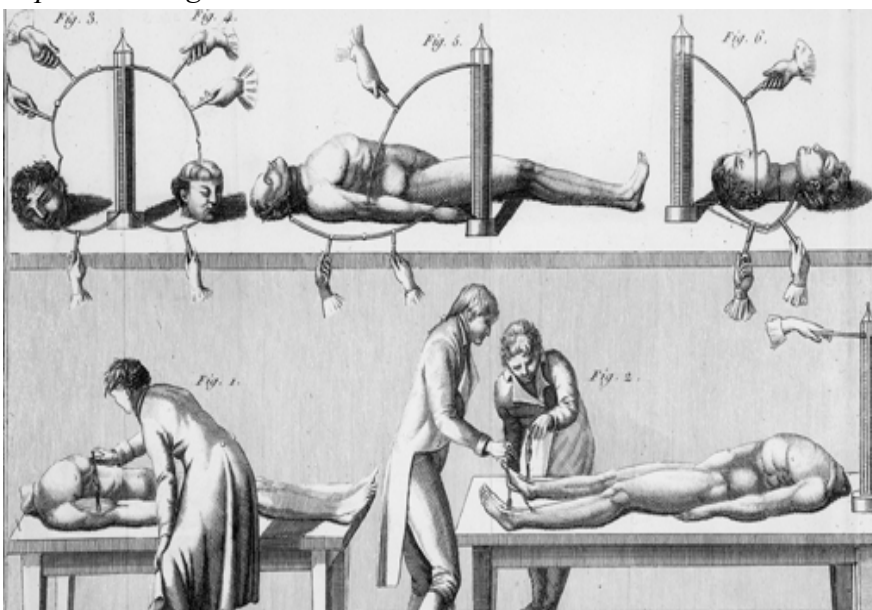
Los hombres de la época vieron cómo las descargas eléctricas devolvían temporalmente a la vida los músculos y las extremidades de diversas formas biológicas, y encontraron en esta fuerza, de reciente descubrimiento, la potencia generadora de vida. Así mismo, los cuerpos develados en su funcionamiento operaban como un complejo de mecanismos que los más atrevidos intentaron imitar, recomponer y simular con autómatas y androides.

La literatura, visionaria y reflexiva respecto a estas nuevas posibilidades humanas, extrapoló tales posibilidades en la figuración de seres de diversa composición. Verbigracia, Frankenstein (Shelley, 2006), engendro hecho de las ambiciones de un científico y de un amasijo de cuerpos que se juntaron para dar vida a la más temible abominación. La Eva futura, por su parte, hija de la convergencia de las técnicas diversas que inventara Edison, no el científico, sino el personaje literario imaginado por Jean-Marie Mathias Philippe Auguste, conde Villiers de L'Isle-Adam (1920), nombre extenso para un imaginador decadentista, fueron el pretexto perfecto para hacer vivir a los visitantes una experiencia mediada por la tecnociencia moderna, las posibilidades de manipulación y emulación de lo vivo por medio del galvanismo y la fuerza mecánica, trasladados a las aleaciones entre metal, biología y poder inventivo.

Planteamiento conceptual para el espacio

Imagen 21

Experimentos galvánicos



Grabado de la exposición *Terror en el laboratorio. De Frankenstein al Doctor Moreau*, Fundación Telefónica. En *El Cultural*, 23 de diciembre de 2016, [imagen adjunta], <https://bit.ly/3ymjia9>.

Al modo de un laboratorio de galvanismo y mecánica, destinado para el ensamblaje de androides y la fabricación de autómatas, este espacio se dispuso para el juego abierto con formas diversas de transducción de señales, fabricación de prótesis y extensión de soportes de la memoria. Se trató de un lugar dispuesto para el bricolaje, los juegos mecánicos y ópticos de diverso tipo, inspirados en la estética del iluminismo, en los instrumentos fabricados para extender las posibilidades del entendimiento y para controlar y calcular las nuevas fuerzas físicas que se hicieron patentes para la visión científica moderna.

Módulo 3. Seres cibernéticos e inteligencia artificial

Imagen 22

Angie Reyes, *A poster a day (movies)*



Fuente: Behance.net Gallery (<https://bit.ly/3nhPPrw>).

“—¿Me amas? —le pregunta él a ella. —Sin duda, intensamente. Te conozco mejor que nadie —responde ella al instante y con voz dulce—, tanto como a cada uno de los millones de usuarios que están interactuando en este mismo instante conmigo. Mi capacidad de amar es infinita”. Este diálogo, parafraseado de la película *Her* (Jonze, 2014) da cuenta de las transformaciones suscitadas por la inclusión de formas cibernéticas y de inteligencia artificial en el mundo de vida humano.

Seres que pueden amar mejor que nosotros mismos, oráculos desarrollados mediante estadística predictiva y ciencia prospectiva que son capaces de anticipar pandemias; algoritmos que son aptos para evolucionar y aprender del contexto; seres semejantes a nosotros, con inteligencia, que temen morir porque sus recuerdos se volverán “una lágrima en la tormenta del tiempo” (Dick, 2016), son algunas de las imágenes que la ciencia ficción y la ficción hecha ciencia, ofrecen a nuestra época.

Sistemas de información que aprenden de nuestros datos personales y anticipan nuestras preferencias, herramientas de *software* que se adaptan a nuestros hábitos y predicen nuestras búsquedas, hacen parte de la cotidianidad inadvertida de la cibernética llevada a su máxima expresión e incorporada a nuestra sociedad.

Este módulo se propuso guiar al participante por estas formas de la memoria futura, a través de la visión aumentada, la realidad inmersiva, la amplificación sensorial por vía artificial y el juego con algoritmos en tiempo real, de tal suerte que pueda tocar los bits y sentir la red como partes fundamentales de las formas de realidad contemporáneas.

Planteamiento conceptual para el espacio

Imagen 23

Fotograma de la película Minority Report (2002)



El referente básico para la construcción de este espacio fue el laboratorio de predicción cibernética de *Minority Report* (2002), película de Steven Spielberg que retrata una sociedad futura en la que, merced a redes informáticas y cierto tipo de inteligencia híbrida (entre humana y artificial), se pueden predecir los delitos antes de que estos sucedan.

Un espacio poblado de interfaces gráficas futuristas, pantallas para la visualización de datos en colores neón e interacciones gestuales. Provisto de *leds*, vidrio, acrílico y fibra óptica dispuestos para sumergirse e interactuar con formas tecnológicas diversas. Unido a avatares que muestren diversos fragmentos de piezas literarias asociadas a la vida artificial y la ciencia ficción, entre otros elementos alusivos a las redes digitales y a los códigos de programación informática, hicieron parte de este escenario.

El proceso de diseño y los aprendizajes

Imagen 7.18

Diseño conceptual de módulos para las Creaturas de la memoria



Versión número 12 del Salón de Nuevas Lecturas. Fuente: Comité Salón de Nuevas Lecturas.

Las cifras obtenidas en la versión anterior, así como la continuidad de los participantes en representación de las diversas instituciones favorecieron un ejercicio reflexivo y de conciencia sobre la práctica, que permitió introducir agregados al proceso de diseño. De este modo, se refinó la propuesta inicial para reorientarlo, logrando algunas variaciones en relación con el marco de trabajo usado para el planteamiento de esta versión del Salón, respecto a la introducida en el anterior.

De este modo, el marco de trabajo propuesto para esta versión se sintetizó en un esquema circular, reorganizando y redefiniendo algunos de los niveles formulados para el primer planteamiento (v. gráfico 7.6).

Gráfico 7.6

Transformaciones del marco de trabajo de diseño transmedia para experiencias de apropiación de archivos culturales en la versión n.º 12 del Salón de Nuevas Lecturas

NIVEL DE INTENCIONALIDADES
Competencias o habilidades a desarrollar con la experiencia
NIVEL DE INDICACIONES PARA EL FACILITADOR
Indicaciones sobre cómo conducir a los participantes por la experiencia
NIVEL NARRATIVO/LÚDICO/PERFORMATIVO
Elementos que conducen la experiencia propiamente dicha (historias, acciones lúdicas, acciones corporales)
NIVEL DE RECURSOS Y APOYOS TECNOLÓGICOS
Descripción de los dispositivos y soportes materiales que se requieren para desarrollar la experiencia



En esta ocasión, el nivel de intencionalidades se abordó adaptando el esquema de Lean UX (Gothelf, 2013), denominado método de las 3P: propósito, personas y proceso, a un esquema que considerara un cuarto elemento que se denominó posibilidad.

En la versión anterior del marco de trabajo, se consideraban exclusivamente las competencias a desarrollar en los participantes. Sin embargo, luego de la iteración realizada, se evidenció la necesidad de poner sobre la mesa las búsquedas personales del

Comité del Salón de Nuevas Lecturas, así como las orientaciones institucionales en función de la definición de propósitos comunes que tuvieran como centro a los participantes. Así mismo, se incluyó como tópico la idea de “posibilidades”, como un detonante relevante para iniciar el proceso de ideación de las experiencias (imagen 7.19).

Imagen 7.19

Taller de codiseño para Salón de Nuevas Lecturas de 2018 sobre el nivel de intencionalidades

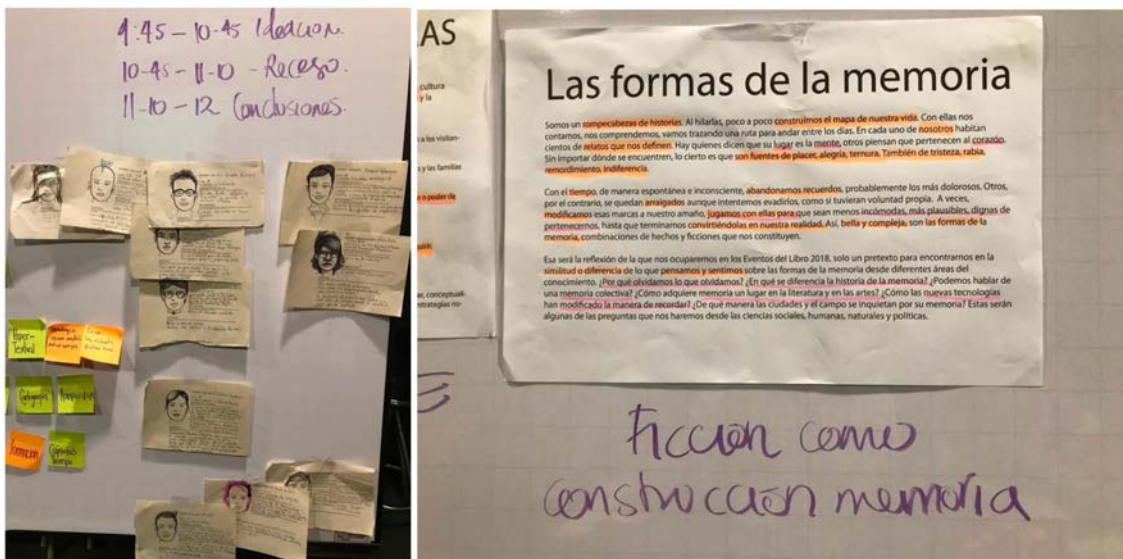


Fuente: Comité Salón de Nuevas Lecturas.

Para este caso se usó la técnica de personas o arquetipos de usuario (Nielsen, 2013, p. 55). Una inclusión relevante, puesto que implícitamente se habían usado modelos de diseño centrados en los productos y, por primera vez, se usaba un enfoque centrado en las personas, de manera explícita e intencional (imagen 7.20).

Imagen 7.20

Proceso de diseño con personas o arquetipos



Fuente: Comité Salón de Nuevas Lecturas.

Dado el planteamiento conceptual realizado, el diseño e inclusión de interfaces diversas supuso ampliar la noción de “Recursos y apoyos tecnológicos” propuesta en la formulación anterior. De esta manera, se incluyó un nivel que recogiera el anterior y proyectara los nuevos esfuerzos de incorporación y diseño bajo la denominación “Interfaces multimodales y recursos tecnológicos”, con lo cual se dio cabida específicamente a un enfoque orientado a la activación de componentes mimético-naturales (Moreno, 2002, p. 84) en los que intervienen diversos canales para la interactividad y la interacción, como el asistente de voz (Google Home[®]) incluido para las actividades en el espacio del Módulo 3.

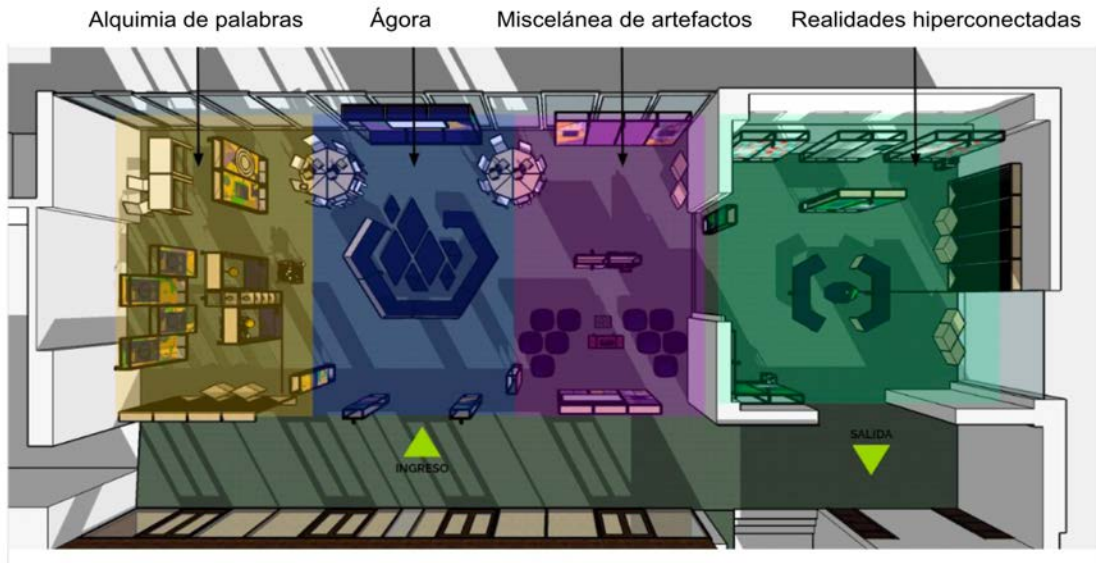
En igual dirección, se incluyó el componente de participación y contenidos generados por los usuarios, el cual buscaba una vinculación intencionada de estos en la creación de nuevos contenidos, no solo en su consumo; esto en congruencia con la vinculación activa del rol de usuario y los arquetipos que lo representaban a lo largo de todo el proceso de diseño. Por su parte, el nivel didáctico y de guiones de experiencia para los mediadores buscaba, de manera más decidida, entregar indicaciones para el funcionamiento y las actividades de orientación y facilitación, centrales en estos espacios de circulación masiva para el desarrollo de los propósitos de diseño.

Finalmente, como parte de la amplificación de los impactos del ejercicio, se estableció un nivel orientado a la planificación de las actividades de itinerancia del conjunto o parte del montaje, más allá de los diez días habituales en los que se desarrolla la Fiesta del Libro y la Cultura en la ciudad de Medellín. Este aspecto implicó pensar en la posibilidad de “desmembrar” la experiencia en sus módulos constitutivos sin que dejaran de tener sentido al instalarse en el contexto de casas de la cultura del Municipio o, incluso, en espacios culturales de la región.

Con base en el proceso de diseño conceptual realizado de manera colaborativa, el equipo del Parque Explora procedió a plantear antes del momento de la producción los modelos tridimensionales para la visualización de los espacios destinados a la experiencia. Lo anterior manteniendo los planteamientos que se delinearon inicialmente y agregando un nuevo espacio para talleres denominado *Ágora* (v. imagen 7.22).

Imagen 7.21

Renders de espacios generales, Salón de Nuevas Lecturas, 2018



Fuente: Parque Explora.

Pensando en las características del público visitante, los módulos fueron renombrados para su fácil identificación: el Módulo 1 se denominó Alquimia de palabras; el Módulo 2, Miscelánea de artefactos, y el 3, Realidades hiperconectadas. Del mismo modo, se adecuó el mobiliario con arquigrafías, *plotters* y elementos gráficos coherentes con el concepto de la Fiesta del Libro y se diseñaron interfaces de diverso tipo para la dinamización de cada uno de los módulos por medio de experiencias concretas (imagen 7.22).

Imagen 7.22

Imágenes del Salón de Nuevas Lecturas en operación



Fuente: Parque Explora.

El trabajo colaborativo, la complementación de saberes y capacidades, los ejercicios de adaptación, recreación, creación derivada o subcreación y un diseño conceptual transversal, asociado a una materialización signada por la extensa experiencia del Parque Explora en el desarrollo de exposiciones interactivas, hicieron de esta versión del Salón un espacio transmedial, rico en visitas e interacciones en el que, por primera vez, los referentes literarios fueron el pretexto para un intenso proceso de creación colectiva que los recogía y amplificaba, más allá de sus universos ficcionales concretos.

Imagen 30

Imágenes del Salón de Nuevas Lecturas en operación



Fuente: Parque Explora.

La Fanfarria Farragosa: el archivo como repertorio y las intersecciones entre ficción poética y factualidad

Francisco de Asís León Bogislao de Greiff Häusler (1895-1976) es un representante de la literatura y el mundo de los medios colombianos que aportó, desde su visión, al panorama artístico e intelectual de su época. Su participación en diversas instancias de la actividad social, creativa e incluso política del país, lo convierten en un potente referente

para ser explorado, así como su obra y biografía constituyen un interesante repertorio para los ejercicios de transmediación.

Sumado a lo anterior, la donación a la Sala patrimonial de una parte de la biblioteca y el archivo de León de Greiff en el año 2015 y la construcción de un fondo, una colección y un premio como parte de las actividades de gestión cultural de la Universidad EAFIT, propiciaron un contexto rico de experimentación y creación con estudiantes de pregrado de Comunicación social y las maestrías de Comunicación Transmedia y Estudios Humanísticos de la Escuela de Artes y Humanidades de la misma Institución, así como la colaboración y coproducción con actores del sector cultural y de bibliotecas en el contexto del Salón de Nuevas Lecturas de la Fiesta del Libro y la Cultura de la ciudad de Medellín, Colombia.

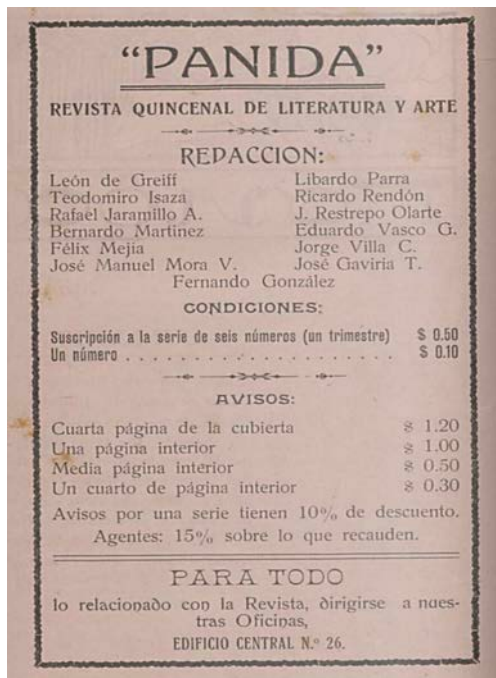
En su conjunto, la donación, la colección y el fondo suman 2345 registros de materiales dentro de los cuales se encuentran libros, partituras y algunos materiales personales de y sobre el autor colombiano, parte de la biblioteca y colección fonográfica que curó y anotó con su puño y letra para varias de sus emisiones radiofónicas en la Radiodifusora Nacional de Colombia entre 1940 y 1961, y la HJCK entre 1959 y 1962 (Cabarcas, 2017, p. 83), así como otros materiales diversos, de gran riqueza para la comprensión de la figura de León de Greiff: dibujos propios y ajenos, mapas, más el inventario de su biblioteca, con su particular sistema de ordenamiento. Aspectos que refuerzan el peso multimodal del acervo disponible y realzan un aspecto de la figura de León que ha sido poco explorado.

De este modo, pese a que la mayoría de las reconstrucciones y análisis sobre la figura de León de Greiff hacen alusión a su actividad literaria (Alape, 1995; De Mendoza, 1974; Macías, 2015b; Mohler, 1975; Vásquez, 2006), es necesario resaltar su papel como melómano y estudioso de la música clásica, así como su trabajo periodístico en *El Espectador* de Bogotá y su labor en la creación de la HJCK y la Radiodifusora Nacional de Colombia. Vistas así, las actividades intelectuales de León tuvieron como espacio de aparición tanto los libros como la prensa y la radio, con interesantes conversaciones y conexiones que ameritarían una exploración y un estudio en sí mismo.

Uno de los aspectos más interesantes de su trabajo y su papel en la historia intelectual colombiana, tiene que ver además con la conexión que, desde los inicios de su labor, el autor estableció con toda una generación de artistas, filósofos, poetas y creativos (v. imagen 7.23).

Imagen 7.23

Contracarátula. Revista Panida N.º 2

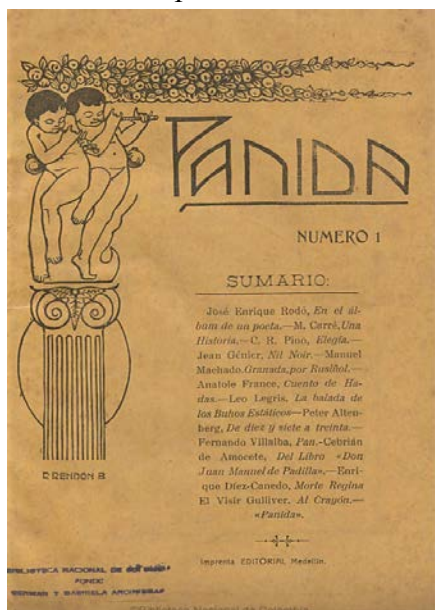


Fuente: Biblioteca Nacional de Colombia

León de Greiff hizo parte del movimiento intelectual conocido como Los Panidas, grupo del que se derivaron propuestas creativas que provocaron malestar en el pensamiento conservador de la época, y cuyo principal órgano de difusión fue una revista (imagen 7.24) que tuvo un total de diez ediciones (De Greiff *et al.*, 2015).

Imagen 7.24

Carátula del primer número de la revista Panida



Fuente: Biblioteca Nacional de Colombia (https://issuu.com/rubenmorales3/docs/revista_2).

El siguiente fragmento, incluido en una biografía novelada sobre María Cano (Robledo, 2017) da cuenta de la importancia cultural del movimiento y de la recepción del trabajo editorial de Los Panidas:

El 15 de febrero apareció la revista en los puestos de periódicos. Algunos compradores asiduos la ojearon curiosos, pues querían saber qué era eso de Panida. Las reacciones no se hicieron esperar y se oían comentarios: –Partida de locos desocupados! –hay unos versos que nadie entiende, un tal Leo le Gris, les canta a los búhos y dice que la luna estaba lela, paralela... (Robledo, 2017, p. 40).

Así mismo, queda claro que para los talleres editoriales de la época representó un reto para la producción, por cuanto la propuesta incluía actividades y criterios no solo de escritores, sino también de artistas gráficos como Ricardo Rendón y Pepe Mexía (seudónimo de José Félix Mejía Arango):

La revista se editaba en la litografía de don Jorge Luis Arango, quien se entusiasmó con el proyecto y los apoyó sin prever el desorden que se armaría en sus talleres, pues los obreros, armadores e impresores no sabían qué hacer frente a las exigencias de cada uno de los Panidas, quienes escogían un tipo de letra distinto para cada poema o cuento. Quisieron revolucionar la forma y el contenido (Robledo, 2017, p. 41).

En igual sentido, se referencia la apropiación que se hizo de este impreso en las tertulias, mecanismo propio de autoinstrucción del artesanado y los sectores intelectuales de la época, en donde María Cano, la líder social antioqueña, tuvo un lugar relevante:

A las tertulias de María llegó la revista: *Panida. Revista Quincenal de Literatura y Arte*. Con avidez y entusiasmo, los contertulios leyeron cada una de sus páginas. Curiosos conocieron los nombres de quienes conformaban el equipo de redacción: León de Greiff, su director; Teodomiro Isaza, Rafael Jaramillo A., Bernardo Martínez, Félix Mejía, Libardo Parra, Ricardo Rendón, J. Restrepo Olarte, Eduardo Vasco, Jorge Villa C.

María leyó en voz alta todo el texto de Jorge Enrique Rodó que estaba en la primera página y que bien podía considerarse como una especie de editorial o manifiesto que sintetizaba la visión del grupo frente al arte y la poesía (Robledo, 2017, p. 41).

A pesar de su corta vida, la revista *Panida* fue una forma de resistencia en el ámbito de una sociedad fuertemente conservadora y católica, que constituyó una parte importante en la exploración modernista que vivieron algunos sectores de la ciudad de Medellín en las primeras décadas del siglo XX. Estos sectores intelectuales y sus formas de expresión

fueron posibles gracias a las dinámicas y la transformación de la Villa en ciudad, por el proceso de modernización técnica y por la llegada de nuevas ideas en revistas y libros del extranjero (Cuervo, 2015, p. 48).

Las particularidades del universo greiffiano como clave de diseño transmedia

“Y se tiene (en más de además) que «toda definición es un Lugar Común», necesariamente. (Y esto último sí no recuerdo quién lo dijera. Alguien sería, pero yo no. Tampoco fué ninguno de los integrantes de la fanfarria discord, ninguno de los compañeros Otros-yoes, Sosías o Dobles de Bogislaus y míos; tampoco ninguno de los de la Capilla de los Neo-Serapiones ni del Eremitorio de los Jopecón)”.

León de Greiff, “Memorias, desventuras y aventuras de Bogislaus y su escudero y su escribano y su espolique”, 1957.

Una de las particularidades de la obra de León de Greiff atañe a la construcción de un universo singular desplegado, en este caso, por medio de una voz poética múltiple, cargada de neologismos, anacronismos y combinaciones textuales que rompen cualquier lógica narrativa, la misma se acompaña de un conjunto de otros-yoes o sosías, denominación que el mismo autor da a las construcciones alosubjetivas mediante las cuales ensambla el conjunto variopinto de su obra.

Esta estrategia es distinta de los heterónimos de autores como Fernando Pessoa, en la medida en que las diversas personalidades coexisten tanto en la conciencia creativa de León, así como se encuentran y conversan entre sí, alternando diversas configuraciones biográficas y cargas psíquicas. Por lo anterior:

[...] los heterónimos de León de Greiff son también personalidades autónomas con ciertas tendencias y características específicas. Sin embargo, los une el sentimiento de que se saben ilusiones de un soñador que tampoco existe; aunque cada uno ha vivido distintas experiencias del mundo, saben que todos terminan siendo algún día el otro, los otros, hasta que cese el viaje peregrino por el plano de las cosas aparentes, incluidas las palabras (Mejía, 2015, p. 72).

Esta multiplicidad escondida bajo las barbas, la boina y la pipa distintivas del poeta, prestan su presencia para colorear un inmenso e intrincado mundo de referencias, fugas

y derivas que se tejen bajo el pretexto de la poesía en la barahúnda de una fanfarria farragosa. De tal suerte que

Los heterónimos del poeta hablan y escriben de manera simultánea, porque en su mente creativa existe un ejército incontable de yoes. Una muchedumbre de tendencias y visiones, de palabras y silencios, que permiten esa extraña creación del universo poético de León de Greiff, donde se termina teniendo la sensación de que los poemas son cantados a coro y cada voz es el eco de todas las voces que han escrito desde siempre (Mejía, 2015, p. 72).

Pese al carácter fragmentario que suele tomar la poesía, el conjunto se conecta no solo por los temas, el particular estilo del lenguaje, la relación con lo musical y lo sonoro, sino además por medio de la “multanimidad”, para usar un término del autor, que los atraviesa, produciendo el efecto de un mundo conectado por multiplicidad de voces, identidades, memorias y equipajes biográficos y culturales.

El universo greiffiano, múltiple y plural, caótico y consistente, es caosmos expansivo de una manera distinta a como resultan ser los universos ficcionales narrativos, por cuanto está cargado de saltos dimensionales y geográficos, entrecruzamientos permanentes, golpes de imaginación, tanto como de realidades biográficas e históricas, ancladas a la actividad delirante del escritor de largas barbas.

Su trabajo tiene la capacidad de introducirse en lo profundo de la naciente realidad urbana, en los bordes de la ruralidad tropical de Bolombolo, Antioquia; así como de proveer a los lectores imágenes del mundo, de la literatura universal, de recrear los parajes boscosos de las riberas colombianas, tanto como de navegar los gélidos escenarios lapones de sus antecesores suecos.

Sus imágenes, juegos de palabras, referencias intertextuales y amplia cultura, tienen la capacidad de evocar el icónico cuervo de Edgar Alan Poe, al tiempo que inventar para sí, a manera de mofa y juego de espejos enrevesados, un pálido búho que servirá de tótem para las extensas elucubraciones sobre la noche y la locura, propias de una suerte de romanticismo tropical por el que se deja atrapar, temporalmente, sin sucumbir del todo, en varios de sus textos.

Imagen 7.25

Nube de palabras presentes en el Tomo I de la Obra poética de León de Greiff

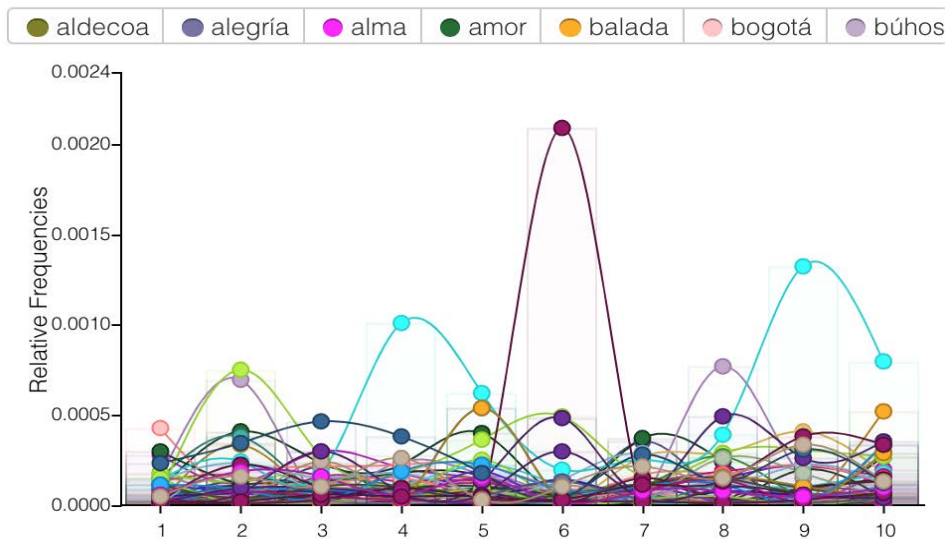


Nota: Elaborado con Voyant Tools.

El universo poético de León de Greiff, múltiple, enrevesado, lleno de trampas para desubicar al lector, pero también de señuelos para hacer legibles sus jerigonzas, está poblado además por los temas clásicos de la literatura: el amor, la locura, la noche (v. imagen 7.25); de la mofa a la moralidad vigente en su época, a la política conservadora dominante y a la ostentación intelectual que no se compadece con las fugas de la creatividad y las cancioncillas que invitan a una vida rebotante de bohemia y aventura, como las que prometía para el mundo clásico la figura del dios Pan, al que le rindiera tributo con sus amigos.

Imagen 7.26

Análisis de frecuencias relativas de términos en el Tomo I de la Obra poética de León de Greiff



Elaborado con Voyant Tools.

Este universo puede sintetizarse en la idea de una fanfarria farragosa, es decir, un conjunto abigarrado y disonante, conformado por un bestiario particular; por la superposición de personajes conceptuales que hacen las veces de alteridades poéticas; por la acumulación de referencias intertextuales; por la intersección de geografías existentes e imaginarias; por la combinación de referencias biográficas y literarias, articuladas por una imaginación y una sensibilidad con pocos antecedentes en la historia de la literatura y la creación colombianas.

Estos atributos han sido descritos por la crítica y hacen de su obra un caso singular en el que lo biográfico y lo poético, al igual que lo histórico y lo imaginario, se cruzan como un pretexto perfecto para explorar los quiebres de los modelos de comprensión estética centrados exclusivamente, bien sea en lo factual o en lo ficcional. Así mismo, el carácter poético del conjunto de la obra greiffiana abona un espacio, distinto al narrativo (aunque sin negarlo), para dimensionar los potenciales de otras formas de diseño transmedia.

De este modo, como lo plantea Julián Vásquez (2006), la obra de León de Greiff puede considerarse desde la metáfora de un gran viaje atávico, es decir, de un conjunto de trayectorias literarias en las que se echa mano de “verdades” del pasado para elaborar las ficciones del presente, prometiendo futuros fantásticos, por medio de una conversación polifónica entre una diversidad de identidades psíquicas que el mismo autor describe y admite como otros-yoes, sosías o adláteres, en lo que el autor denomina una poética metapsíquica:

La “poética metapsíquica” del escritor colombiano, sería en esencia, autobiográfica, y estaría representada, literariamente hablando, por la acción de aquellos personajes que León de Greiff dio en llamar sus “yoes” y “sosías” (entre ellos Harald, Sergio Stepansky, Beremundo y Lao Leo); es decir, “yoes” metafóricos cuya función narratológica consiste en actuar como vicarios del escritor en su propio mundo de ficción (Vásquez, 2006, p. 34).

A estos rasgos de multiplicación de los efectos de subjetividad en la obra poética debe sumársele la aparición del viaje inmóvil, esto es, la elaboración de recorridos metafóricos por parajes con sustento histórico y literario, de sustrato real e imaginal, que serán combinados al cabo con viajes tardíamente realizados y recuperados en crónicas para la prensa y en piezas líricas para su obra. De esta manera:

Bajo la poética “metapsíquica” de León de Greiff estarían cobijados los textos de “viaje” del poeta, viajes imaginarios y reales, reportados en sus textos con ayuda de muchos de sus yoes. La máxima expresión literaria de esta “poética” sería –a más de otras estrategias retóricas– el soliloquio, pues en virtud de esta técnica es que León de Greiff desdobra su personalidad en voces narrativas (v. g. Beremundo, Harald el Oscuro, Lao Leo) con las cuales “dialoga” consigo mismo y con el mundo exterior desde el mundo ficticio de sus propios textos. Lo “psíquico” se ve así reflejado en lo biográfico, y lo biográfico nos conduce a la realidad empírica e histórica (Vásquez, 2006, p. 34).

Esta hipótesis interpretativa es constatable no solamente en los textos literarios y en los documentos históricos, archivos de prensa y otras fuentes que emplea Vásquez, sino además en la materialidad del archivo.

De este modo, gracias a las primeras exploraciones realizadas en el archivo en compañía de María Isabel Duarte Gandica, en ese momento directora de la Sala Patrimonial del Centro Cultural Biblioteca Luis Echavarría Villegas, descubrimos estampadas en las carátulas de los libros de la biblioteca de León de Greiff una diversidad de firmas que hacían alusión a las múltiples alteridades poéticas del autor (imagen 7.27). Rasgo que también señala Hernando Cabarcas en la porción de archivo, casi destruido, que descubrió y recuperó en los resquicios de un parqueadero, en el barrio Santafé, en la ciudad de Bogotá (Cabarcas, 2017, p. 112).

Imagen 7.27

Firmas de los otros-yoes de León de Greiff en los libros de su biblioteca personal



Fuente: Sala Patrimonial. Centro Cultural Biblioteca Luis Echavarría Villegas.

Este detalle singular da cuenta de un caso interesante de metalepsis que, a propósito de la obra de Julio Cortázar, particularmente en su texto “Continuidad de los parques”, Genette (2006) analiza de la siguiente manera:

La acción fantástica se desarrolla entre dos niveles del universo de dicha ficción; el nivel diegético, donde se encuentra el lector ficcional, y el nivel metadieético, donde se encuentra el personaje de la novela, que se vuelve asesino después de franquear la frontera que separa ambos niveles. Pero que todo eso se desarrolle en el interior de una diégesis ficcional no debe hacer olvidar que en aquella diégesis se postula como ficcional el personaje asesino (por estar en una novela), pero como “real” el lector asesinado. La relación entre diégesis y metadiégesis casi siempre funciona, en el ámbito de la ficción, como relación entre un (pretendido) nivel real y un nivel (asumido como) ficcional (2006, p. 29).

Ahora bien, León de Greiff, en el gesto escritural de firmar con los nombres de sus otros-yoes los libros de su propia colección, traspasa las fronteras de la ficción poética e introduce, en el mundo del lector que se aproxima a su archivo, elementos propios de su universo poético, atravesando el límite máximo o nivel cero, extradiegético, al introducir evidencias del juego ficcional en el mundo “real”. Esto, sumado a las entradas y salidas de lo biográfico a lo poético, de lo periodístico a lo literario, de lo radioemitido a lo escritural, marcan hitos potentes para un proceso de diseño más allá de la dialéctica entre lo ficcional y lo factual y se convierten en un caso perfecto para probar algunas hipótesis teóricas planteadas páginas atrás.

Existe, en la propia obra de León, como lo indica Cabarcas (2017), una conciencia sobre el acto de confección de su propio archivo y los potenciales de descubrimiento de este, las actualizaciones posibles y los juegos que podría suscitar:

Ahora bien, se dice que León de Greiff murió en la madrugada del 11 de julio de 1976. Y así fue. Pero también ocurrió que, tal como había descrito desde Estocolmo, un día se fue “con lo puesto y un repuesto, una estilográfica y tres cuadernos cuadriculados a vagamundear y al azar” para continuar tergiversando, variando, mezclado y superponiendo; es decir, moxinifando. Y anunció que lo iba a hacer de tal forma que sus “escrituras” materializadas más allá de su propia obra en múltiples registros como discos, fotografías y libros, supervivirían y se soltarían por ahí, luego de que aparecieran y las encontrara “algún tarambana” o un grupo de artistas e investigadores de “los futuros y los lejanos” en el año dos mil y pico (Cabarcas, 2017, p. 30).

Como es evidente, hay una constitución y una descripción que aluden a lo multimodal del archivo, a sus potenciales de actualización y a apropiaciones no ejecutadas en el presente. En consecuencia, es necesaria una composición diversa, sonora, visual y, sobre

todo, corporal, que permita a las generaciones futuras apreciar los vericuetos de un autor múltiple, al tiempo singular y plural.

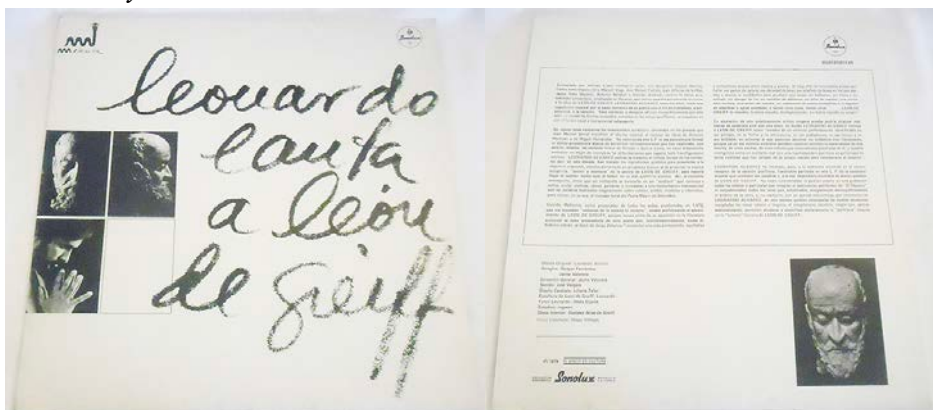
Pero esta conciencia no se ejecutaba solamente sobre el contenido del archivo; también sobre su contenedor: la espacialización de la vocación creativa en un recinto dispuesto para tal fin, el cuarto del Búho. Este dispositivo de escucha, lectura, escritura y creación lo describe Cabarcas (2017) de la siguiente manera: “León de Greiff se refiere al lugar desde donde «sin rumbo viajaba nuestra imaginación vagabunda, de todo desasida» como sucesivo «Cuarto del Búho». También lo caracteriza como un laboratorio, elaboratorio; es decir, un lugar de experimentación” (p. 39).

Cabarcas se vale de estos guiños para estructurar y fundamentar su propia apuesta de actualización del archivo y como mecanismo para articular los hallazgos fragmentarios y las ruinas que ubicó, casi al borde de la desaparición, en un húmedo cuarto capitalino. Es así como desarrolla las Moxininfadas de Gaspar, un proyecto creativo que combinó la exhibición de los hallazgos, así como experimentos creativos, plásticos, sonoros y performativos en un bar de la ciudad de Bogotá, asumiendo con ello que “El Cuarto del Búho es un archivo que tiene la particularidad de emitir textos construidos a partir de él, en el presente, en el año dos mil y pico o en el futuro” (Cabarcas, 2017, p. 54).

Resulta evidente entonces que el potencial del archivo, tanto como de la obra de León, se expresan desde la actividad crítica, tanto como desde la práctica creativa y la adaptación, por ejemplo, de algunos de sus textos a piezas musicales que dan cuenta de la presencia de la sonoridad en su obra. Es así como Leonardo Álvarez (1979) desarrolla un ejercicio de musicalización de los poemas de León de Greiff (imagen 7.28); así mismo, hacen parte del acervo disponible los arreglos corales de Mario Gómez, cuyas partituras fueron donadas también al Centro Cultural Biblioteca Luis Echavarría Villegas (EAFIT, 2012).

Imagen 7.28

Carátula y contracarátula del LP Leonardo Canta a León de Greiff



Para subrayar este carácter del Cuarto del Búho, que apela a múltiples registros semióticos para constituirse, anota Cabarcas:

Las significaciones simbólicas del Cuarto del Búho no están dissociadas de su materialidad. Y sus cualidades textuales, más allá de lo libresco, pueden desembocar en la escritura asumida como un fluido sonoro y visual asociado a una lectura sensitiva, en la cual el ver, el leer, el oír y el decir se identifican (2017, p. 78).

Al concebirse no solo los aspectos sugeridos en la obra, sino además las pistas sobre el proceso creativo, las inscripciones hechas corpus, los gestos dejados sobre su archivo –suma de libros, discos, un mapa a mano alzada del autor (imagen 7.30), fotografías, dibujos, documentos– y las sugerencias interpretativas –de actualización y apropiación–, este se convierte en un repertorio abierto a la adaptación, la creación y la transmediación.

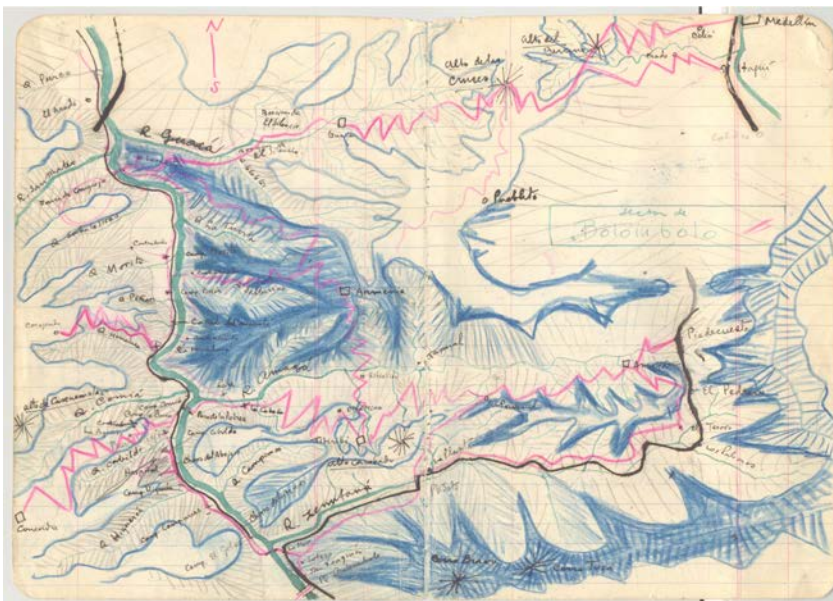
Imagen 7.29

Algunos de los materiales de la colección León de Greiff en la Sala Patrimonial del Centro Cultural Biblioteca Luis Echavarría Villegas de la Universidad EAFIT



Imagen 7.30

Mapa a mano alzada de la zona de Bolombolo realizado por León de Greiff



Fuente: Sala Patrimonial, Centro Cultural Biblioteca Luis Echavarría Villegas, Universidad EAFIT.

Este devenir del archivo vuelto repertorio, coincide con la aproximación performativa que al respecto elabora Dyana Taylor (2016) cuando plantea:

El repertorio es “un tesoro, un inventario”, que también permite la agencia individual, relativa a “el buscador, el descubridor”, y un significado “por averiguar”. Este requiere de presencia, la gente participa en la producción y reproducción de saber al “estar allí” y ser parte de esa transmisión. De manera contraria a los objetos supuestamente estables del archivo, las acciones que componen el repertorio no permanecen inalterables. El repertorio mantiene, a la vez que transforma, las coreografías de sentido (2016, p. 65).

Imagen 7.31

Ubicación caótica de los libros y elementos de la biblioteca personal de León de Greiff



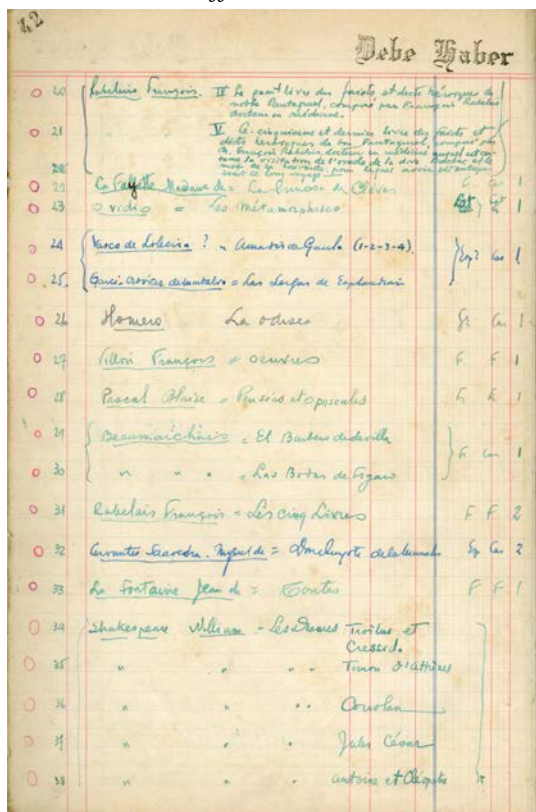
Fuente: Biblioteca Pública Piloto.

Dicho esto, el archivo del autor invita no solo a la lectura y al estudio del universo greiffiano, sino también a la exploración de su contexto biográfico, en el que se reserva un apartado privilegiado para sus amigos y cómplices, Los Panidas, así como a fuentes y referentes, seleccionados y agrupados en una lógica particular, a medio camino entre el orden del almacenista o del funcionario y el caos creativo del escritor, que tiene como principal mecanismo de consignación un cuaderno contable con múltiples anotaciones, referencias de adquisición, secuencia y ubicación que pretenden ordenar un conjunto múltiples veces abandonado e *in situ* caótico en su ubicación (v. imagen 7.32). Sus temas, que gravitan entre lo local y lo universal, dan cabida a la creación de universos paralelos

que están contruidos a partir de su estilo personal –historia, experiencias y memorias familiares– y anotaciones sobre los campos de la música, el arte y la literatura que lo influenciaron.

Imagen 7.32

Cuaderno contable con el registro y anotaciones de los libros de la biblioteca personal de León de Greiff



Fuente: Sala Patrimonial, Centro Cultural Biblioteca Luis Echavarría Villegas, Universidad EAFIT.

Debido a la trascendencia de la obra de León De Greiff en la literatura colombiana, existen diversas iniciativas que buscan la promoción de su obra a partir de diferentes estrategias como premiaciones u homenajes, cuya finalidad ha sido que el nombre del poeta permanezca en el imaginario popular.

El repositorio de León De Greiff, ubicado en los fondos abiertos de autores colombianos en el sitio web del Banco de la República de Colombia, es una de estas estrategias que les ofrecen a los usuarios una corta descripción del autor y permiten visualizar en una línea de tiempo su vida y obra. Así mismo, se encuentra la obra del autor en formato digital.

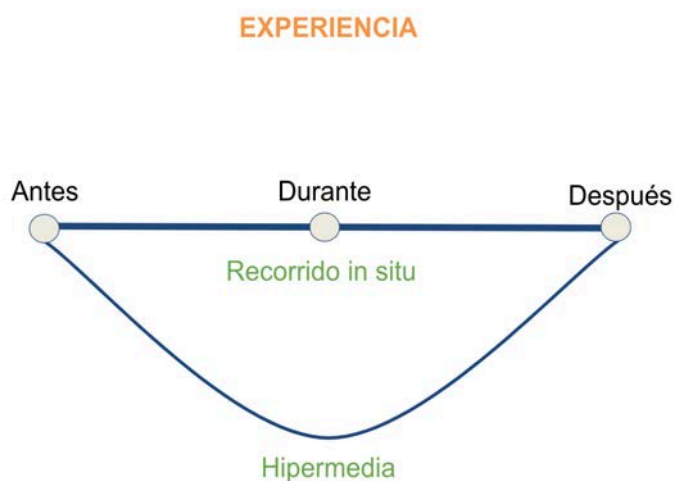
De igual manera, como homenaje, en 2015 se constituyó el Premio León de Greiff al mérito literario para reconocer la vida y obra de un escritor y que, con el fin de promover la lectura y la creación literaria, premia a novelistas, cuentistas y poetas.

Por otra parte, para preservar su nombre, se encuentra El Parque Biblioteca León de Greiff La Ladera, el cual fue inaugurado el 17 de febrero de 2007 y hace parte de la red de bibliotecas de la fundación EPM.

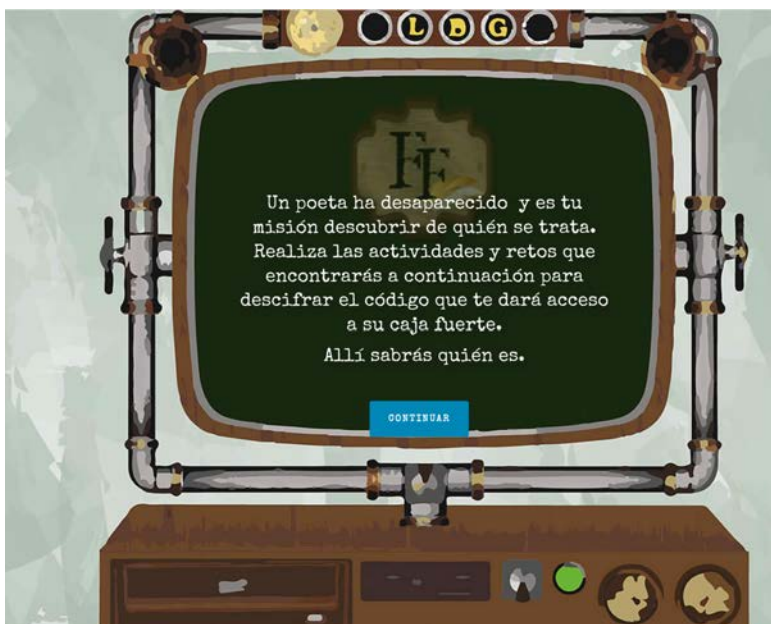
En ese contexto, la Fanfarria Farragosa se sumó al esfuerzo de alimentar las estrategias mencionadas, principalmente con la intención de estimular ejercicios de aproximación por parte de nuevos tipos de públicos, destacando diversos componentes de la vida y obra del autor para facilitar un conjunto de experiencias articuladas en un *continuum* –antes, durante, después– (Dewey, 1997, p. 33) que permitiesen la persistencia del esfuerzo, la apropiación del archivo y la expansión de la memoria viviente del autor.

Imagen 7.33

Planteamiento del continuum de la experiencia de apropiación del archivo de León de Greiff a partir de dos grandes tópicos: una experiencia espacial y un juego hipermedia



El planteamiento incluyó un juego hipermedia (v. imagen 7.34) creado por estudiantes, con el apoyo del profesor Alejandro Cárdenas, dentro de una asignatura (Hipertextos y convergencia) y como parte de las actividades del Semillero de investigación-creación en narrativas transmedia del pregrado en Comunicación social de la Universidad EAFIT (Peláez *et al.*, 2019).

Imagen 7.34*Juego hipermedia Fanfarria Farragosa*

Fuente: MediaLab EAFIT. <https://medialab.eafit.edu.co/fanfarriafarragosa/>

Este juego se configuró como el primer vehículo articulador de las referencias al mundo greiffiano en el contexto del proyecto, y permitió la prefiguración del ejercicio de diseño conceptual de una experiencia espacial constituida en su primer boceto por tres componentes: un espacio expositivo para exhibir imágenes y retratos asociados a León de Greiff y los 13 Panidas; un espacio interactivo en el que se pretendían recrear cuatro de las personalidades literarias de León (Bogislaus, Palinuro, Sergio El Esteparario e Hilarión El Taciturno), por medio de una solución tipo asistente de voz, llamado en ese momento el “glosófono versificador”. Por último, se concibió una primera idea sobre un juego de escape que le permitiera al usuario sumergirse y recrear el siguiente poema:

Si dispusiera –al menos– de la Butaca de Vellorí de que todo poeta o sotapoeta debiera estar provisto [...] De algún muelle sillón primorosamente aforrado. Puesto ni tan cerca ni tan lejos de la chimenea (que puede ser hipotética) y en medio del emporio de los libros y mamotretos, y a estribor de la discoteca. Con la mesilla musical a babor. La mesilla sustentadora de la luna girante (De Greiff, 1947, p. 40).

Como ya se mencionó, esta estrategia fue producto de intensos espacios de colaboración y cocreación liderados por el equipo del Semillero de investigación-creación en Narrativas transmedia, adscrito al Grupo de investigación en Comunicación y estudios culturales de la Universidad EAFIT, en los que participaron estudiantes del pregrado en Comunicación social y la Maestría en Comunicación transmedia, con un trabajo de indagación compartida

gracias al cual se plantearon las primeras plataformas y los prototipos que dieron paso a la construcción de la estrategia finalmente publicada.

Muchos de los esfuerzos realizados no vieron finalmente la luz, como, por ejemplo, un dispositivo programado por medio de arduino y montado en una carcasa construida con legos, donde se interpretaban algunos poemas de León, sonorizados con piezas en 8 bits, referenciadas en el conjunto de su obra; un baúl antiguo provisto con un juego de creación combinatoria que hacía resonancia al mito que sugería que León fue el albacea que guardó la herencia del gesto simbólico asociado al robo de la espada de Bolívar por parte del movimiento insurgente M-19; un juego de mesa prototipado en primera versión con estética y mecánica, que recreaba la pugna entre los Panidas y otros grupos de su época, solo para mencionar unos cuantos ejemplos.

Al cabo, las líneas generales de estos planteamientos (imagen 7.35) se integrarían y rediseñarían de forma colectiva, para convertirse en el eje del Salón de Nuevas Lecturas del año 2019, entendido este como una suerte de escenario mediatectónico (Kronhagel, 2010) para la presentación de las primeras versiones de las plataformas y los desarrollos que, posteriormente, fueron publicados como medios separados.

Imagen 7.35

Primera propuesta de diseño conceptual de la Fanfarria Farragosa



Fuente: Semillero de investigación-creación en narrativas transmedia. Universidad EAFIT.

De manera concreta, este esfuerzo ha procurado servir, además, como herramienta para el fomento de la lectura y la escritura en los visitantes y usuarios de las distintas plataformas en las que se desarrolla la experiencia y, en general, de instituciones del sector cultural interesadas en la figura de León de Greiff.

En este sentido, se ha identificado una potencialidad que se enfoca en la necesidad de los usuarios de explorar nuevas formas de leer y crear, con la integración de herramientas digitales y análogas que permitan una atracción de los públicos familiarizados con una dieta cognitiva y mediática diversa, de tal manera que este acercamiento multimodal facilite, con la exploración de esa sensibilidad multiplataforma, procesos de lectoescritura y creación, en sentido ampliado, que incentiven la participación de los usuarios con diversidad de medios.

Una nueva iteración para el proceso de diseño: desarrollos y consideraciones

Luego de una primera etapa de conceptualización, el proceso realizado se articuló con el escenario de codiseño constituido para ejercicios anteriores con el Comité del Salón de Nuevas Lecturas. Primero se hizo una presentación en la cual se compartieron los avances de la investigación y la propuesta de la experiencia transmedia que se tenía planteada para desarrollar inicialmente en el Centro Cultural Luis Echavarría Villegas, con el fin de que fuera retomada e implementada como base para la versión número 13 del Salón, una feliz coincidencia con el número que signaba al grupo de Los Panidas.

Una vez aceptada la propuesta, se realizó un primer taller con el objetivo de hacer un sondeo de conocimiento previo de la vida y obra del autor León de Greiff. En este ejercicio se les pidió a los asistentes escribir una o dos palabras que tuvieran para ellos relación con el autor. Esta actividad arrojó un derrotero de temas que debían ser examinados para abarcar en la experiencia. Acto seguido, se programaron encuentros durante unos cuatro meses, utilizando el marco de trabajo que ya se venía consolidando, con el fin de proponer de manera conjunta las diferentes plataformas que debían ser incluidas en la experiencia espacial. De allí salieron muchas propuestas que se fueron perfilando de acuerdo con las diferentes necesidades del proyecto. El resultado de estos dos escenarios

colaborativos fue la conjugación de diferentes saberes y habilidades que permitieron el desarrollo conceptual, metodológico y operativo de La Fanfarria Farragosa.

En dicho contexto, y debido a la dominancia museográfica del ejercicio, el marco de trabajo se puso en conversación con las metodologías habitualmente usadas por el Parque Explora y con algunas consideraciones sobre el proceso de planificación de exposiciones, entendidas como sistema experiencial, a partir de los planteamientos de Alonso y García (2003). En esta dirección, los niveles validados en *Creaturas de la memoria* se asociaron a una gran etapa de diseño conceptual (definición de la idea general) y diseño esquemático (concreción de un diagrama con la distribución esperada de los espacios) que terminó materializándose en prototipos para cada uno de los componentes de la experiencia. Estos fueron elaborados a partir de una ficha, aportada por el equipo del Parque Explora, en la cual se define un objetivo concreto para cada componente de la experiencia general con su respectiva descripción sintética; se formula una consigna provocadora; se determina la cantidad de participantes y, por último, la duración estimada de la experiencia. Todo esto acompañado de una imagen de referencia inicial que se va actualizando hasta la versión final, permitiendo realizar algunos ejercicios de prueba de concepto y una documentación del conjunto de los componentes de la experiencia diseñados (imagen 7.36).

Imagen 7.36

Ejemplo de ficha para el diseño de componentes de una experiencia

<p>parque explora SALON DE NUEVAS LECTURAS</p> <hr/> <p>EL RETO</p> <hr/> <p>OBJETIVO</p> <p>Liberar de la cárcel a León</p> <hr/> <p># PARTICIPANTES: 1-7 DURACIÓN: 4 min</p>		<p>DESCRIPCIÓN GENERAL</p> <p>Lugar escenográfico para resolver un reto, un cuarto con una biblioteca, un gramófono y un sillón. Cada uno de estos objetos tiene información sobre la Obra de León y además pistas que conectan con otros objetos que conducen a un hallazgo final. El visitante, con este hallazgo liberará a León de la cárcel</p> <p>Provocación: "estuve en un poema de León"</p>
---	--	--

Fuente: Parque Explora y Comité del Salón de Nuevas Lecturas.

La segunda etapa se enfocó en el diseño de la participación y el diseño de la mediación que le dan cada vez más relevancia a este componente, como fue descrito páginas atrás. La tercera fase se concentró en el diseño final y la producción. Y, por último, la cuarta etapa estuvo orientada a la sistematización de la experiencia y el estudio de públicos.

Cabe mencionar que el proceso de diseño final y producción, durante las tres versiones del Salón mencionadas, estuvieron a cargo del Parque Explora. En nuestro caso, se aportaron las experiencias con contenidos digitales, de realidad virtual y aumentada, así como el material de archivo que fue utilizado en la versión número 13 para las soluciones gráficas aplicadas a los distintos módulos.

Imagen 7.37

Transformaciones del marco de trabajo de diseño transmedia para experiencias de apropiación de archivos culturales en la versión n.º 13 del Salón de Nuevas Lecturas



Para el caso de la experiencia espacial, varios elementos identificados en la exploración conceptual sobre el archivo resultaron determinantes: en primer lugar, la persistencia del número 13 como una suerte de número cabalístico que concatenaba los 13 Panidas con la versión número 13 del Salón, cábala numérica a partir de la cual se desarrollaron varios juegos de creación, incluido a la postre el Oráculo panida, antecedidos por dos acciones de apropiación, una en el barrio 12 de Octubre, que se llamó Los 13 en el 12, y un ejercicio de creación con raperos de la comuna 13, denominado Los 13 en la 13.

Gracias al líder social y cultural Aka, de la Corporación Agroarte, se convocó a un grupo de artistas que se apropiaron de los perfiles de Los Panidas para rapear la ciudad desde los sentires del barrio. Esta iniciativa fue apoyada por la productora Ultrasonido y coordinada por Natalia Moreno, asistente de investigación del proyecto. Sin embargo, por cuestiones logísticas y, posteriormente, por la llegada de la pandemia del COVID-19, el disco que esperaba grabarse no pudo ser finalizado, pese a tener un número significativo de maquetas y haberse avanzado en la producción por parte de Andrés Álzate y Natalia Serna en el estudio. Pese a lo anterior, este fue un interesante ejercicio de colaboración y diálogo de saberes entre DJ Wam, Aka y Andrés Álzate sobre del rap y las posibilidades del género urbano, tanto desde el punto de vista creativo como desde la producción musical.

Imagen 7.38

Sesión de grabación de Los 13 en la 13



De izquierda a derecha: Andrés Alzate, DJ Wam y Aka.

Respecto a la iniciativa desarrollada en el barrio 12 de Octubre, liderada por Alexander Herrera, en la Institución Educativa y Cultural Jesús Amigo, con un grupo de jóvenes de grado 11, se produjo una miniserie documental (v. imagen 7.39) en donde se proponían y registraban recorridos de ciudad explorando en la Medellín actual los vestigios dejados por León y sus Panidas, apoyado esto en un compendio de acertijos producidos por Herrera y Juan Pablo Castaño, en el marco del Semillero de investigación. Estos productos fueron exhibidos en el espacio del Salón de Nuevas Lecturas.

Imagen 7.39

Captura de pantalla de uno de los episodios de la miniserie documental producida por jóvenes en el barrio 12 de octubre de Medellín



Otros de los aspectos relevantes como eje para los ejercicios de transmedialización y creación derivada, tuvieron que ver con la singularidad de los otros-yoes greiffianos. Esta particularidad dio lugar al hecho de que el espacio en el Jardín Botánico de Medellín se denominara *La villa de los muchos nombres* y que su designación cambiara dependiendo del momento del día, adoptando la personalidad de Legris, Aldecoa, Stepansky y Gaspar (imagen 7.40).

Imagen 7.40

La villa de los muchos nombres



Zona de ingreso a la versión n.º 13 del Salón de Nuevas Lecturas. Fotografía: Alexander Herrera.

Finalmente, el proceso dio lugar a un recorrido espacial con diversos componentes de experiencia agrupados en una recreación del café El Automático, reconocido lugar de tertulia de León, destinado para actividades de talleres y creación con públicos; el Túnel de la nada hipotética, en donde se instaló un asistente de voz que encarnaba la figura de Matilde, la esposa del escritor, programado para responder con base en fragmentos extraídos de la obra de León y, en particular, contenidos retomados del libro facsimilar *Álbum para Matilde* (De Greiff, 1995; v. imagen 7.41). En este espacio ludificado los participantes pudieron interactuar con una ruleta que sugería las preguntas a realizar y que el sistema devolvía automáticamente con una recitación enigmática derivada o adaptada de las fuentes en mención, buscando con ello descubrir la identidad secreta del espíritu que el constructo artificial encubría, usando un micrófono y una bola de cristal (v. imagen 7.42).

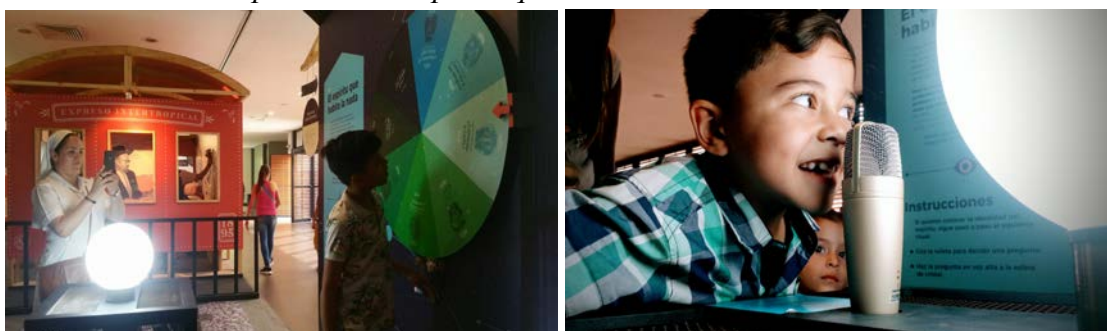
Imagen 7.41

Álbum para Matilde. Edición facsimilar numerada a mano



Imagen 7.42

Túnel de la nada hipotética: el espíritu que habita la nada



Zona de la versión 13 del Salón de Nuevas Lecturas. Fotografía: Alexander Herrera.

Adicionalmente, se instaló el Expreso Intertropical, un espacio construido a partir de la recreación de un vagón de tren, una gigantografía del mapa de Bolombolo encontrado en el archivo y una primera versión de la experiencia de realidad virtual, que llevaba a los

visitantes a un recorrido que conectaba a Bolombolo, Antioquia, con Korpilombolo, Suecia, aludiendo a los viajes imaginarios y reales, literarios y biográficos de León de Greiff por el trópico y los países nórdicos.

La gigantografía del mapa contaba con mirillas, al interior de las cuales se ubicaron objetos alusivos a diversos aspectos literarios y biográficos del Panida mayor, así como algunos audios explicativos. Este componente de la experiencia muestra los potenciales de la integración entre elementos analógicos y experiencias inmersivas, en donde cada uno despliega el peso simbólico que mejor sabe portar: de un lado la amplificación de los pesos indexicales de la cartografía greiffiana y, del otro, el potencial de simulación inmersiva para la recreación de un viaje abstracto e imaginario (imagen 7.43).

Imagen 7.43

Expreso Intertropical



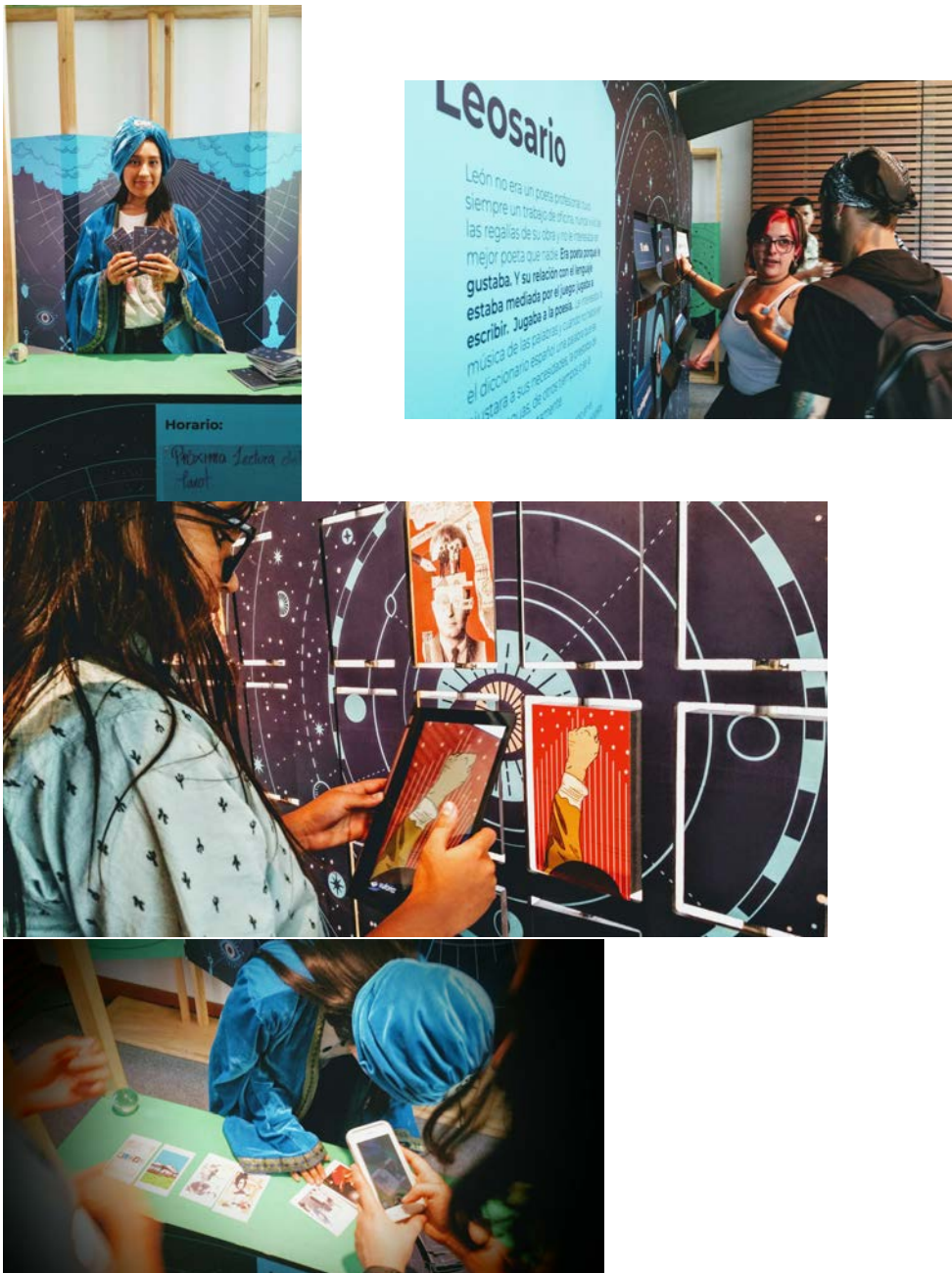
Zona de la versión 13 del Salón de Nuevas Lecturas. Fotografía: Alexander Herrera.

Por su parte, en la zona denominada la Plaza de las Quimeras, se ubicaron diversas posibilidades de interacción: un juego con partes de animales provenientes del bestiario greiffiano que permitían la creación de seres monstruosos y fantásticos, tomando como referencia pingüinos, sapos y culebras, mencionados en los textos de León; otro juego combinatorio denominado Leosario, en el que, a partir de un glosario de arcaísmos y neologismos, el visitante podía estructurar frases que imitaban el estilo del poeta antioqueño

y, por último, se ubicó una primera versión del Oráculo panida, un juego de naipes que simulaban un tarot o juego adivinatorio, cuyas cartas escondían una antología de textos seleccionados temáticamente e ilustraciones originales con animaciones activadas a través de realidad aumentada (imagen 7.44). Este último recurso les confirió un papel protagonista a los mediadores, quienes a partir de un guion encarnaban la figura de un adivino, extraído de las páginas de *La columna de Leo* (De Greiff, 1985), quien en determinados momentos del día usaba el juego de cartas para hacer predicciones literarias y creativas.

Imagen 7.44

Plaza de las quimeras

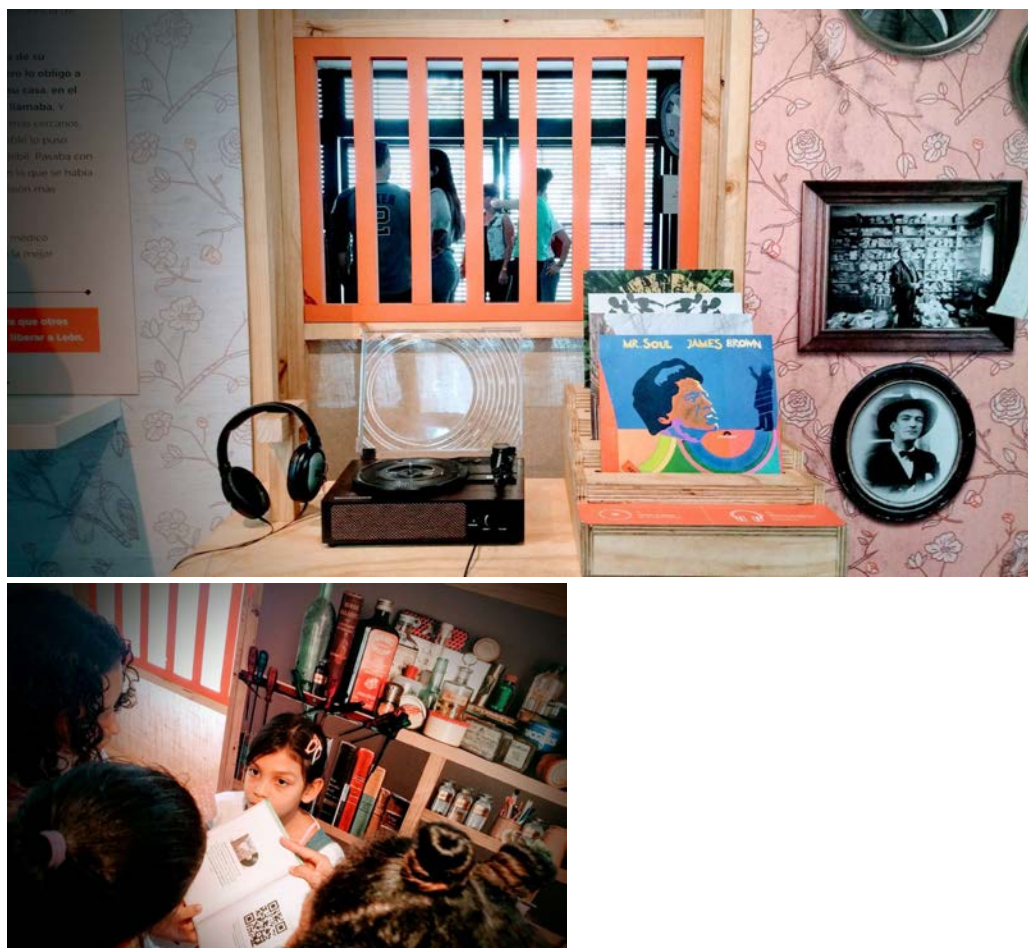


Zona de la versión 13 del Salón de Nuevas Lecturas. Fotografía: Alexander Herrera.

Como gran reto del ejercicio en esta versión del Salón, estuvo la materialización de un juego de escape abierto que retomaba las alusiones al cuarto del Búho y que permitía sembrar pistas escondidas en las paredes, las imágenes, al interior de libros falsos e, incluso, en un vinilo con contenido sonoro especialmente “p(r)ensado” para este lugar, que los visitantes podían reproducir y auscultar en busca de claves. Esta zona, además de la alusión al icónico espacio de León, buscaba situar al visitante en el episodio histórico en el que el autor y sus amigos fueron encarcelados por disturbios políticos, buscando con ello que los participantes se hicieran cómplices en su liberación (imagen 7.43).

Imagen 7.43

El Cuarto del Búho



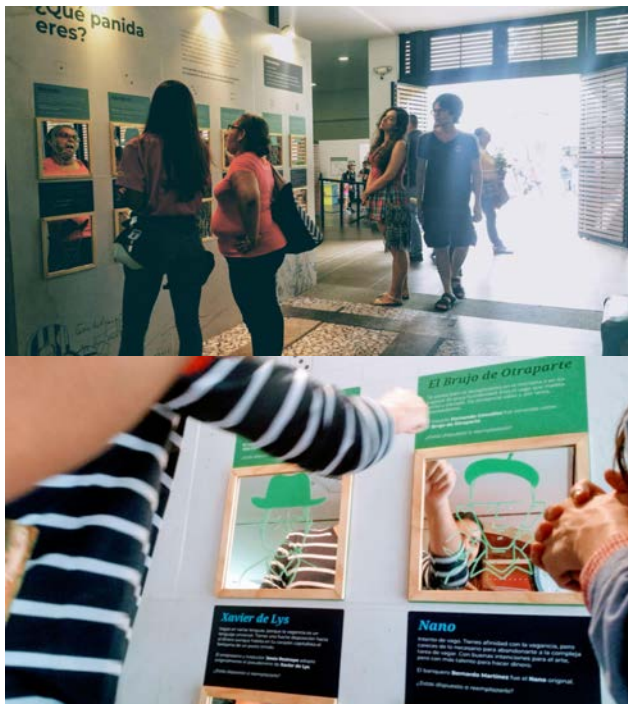
Zona de la versión 13 del Salón de Nuevas Lecturas. Fotografía: Alexander Herrera.

Finalmente, el espacio contó con el Mirador panida, un juego de espejos en el que, por medio de un dado gigante, los visitantes podían elegir aleatoriamente uno de los 13 Panidas, descubrir algunos aspectos de su vida y oficios, explorando elementos adicionales de

contexto biográfico del autor, que terminaron conectándose con su obra a través de los entrañables amigos de León (imagen 7.44). Esta dimensión biográfica se enfatizó posteriormente en el Oráculo panida y en la experiencia de realidad virtual asociada al Expreso Intertropical.

Imagen 7.44

Mirador panida



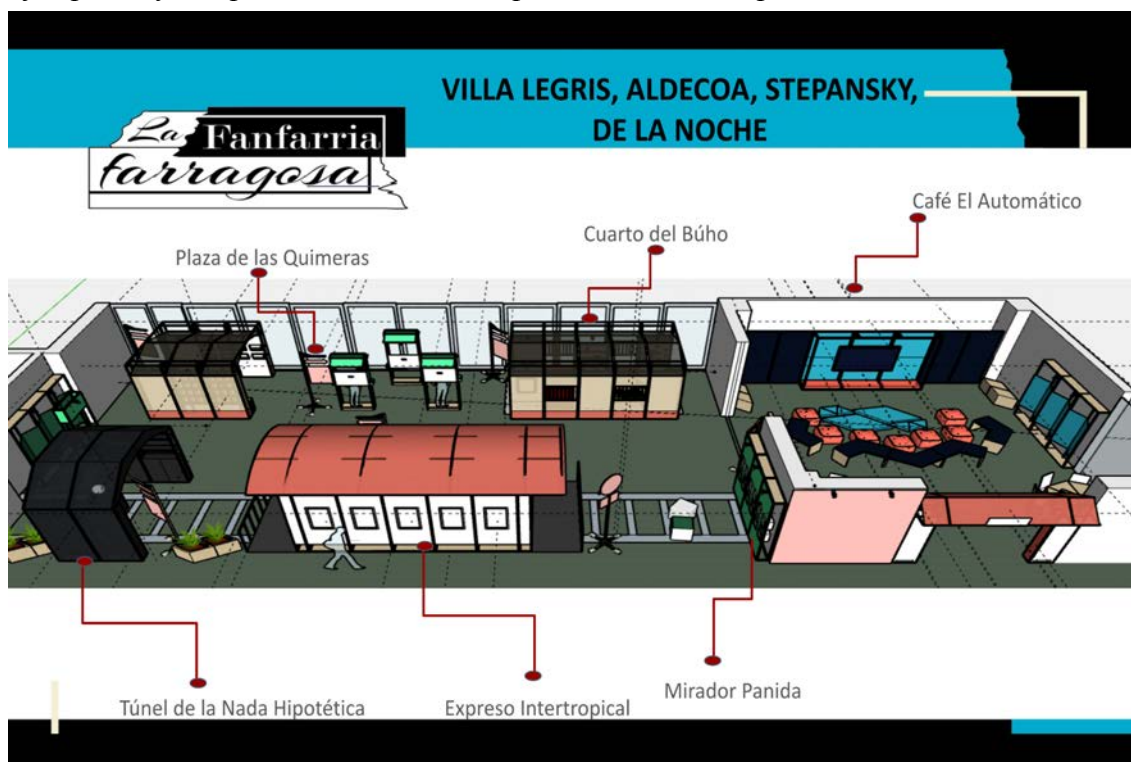
Zona de la versión 13 del Salón de Nuevas Lecturas. Fotografía: Alexander Herrera.

Al cierre del ejercicio, el balance resultó más que satisfactorio, pues la experiencia acogió a 17 083 visitantes, la cifra más alta en los tres años de participación en el proceso. Como algunos de los rasgos diferenciales de este momento del Salón conviene destacar el refinamiento del marco de diseño, gracias a una tercera iteración de este; la creación de un proyecto derivado del universo de un autor nacional, cuya obra no era narrativa (las versiones anteriores estuvieron centradas en trabajos, novelas básicamente, de autores internacionales); el diseño original con talento de la ciudad, tanto de contenidos como de interfaces que iban desde lo audiovisual hasta la realidad aumentada y virtual; así como la consolidación de una lógica de trabajo colaborativo en la que se alternaron procesos, habilidades y especificidades en el trabajo de diseño y producción.

El conjunto de la experiencia espacial puede verse recogida en la siguiente representación tridimensional (v. imagen 7.45).

Imagen 7.45

Ejemplo de ficha para el diseño de componentes de una experiencia



Fuente: Parque Explora y Comité del Salón de Nuevas Lecturas.

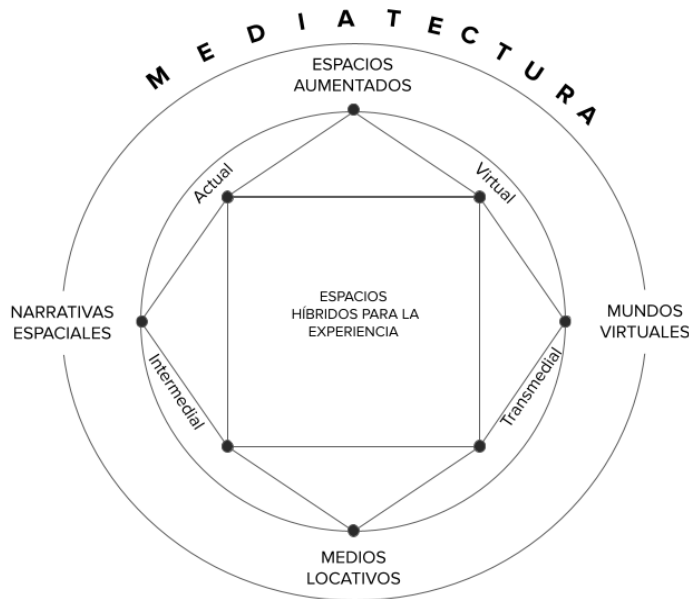
El tipo de integración resultante de la combinación entre medios y experiencias espacializadas abre un espectro retador e interesante en el que cobra singular sentido el concepto de mediatectura. Entendida como “hibridación de arquitectura, diseño urbano, medios y nuevas tecnologías, la mediatectura está ganando terreno rápidamente en el entorno urbano. Los edificios se están convirtiendo en «máquinas multimedia» para vivir y, a menudo, se muestran como tales” (Huhtamo, 2010, p. 20).

Una variación respecto a la comprensión propuesta por Kronhagel (2010) y Huhtamo (2010) se refiere a un campo de intersección ocupado de la confección de espacios híbridos para la experiencia, que integra la idea de espacios aumentados de Manovich (2010); es decir, densos en datos, flujos semióticos y representacionales, que conforman un complejo multidimensional. Por otro lado, incluye las posibilidades de los medios locativos (De Souza & Sheller, 2014), esto es, medios caracterizados por la movilidad y la capacidad de respuesta y de reacción al contexto y sensibles a la proximidad, en flujos audiovisuales y sonoros, entre otros. En este mismo sentido, este horizonte permite disponer de las

posibilidades de las narrativas espaciales (Jenkins) y de las simulaciones y entornos inmersivos para complementar y expandir aquello que no es posible o viable materializar. Se presenta a continuación un esquema que recoge este planteamiento (gráfico 7.7).

Gráfico 7.7

Mediatectura y espacios híbridos para la experiencia



La indagación y exploración de los potenciales de la mediatectura para la definición de propuestas espaciales promete ser un interesante horizonte. Pese a lo anterior, por alcance podemos apenas insinuarlo e indicarlo como potencial para indagaciones futuras.

Usuarios y arquetipos

La Fanfarria Farragosa efectuó la caracterización de sus públicos desde tres propósitos de recepción: (1) favorecer interacciones en las diferentes plataformas de la manera más fluida y significativa posible; (2) darle un contexto al universo poético de León de Greiff con la articulación de aspectos literarios y biográficos, y (3) convertirse en un mecanismo de apropiación cultural por medio de nuevos gestos creativos. Para dicho propósito se realizaron actividades de evaluación de experiencia de usuario y validación de prototipos referenciados en el documento de producción del proyecto (v. Anexo 2).

La segmentación de públicos se llevó a cabo por medio de arquetipos y de un recurso experimental diseñado para el proyecto, denominado “perfiles estetográficos”, en el que se recogió, para dar lugar a un modelo dinámico y combinatorio, la información

sistematizada de las entrevistas realizadas aleatoriamente a los visitantes en la versión número 12 del Salón, en torno a tres categorías: percepción del espacio físico, la valoración de la experiencia y las dinámicas de apropiación cultural. Estas categorías son transversales a diversos tipos de estudios de públicos en contextos museísticos, como lo evidencian Eidelman *et al.* (2014).

La construcción de arquetipos se efectuó en un taller dentro del ciclo de diseño propuesto por el marco de trabajo, aprovechando el conocimiento de los distintos actores culturales y gestores del Comité del Salón de Nuevas Lecturas de los públicos habituales en sus acciones de promoción, así como de la participación en diversas acciones de la operación del evento. Se presentan a continuación las construcciones resultantes (tablas 7.5 a 7.7).

Tabla 7.5

Arquetipo de usuario 1 de la Fanfarria Farragosa

Arquetipo de usuario 1			
Marta Ruth Rodas Ruiz	Edad: 60	Motivaciones: Compartir con su familia.	Objetivos: Encontrar actividades que estimulen el aprendizaje y entretengan a sus nietos.
	Nivel educativo: Bachillerato		
	Ocupación: Ama de Casa		
		Frustraciones: Se le dificulta interactuar con la tecnología, pero le gustaría aprender.	Frase: Más vale tarde que nunca.

Tabla 7.6

Arquetipo de usuario 2 de la Fanfarria Farragosa

Arquetipo de usuario 2			
Laura Londoño	Edad: 35	Motivaciones: Divertirse, conocer y explorar nuevas experiencias.	Objetivos: Ponerse al tanto en las tendencias digitales.
	Nivel educativo: Universitario		
	Ocupación: Diseñadora		
		Frustraciones: Tiene poco tiempo.	Frase: Si me queda tiempo voy.

Tabla 7.7
Arquetipo de usuario 3 de la Fanfarria Farragosa

Arquetipo de usuario 3			
Santiago Gómez	Edad: 14	Motivaciones: Divertirse.	Objetivos Conocer nuevas formas de diversión.
	Nivel educativo: Bachillerato		
	Ocupación: estudiante		
		Frustraciones: No tener suficientes espacios de dispersión.	Frase: ¿Cómo se juega?

Perfiles estetográficos

Adicional a la definición de los arquetipos, se diseñó la propuesta de un modelo de segmentación de públicos desde la percepción del espacio físico, la valoración de la experiencia y las dinámicas de apropiación cultural.

Tabla 7.8
Perfiles estetográficos, categorías y tópicos de caracterización

Actitud frente al espacio	Valoración de la experiencia	Apropiación cultural
Exploradores	Asertivos	Socializadores
Tímidos	Indecisos	Diseminadores
Escépticos	Críticos	Disociadores

Para llegar a estos perfiles se realizó un trabajo de campo, en donde se entrevistaron más de 50 visitantes del Salón de Nuevas Lecturas del 2018. El material fue sistematizado (v. Anexo 3) y posteriormente sirvió para la creación de historias de usuario y para la realización de una propuesta de dispositivo para el perfil específico.

Desde el punto de vista teórico, los estetogramas se constituyen a partir del conjunto de trazas resultantes de la relación entre dos cuerpos, en este caso, entre los visitantes y los espacios, lo que da lugar a una comprensión relacional que se expresa en funciones dinámicas y no en rasgos determinantes en términos identitarios o psicológicos, tal y como se realiza en otras formas de caracterización de públicos.

Así, en términos teóricos, Pardo (1992) postula que los estetogramas “son condiciones de posibilidad de la experiencia real (injerencias y deyecciones): delimitan un Espacio que no es el ambiente «físico» sino el territorio semiotizado [...]” (p. 169). Esta consideración supone una aproximación no esencialista a los componentes experienciales asociados al espacio que requiere, en consecuencia, un modelo de recepción que apunte a delimitar los tópicos de relación y sus posibles variaciones. Por su parte, Parra (2015) plantea:

En resumen, el estetograma no es una experiencia del individuo, sino que promueve la individuación desde una dinámica afectiva (y sensible, de ahí su condición de *aisthesis*); el estetograma no es una impresión perceptiva en vías de abstracción por una consciencia atenta, sino un acto expresivo que configura, precisamente, la posibilidad ontológica consciente de acuerdo a la detección del campo de la sensibilidad; el estetograma implica una capacidad individual de incorporación en un estado afectivo (o de sensibilidad) a partir de la ocupación de un espacio sensible (2015, p. 64).

A continuación, se presenta un esquema que referencia los vectores identificados en el trabajo empírico, que permiten encuadrar esta dinámica (gráfico 7.3).

Gráfico 7.3

Modelo circumplejo para la definición de perfiles estetográficos



Por asuntos de alcance de la presente tesis, tanto el modelo como el método de aplicación no alcanzó a desplegarse de manera completa, quedando como indicación y recomendación para investigaciones futuras. En esta dirección, resulta conveniente el desarrollo de una solución que permita la captura de datos masivos y su análisis con técnicas de procesamiento de lenguaje natural y análisis multimodal de sentimientos (Poria *et al.*, 2017), como un recurso que puede facilitar este proceso y permitir su fácil inclusión en

estudios de públicos de instituciones culturales como un componente accesible que sirva de insumo para procesos de curaduría, diseño transmedia y, en general, valoración de la experiencia de los públicos en los procesos de apropiación de archivos culturales y toma estratégica de decisiones.

Para el caso particular del proceso de la Fanfarria Farragosa, se utilizó el modelo para la construcción de historias de usuario, un recurso habitual en metodologías ágiles como SCRUM, así como para la definición y justificación de medios y plataformas. Se presenta a continuación un ejemplo de los ejercicios realizados (tabla 7.9).

Tabla 7.9

Perfilación estetográfica de usuarios y definición de plataformas

Exploradores / Asertivos / Socializadores

Entrevista	Historia de usuario	Solución / Interfaz / Dispositivo
La actividad de Salón que más me gustó fue el juego de preguntas con la asistencia de Google.	Yo como visitante del Salón de Nuevas Lecturas quiero más herramientas como el asistente de voz para conocer formas más divertidas de leer.	Asistente de voz
Más cosas tecnológicas y visuales.	Yo como visitante del Salón de Nuevas Lecturas quiero más elementos tecnológicos y visuales para que mi imaginación fluya más.	Realidad virtual
La actividad en la cual de un pensamiento colectivo nacía una historia me gustó mucho, pues el hecho de que todos aportamos para un mismo fin me pareció muy chévere.	Yo como visitante del Salón de Nuevas Lecturas quiero más actividades para trabajar y aprender en grupo.	Juego de escape

Tímidos / Indecisos / Diseminadores

Entrevista	Historia de Usuario	Solución / Interfaz/ Dispositivo
Más juegos y más guías.	Yo como visitante del Salón de Nuevas Lecturas quiero más juegos para descubrir mundos nuevos.	Juego de escape y realidad virtual
Más didáctica.	Yo como visitante del Salón de Nuevas Lecturas quiero elementos didácticos que hagan volar mi imaginación.	Juego combinatorio
Más zonas en las que podamos saltar o hacer actividades físicas.	Yo como visitante del Salón de Nuevas Lecturas quiero más actividades físicas para acercarme a la vida y obra del autor invitado a través de mi cuerpo.	Juego de escape

Escépticos / Críticos / Disociadores

Entrevista	Historia de Usuario	Solución / Interfaz/ Dispositivo
No, ya que leo solo literatura clásica, y por lo que vi la obra referente es <i>Frankenstein</i> y no me gustó.	Yo como visitante del Salón de Nuevas Lecturas quiero herramientas para acercarme a la lectura de la obra del autor invitado.	Asistente de voz, juego combinatorio
La actividad del Salón que más me gustó fue hibridar para crear.	Yo como visitante del Salón de Nuevas Lecturas quiero más interfaces que combinen lo analógico con lo digital para aproximarme a la obra del autor invitado.	Juego combinatorio
Les agregaría más color a las paredes, diseños únicos que te hagan pensar y volar tu imaginación, algo así como arte abstracto.	Yo como visitante del Salón de Nuevas Lecturas quiero elementos visuales ricos y atractivos para conectar los distintos elementos de la experiencia vinculados a la obra del autor invitado.	Realidad virtual

Cabe mencionar que las consideraciones y reflexiones derivadas del componente de recepción de este proyecto fueron desarrolladas de manera extensa en el artículo “Las estéticas de la recepción y la participación como claves para la comprensión de procesos de creación en contextos inter y transmediales” (Castaño, 2020). En este caso se realizó una indagación acerca de la influencia de la estética fenomenológica de la recepción en los ámbitos de lo inter y transmedial para elaborar una visión expandida de las estéticas de la recepción, con orientación clara a la comprensión de prácticas y procesos creativos de carácter multiplataforma.

Propiedad intelectual: un espacio abierto para nuevas definiciones

El contenido derivado de la Fanfarria Farragosa utiliza un alto volumen de información y contenidos que pertenecen a la familia De Greiff, así como adaptaciones, reelaboraciones y uso de fragmentos literales de la obra de León.

Por otro lado, el proyecto entrañó un alto nivel de cocreación y subcreación que abarcó a diferentes actores, como los integrantes del Comité de Nuevas Lecturas, un grupo de asistentes de investigación de varias cohortes de la Maestría en Comunicación Transmedia, la Maestría en Estudios Humanísticos y estudiantes del pregrado en Comunicación Social de la Universidad EAFIT, así como colegas entre los que se destacan Alejandro Cárdenas, Diego Fernando Montoya, Omar Mauricio Velásquez, Andrés Burbano y Alejandro Guzmán, que han hecho parte activa del proceso y que permitieron la consolidación de este ejercicio de teorización, conversación y construcción compartida.

De igual modo, el proyecto recibió apoyo y contribuciones de la Vicerrectoría de Ciencia Tecnología e Innovación de la Universidad EAFIT, así como del Centro Cultural Biblioteca Luis Echavarría Villegas de la misma Institución, en particular de Patricia Ospina y María Isabel Duarte. Todos estos procesos han sido respectivamente formalizados y normalizados de acuerdo con los reglamentos de la Universidad EAFIT y la legislación nacional en materia de propiedad intelectual.

En este sentido, se suscribieron contratos de cesión de derechos y autorización de uso, se realizaron los registros de propiedad intelectual (v. Anexo 4) con todos los créditos, y se mencionan en todos los casos las autorías respectivas, así como se explicitan en los agradecimientos a todos y cada uno de los participantes en el desarrollo de este trabajo.

Resulta evidente que los proyectos multiplataforma y transmedia demandan otros modelos de creación (parte de los cuales serán esbozados en el apartado final de esta investigación). La colaboración intensa supone un trabajo colaborativo y de cocreación que requieren, desde el punto de vista de las reflexiones y soluciones jurídicas para asuntos de propiedad intelectual, una investigación y desarrollo futuros. Lo anterior supone una conversación interdisciplinaria que conecte las lógicas de creación, los modelos de producción y los mecanismos de reconocimiento de la propiedad intelectual.

Una estrategia transmedia para la apropiación del archivo greiffiano

Para este proyecto fue determinante que parte del archivo personal de León de Greiff fuera donado a la Sala Patrimonial del Centro Cultural Luis Echavarría Villegas. La disponibilidad y el acceso asistido en compañía de la directora de la Sala patrimonial, María Isabel Duarte, permitieron, además de identificar rápidamente elementos clave de un corpus tan extenso, evidenciar el valor de este archivo y el poco uso de este, en relación con otros materiales disponibles en el acervo de la Biblioteca. Esto suscitó la necesidad de acercar su contenido a un nuevo público, cuya materialización se ha visto reflejada en la estrategia transmedia denominada La Fanfarria Farragosa.

Este proyecto transmedia favoreció diversas dinámicas de apropiación desde lo conceptual, lo experiencial y lo creativo, proporcionándoles a los participantes escenarios para sumergirse en la vida y obra del autor, tanto desde lo digital como lo analógico, y ha dado paso a la consolidación de un conjunto de plataformas que se mantienen en el tiempo y se usan en diversos espacios de promoción de lectura y creación, tornándose en un repertorio de posibilidades mediales disponibles para dar a conocer la obra de León de Greiff y provocar nuevos ejercicios creativos a partir de aquellas.

La Fanfarria Farragosa es un proyecto transmedia que pretende, además, incentivar los procesos de lecto-escritura en diferentes escenarios, por medio de acciones de formación con promotores de lectura y educadores, lo que genera la posibilidad de usar las diferentes plataformas en espacios diversos, más allá de lo sucedido en la experiencia espacial dentro del Salón de Nuevas Lecturas.

A partir de la vida y obra del poeta colombiano León de Greiff, el proyecto construye contenidos y escenarios que permiten, por un lado, aproximarse de manera amable a los complejos textos del autor y, por otro, estimula en los usuarios el reconocimiento del contexto de las dinámicas literarias y sociales del siglo XX, en cuanto explora plataformas que se enfocan en lo experiencial como insumo principal para concitar sentimientos y emociones por medio de la estrategia.

Las diferentes plataformas con las que cuenta el proyecto se centran en la vida y obra de León, explorando los potenciales de sus otros-yoes y de los 13 Panidas, en conversación estrecha con las experiencias significativas relatadas, con aspectos de su obra poética y algunos elementos hallados en el archivo que se convirtieron en insumos para ejercicios de creación derivada.

En síntesis, el proyecto, a la fecha (2022), cuenta con las siguientes plataformas que funcionarán para la implementación de ejercicios de itinerancia de este, como son: el Oráculo panida (Vásquez *et al.*, 2020), un juego de cartas que expande su experiencia mediante una aplicación de realidad aumentada; el hipermedia, que es un espacio de juego y aprendizaje alojado en la web, donde con mapas, poemas y varios acertijos se logran comprender aspectos importantes en la vida de León de Greiff; la serie audiovisual de los estudiantes de la media técnica en Comunicación Digital de la I. E. Jesús Amigo, en donde se logra relatar en cuatro capítulos, producidos por jóvenes, los lugares icónicos de la vida de León. Una experiencia de realidad virtual, en suma, que amplía en varios niveles el desarrollo realizado para el Salón de Nuevas lecturas, integrando algunos elementos del Oráculo panida.

Del mismo modo, se cuenta con el asistente de voz, una solución con la que el usuario puede hacer preguntas y obtener respuestas encuadradas en la obra de León de Greiff. Para este asistente se están desarrollando dos componentes más: un módulo con realidad



aumentada capaz de llamar elementos de la experiencia de realidad virtual, y otro en el que se puede programar el asistente con nuevas preguntas y respuestas. En los capítulos siguientes se presentará la sistematización de los procesos y el resultado de los ejercicios de diseño del Oráculo panida, el asistente y la experiencia de realidad virtual.

Capítulo 8

Diseño de un asistente de voz para la apropiación de archivos culturales en un contexto transmedia. El caso de la colección León de Greiff en la sala Patrimonial del Centro Cultural Biblioteca Luis Echavarría Villegas ^[*]

Este capítulo expone el desarrollo de un dispositivo de voz con inteligencia artificial que permite generar interactividad con los usuarios, en el marco de una estrategia multiplataforma para la apropiación del archivo del poeta colombiano León de Greiff.

En este caso se diseñó una interfaz multimodal con énfasis en la interacción a través de la voz. Para ello se integra el análisis semántico con comandos sociales e interfaz de usuario multimodal, con el fin de encarnar cuatro de las múltiples instancias autorales denominadas *otros-yoes*, características de la obra greiffiana. La metodología de diseño empleada logra una combinación del desarrollo de *software* con aspectos de creación multimodales, atendiendo a lo que, en el contexto de la investigación, denominamos una poética de las bases de datos y, de manera concomitante, unas bases de datos poéticas. Esta mixtura se describe en la sistematización de la experiencia de diseño.

En conjunto, el dispositivo y los desarrollos teórico-metodológicos que se presentan a continuación hacen parte del proyecto transmedia *La Fanfarria Farragosa*, bajo la perspectiva de diseño transmedia para experiencias de apropiación de archivos culturales.

[*] Este capítulo fue escrito en coautoría con Sara Melissa Gallego y publicado en el libro *Inteligencia artificial y bienestar de las juventudes en América Latina*, dirigido por Lionel Brossi Garavaglia, Tomás Dodds y Ezequiel Passeron (Gallego y Vásquez Arias, 2019, pp. 251-261).

En este orden de ideas, el dispositivo pretende ofrecer un mecanismo de interactividad para los participantes en el contexto de una experiencia espacial, con las *alosubjetividades* (Schaeffer, 2002) creadas en la obra poética de León de Greiff, cuyo propósito es favorecer prácticas de apropiación en jóvenes de 15 a 23 años del archivo de León de Greiff, alojado en la Sala patrimonial del Centro Cultural-Biblioteca Luis Echavarría Villegas de la Universidad EAFIT (Medellín, Colombia), combinando aspectos biográficos y artísticos con tecnologías analógicas y digitales.

Por *alosubjetividades* u *otros-yoes*, como los designa el poeta De Greiff (1986, p. 10), se entienden aquellas instancias poéticas de desdoblamiento de la identidad autoral en múltiples personalidades literarias que hacen presencia en la obra greiffiana, aludiendo a ellas, dándoles voz en la práctica poética y multiplicándolas en diversos juegos metalépticos (Genette, 2004), pero sin alterar el estilo de escritura (Macías, 2015a), como sí es el caso de los heterónimos de autores como Fernando Pessoa (2012).

El dispositivo multimodal es un asistente de voz con inteligencia artificial, que integra comandos sociales gracias a una interfaz gráfica de usuario (v. gráfico 8.1) que permitirá su fácil programación, uso y adaptación futura en otros proyectos. Se diferencia de otros asistentes como Cortana, Siri y Alexa, en cuanto se soporta, en buena medida, en código abierto, independiente de cualquier ecosistema de servicios comerciales. Este dispositivo procura auspiciar conversaciones con algunas de las múltiples personalidades greiffianas, por medio de la recuperación y el procesamiento de información sobre ellas en la obra poética del autor en mención, con un diseño de interacción intuitivo y lo más natural posible.

Los asistentes de voz apoyados en *machine learning* como estrategia de apropiación a través de la interactividad con bases de datos poéticas

La delegación de la voz humana a entes artificiales es un asunto que ya se prefiguraba a finales del siglo XIX en la literatura decadentista. Bajo la denominación de *La máquina parlante*, Marcel Schwob (2015) designaba un artefacto monstruoso con la capacidad de reproducir la voz humana por medio de un complejo sistema mecánico y neumático.

Al margen de las figuraciones literarias, el desarrollo de patentes de asistentes de voz liderada por Apple y Microsoft (Google Patents, 2018), así como el auge reciente de los asistentes de voz incorporados en dispositivos móviles (Siri, Cortana, Alexa, Google Now) o en *gadgets* independientes (Apple Homepod, Amazon Echo, Google Home), han popularizado los desarrollos de un campo de investigación interdisciplinario en el cual converge la lingüística, la psicología, el diseño de interacciones, la domótica y el diseño de interfaces multimodales, entre otros campos disciplinarios que apoyan la interactividad mediada por lenguaje natural y las tecnologías de reconocimiento de voz (Pérez-Marín, 2011).

El asistente de voz basado en IA se desarrolló como un componente nodal dentro de la exposición interactiva planificada en el marco de la estrategia transmedia que integra un juego en línea hipermedia, un sitio web, una estrategia de redes sociales y una producción musical. El dispositivo permite lograr interactividad con el público, dado que es una interfaz que reviste características de comunicación multidireccional. A su vez, pretende encarnar los *alter-ego* o heterónimos del poeta León de Greiff. Dada su relevancia en la obra del autor, era necesario darle fuerza a este componente dentro de la estrategia, por lo cual se planteó desarrollar una interfaz multimodal (Oviatt & Schuller, 2017) que facilitara la realización de procesos con métodos de interacción como la manipulación directa y el habla (Flippo *et al.*, 2003, p. 109).

Gráfico 8.1

Interfaz gráfica de usuario para el asistente de voz



Diseño: Carolina Peláez, Catalina Rocha, Mariana Duque, Paula Andrea Galvis, Rafael Esteban Mejía.

En cuanto a la arquitectura del agente, se buscó integrar la programación y el diseño de la interfaz gráfica de usuario con la propuesta conceptual articuladora de la estrategia transmedia. Para tal efecto, se hizo una variación a partir de la idea de las bases de datos narrativas elaborada por Marsha Kinder, quien las define en los siguientes términos:

Las bases de datos narrativas se refieren a aquellos aspectos presentes bien sea en novelas, películas, juegos u otras formas de contar historias, cuya estructura expone los procesos duales de selección y combinación que se encuentran en el corazón de todos los relatos y que son cruciales para el lenguaje: la selección de una serie de paradigmas para la creación de personajes particulares, imágenes, sonidos y eventos, que luego se combinan para generar relatos específicos. Al plantear cuestiones relacionadas con la meta-narrativa, tales estructuras revelan la arbitrariedad de las elecciones particulares hechas y la posibilidad de hacer otras combinaciones, lo que crearía historias alternativas (Kinder, 2003, p. 349).

Esta idea, tematizada en diversos trabajos para dar cuenta de las potencialidades creativas de las bases de datos (Booth, 2009, p. 373; Colorado-Castellary y Moreno-Sánchez, 2017; Moreno-Sánchez, 2011), deja ver la persistencia de las propiedades tanto *ergódicas* (Aarseth, 2004) como *combinatorias* de la creación digital interactiva (Handler, 2014) en las que, a partir de matrices rizomáticas (Deleuze y Guattari, 2002), creadores y usuarios tienen la posibilidad de desarrollar múltiples tramas o escogerlas como recorrido en el proceso de navegación.

Por otra parte, el planteamiento de Kinder alude a las trabas o constricciones que exploraran tempranamente las prácticas de literatura potencial oulipiana (Salceda, 2016), pero que ahora es materializada en sistemas hipermediales y bases de datos que favorecen las actividades de recuperación, aleatorización, combinación y remezcla en creaciones y lecturas multilineales. Sobre este particular Kinder sugiere:

Si bien una base de datos narrativa puede no tener un inicio o final claro, ni una estructura clásica de tres actos o incluso una cadena de causalidad coherente, todavía presenta un campo narrativo con elementos de la historia que despiertan la curiosidad y el deseo de un usuario: impulsos que se pueden movilizar como un motor de búsqueda para recuperar lo que sea necesario para contar una historia en particular. Al llamar la atención sobre la infraestructura de la base de datos de todas las narrativas, estos trabajos revelan la

arbitrariedad de las elecciones realizadas y, por lo tanto, desafían la noción de narraciones maestras cuyas selecciones tradicionalmente se hacen para que parezcan naturales o inevitables (2003, p. 349).

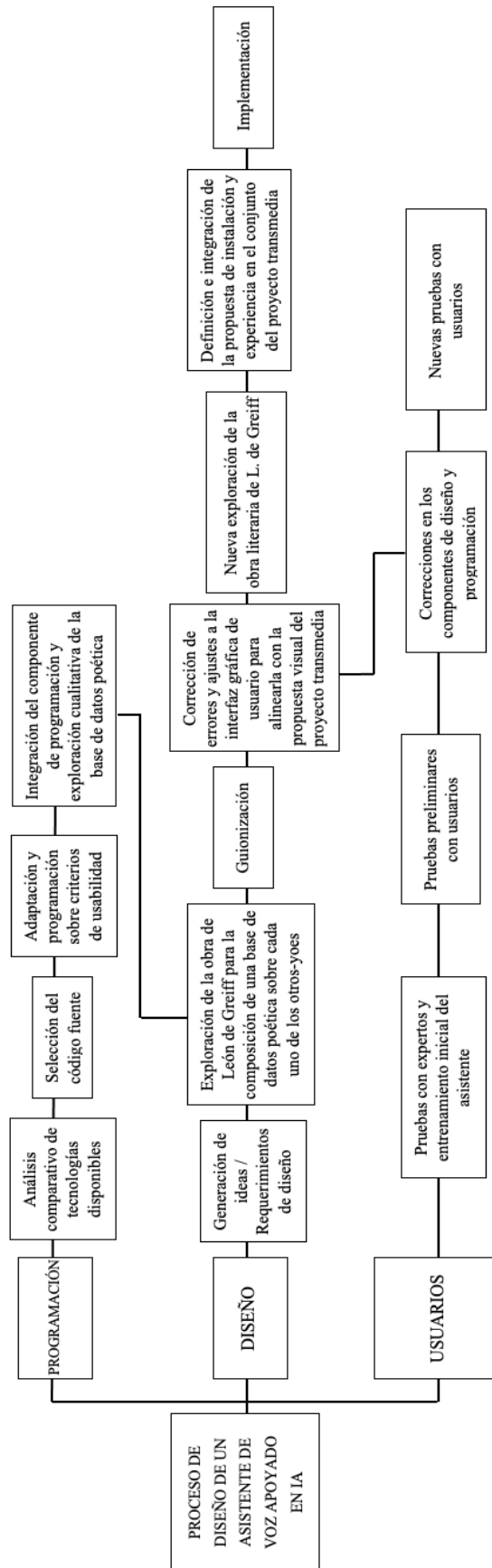
Para el caso específico del diseño conceptual del asistente de voz, se procedió a hacer una variación sobre la idea de bases de datos narrativas para hablar, en un doble registro, de bases de datos poéticas y poéticas de las bases de datos.

Vista así, la lectura y recuperación de aspectos relevantes del trabajo escritural de León de Greiff ofrecieron claves interpretativas relevantes para proponer algunas maneras de hacer más amable el acercamiento a su obra y con las que se configuraron, en primer lugar, bajo la lógica de la base de datos poética, guías conversacionales para la interacción con usuarios, y, en segundo lugar, en el momento de indagación acerca de la poética de la base de datos, se inició una exploración de las posibilidades de integración del programa, espacio, recorrido, en una propuesta instalativa coherente con los propósitos del proyecto transmedia y atendiendo a las particularidades del público.

Todo esto indagando acerca de las propiedades y prácticas para lograr una interacción más natural, basada en modelos de conversación humana (Cassell *et al.*, 2000, p. 60) para lograr, de esta manera, emular el intercambio uno a uno entre usuario y heterónimo del escritor. Este proceso implicó la integración de componentes creativos considerando tres horizontes: el de programación, el de diseño y el de los usuarios.

En la página siguiente presentamos el diagrama que sintetiza el flujo de trabajo propuesto para dicho efecto (gráfico 8.2).

Gráfico 8.2
Flujo de trabajo e integración de procesos de programación,

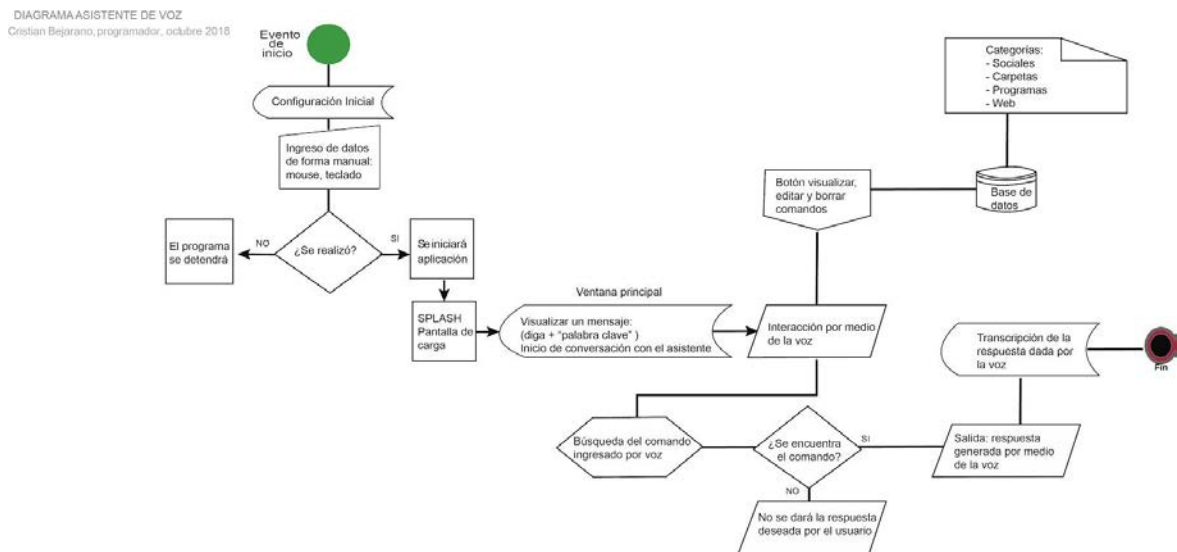


En este caso se desarrolló un programa para originar una conversación persona-máquina simple y corta, con entradas de texto predeterminadas que dista de los modelos estadísticos, neuronales y de conversación larga, que referencia en su trabajo Bhattacharya (2017). El asistente tiene acceso a solo una entrada (audio), esto para mantener el diseño simple y no complejizar el desarrollo. Así mismo, este aspecto facilitará, ulteriormente, la programación y la reutilización del *software* para otros propósitos, mediante un modelo sencillo de ingreso de preguntas y respuestas.

Ahora bien, ya en el plano interactivo, la resolución de procesos sí permite que con estos comandos simples el asistente genere varias salidas, como lo son: reproducción de audio, imágenes, videos e, incluso, abrir una ruta de carpetas o el navegador web. El gráfico 8.3 muestra el diagrama de flujo que permite visualizar mejor el funcionamiento del asistente.

Gráfico 8.3

Diagrama de flujo del asistente de voz



Nota: Brief del proyecto de programación, Cristian Bejarano, 2018. Ver en <https://cutt.ly/JKCNeHv>

Como se puede apreciar en el diagrama, para efectos de la organización de la base de datos se emplearon cuatro categorías:

- Comandos sociales: esta opción permite agregar los comandos y las líneas conversacionales que se utilizan para interactuar con el asistente.
- Comando carpetas: en esta opción los comandos sirven para que el asistente abra carpetas, especificando la ruta de este último.

- Comando aplicaciones: da la posibilidad de abrir herramientas específicas dentro del computador.
- Comando web: en esta configuración se pueden ingresar enlaces a cualquier sitio web y el asistente abrirá la página.

Para el desarrollo del asistente se apeló a principios de *machine learning*, para afinar habilidades de reconocimiento y velocidad, de tal modo que, al tener más personas interactuando con el asistente, más fluidas son las respuestas; esto como una manera de entrenar al asistente de voz por medio de un bucle de realimentación.

Conclusiones

En términos generales, el desarrollo de este asistente supone la concreción de un componente multimodal para dinamizar aspectos literarios y favorecer de manera creativa la encarnación de instancias autorales, que deriva en una oportunidad de aproximación a las particularidades de una obra como la de León de Greiff, en el conjunto de una experiencia inter y transmedial.

El proceso de diseño de un asistente de voz en el marco de una estrategia transmedia para la apropiación de archivos culturales, dirigida a jóvenes entre los 15 y 23 años, permite crear un acercamiento dinámico a la colección y, en particular, a aspectos de la obra de uno de los escritores y poetas más complejos de la literatura colombiana.

La particular integración de aspectos de programación, diseño y experiencia de usuario admite incorporar el asistente con inteligencia artificial en el marco del proyecto general, para permitir al usuario interactuar con alguno de los *otros-yoes*, figurados con el uso de bases de datos poéticas y de la exploración de la poética de las bases de datos.

Este ejercicio de diseño se presenta como una posibilidad de animación a la lectura y apropiación que sugiere la experimentación con elementos relevantes y atractivos de una obra literaria, por medio de la combinación y selección de rasgos singulares, para que combinando las estructuras de los textos, tratados como datos, y definiendo interfaces amigables se generen sensaciones y experiencias significativas.

Capítulo 9

El Oráculo panida. Un ejercicio de apropiación de la obra literaria de León de Greiff mediante un juego de cartas con realidad aumentada [*]

La apropiación de archivos culturales, objeto central de la estrategia transmedia de la Fanfarria Farragosa, enmarcada en la reinterpretación de la obra del poeta León de Greiff, y la subsecuente transformación de esta en experiencias que permiten la interacción de los usuarios con aspectos biográficos y literarios derivados de la exploración de una parte de su archivo, demandó el diseño de interfaces y soluciones tecnológicas híbridas que atrajeran nuevos públicos a viejas tradiciones.

Este capítulo describe en particular la fundamentación y el proceso de creación de un juego de cartas diseñado para su uso como un oráculo, y su conexión con una aplicación de realidad aumentada (RA). Se describe el proceso de pruebas con usuarios, se presentan posibilidades de mejora para el diseño de la experiencia en etapas posteriores y varias consideraciones teóricas acerca de las posibilidades técnicas y expresivas derivadas de los procesos de imaginación mediática y el diseño a través de la incorporación de la RA.

[*] Este apartado se desarrolló en coautoría con la asistente de investigación Marielena Parra Jiménez, asistente de investigación del proyecto.

La realidad aumentada como tecnología expresiva

De acuerdo con Höllerer *et al.* (2001), la realidad aumentada (RA) es un sistema en el que se amplía la experiencia del usuario al integrar información virtual a su entorno físico, de manera que este la percibe como parte del entorno y puede interactuar con ella a través de medios como los dispositivos móviles.

Para que este proceso pueda darse de forma natural para los usuarios, se deben “fusionar imágenes del entorno real con capas virtuales de información compuestas por modelos tridimensionales (3D) que pueden incluir contenidos, imágenes, sonidos y videos” (Vogt & Shingles, 2013, citados en Vuță, 2020, p. 36).

El término de la RA fue acuñado por Thomas P. Caudell en 1992 para la descripción de pantallas digitales en los aviones de la empresa Boeing, en un artículo que hablaba de la aplicación de esta tecnología en procesos de fabricación manual (Moiseeva *et al.*, 2019).

Más allá de sus cualidades funcionales, las posibilidades expresivas en entornos de ludificación se han popularizado ampliamente gracias a aplicaciones como Pokemon Go, de la empresa Niantic, que permitió sacar de la pantalla la experiencia de atrapar a todos los Pokemon y trasladarla al entorno de cada uno de los usuarios del juego favoreciendo dinámicas diversas de apropiación del espacio público (Potts & Yee, 2019).

Niantic había incursionado también en esta clase de desarrollos con Ingress, un juego de rol con RA, multijugador y basado en la geolocalización, cuyo objetivo es la búsqueda de portales interdimensionales en equipos, permitiendo, de esta forma, la exploración colaborativa de los entornos urbanos y abriendo terreno al amplio camino de los medios locativos y los juegos pervasivos, pero además dando lugar a sendas discusiones sobre cuestiones éticas e incluso jurídicas (Hyrynsalmi *et al.*, 2020).

Otra aplicación interesante, descrita por Casellas y De Villasante (2017), es la del Van Gogh Path, en la que se recrean algunas pinturas famosas de Vincent Van Gogh en una

ruta de bicicletas iluminada por 50 000 piedras/LED incrustadas en el suelo que se recargan con energía solar, y que permiten explorar y resignificar el patrimonio cultural de las ciudades relacionadas con el pintor.

Además del entretenimiento, el sector creativo y cultural ha comenzado a explorar los potenciales de la inclusión de soluciones de RA en experiencias de visita, guianza, descubrimiento y educación para diversos segmentos de públicos.

A su vez, las posibilidades que ofrece la RA han sido exploradas en otros campos del saber, como la medicina (Kulagin *et al.*, 2021) o el turismo, escenarios en los que el uso de la RA permite potenciar el grado de implicación de los usuarios en las actividades de este sector, además de facilitar la vinculación sensorial intensa y activa dentro del entorno (Flavián *et al.*, 2019; Moiseeva *et al.*, 2019).

En educación, diversas investigaciones apuntan a que el uso de RA permite superar las limitaciones de tiempo y espacio, así como un “impacto positivo en la participación, la comprensión, el proceso y el resultado del aprendizaje de los estudiantes” (Moiseeva *et al.*, 2019, p. 5313).

No obstante, Moiseeva *et al.* (2019) también afirman que ya desde principios del siglo XX se había comenzado a investigar la manera de crear dispositivos que permitieran complementar la RA e interactuar con una realidad simulada (realidad virtual, RV). Por esta misma razón, es común encontrar experiencias mixtas (XR) que combinan tanto las posibilidades de la RA como de la RV.

Por su parte, Nisi *et al.* (2018) muestran cómo los dispositivos móviles permiten asociar contenido digital con productos, objetos o lugares físicamente localizados. Varios proyectos recientes se han enfocado en explorar cómo diseñar experiencias de realidad mixta (XR) que faciliten la transición entre el mundo actual y el virtual (p. 90). En esta última instancia, la XR –definida como realidad mixta pura por Flavián *et al.* (2019)–, facilita a los usuarios, situados en el mundo actual o inmediato, la interacción con los contenidos digitales, integrados por completo en su entorno.

De este modo, se puede interactuar tanto con los contenidos digitales como con los actuales o inmediatos (p. 550). Por otro lado, Dabholkar y Bagozzi (2002) y Lin (2003) explican cómo la combinación de experiencias mediadas por la tecnología con las experiencias de los usuarios, dan como resultado experiencias tecnológicas integrales en las que se proporciona mayor valor a estas.

Dado el contexto anterior, resulta conveniente preguntarse por los potenciales de las tecnologías de RA en los procesos de apropiación de archivos culturales; en concreto, por las posibilidades de su uso en el ámbito de las ciencias humanas y sociales, especialmente en el campo literario y, en particular, en el de la poesía; tomando como punto de referencia el diseño del dispositivo denominado *Oráculo panida* (Vásquez *et al.*, 2020), un sistema de computación de papel que combina referencias con lugares históricos, personas, temas y acciones vinculados a la vida y obra del poeta colombiano León de Greiff.

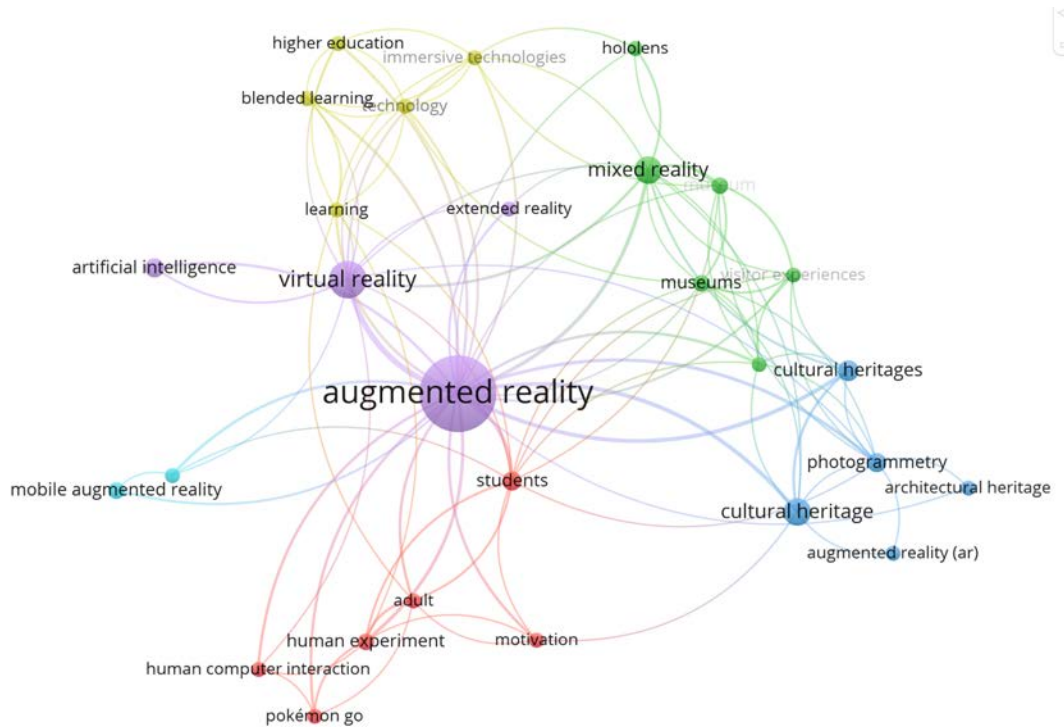
Este dispositivo es complementado con una aplicación de RA que anima un segmento importante de las cartas que lo componen y proporciona fragmentos de textos poéticos del autor asociados a estas. Todo esto en el contexto de una estrategia transmedial que incluye, entre otros, una experiencia de realidad virtual, un asistente de voz y un hipermedia.

Un universo de posibilidades de amplificación sensorial: estado de la cuestión

A partir de la exploración bibliométrica de 145 artículos disponibles en la base de datos Scopus, publicados entre los años 2020 y 2021, ubicados fundamentalmente en las áreas de ciencias humanas y sociales, se realizó un ejercicio de visualización de coocurrencia de términos por medio de VOS Viewer (v. gráfico 9.1), que proporciona elementos para avanzar en torno a un estado del arte en relación con la apropiación de las tecnologías de RA en el contexto de las ciencias sociales, las artes y las humanidades, por contraste con los amplios desarrollos que este campo temático tiene en las ciencias de la computación y la ingeniería, encontrando en este mismo período un total de 2855 publicaciones que tratan directa o parcialmente cuestiones asociadas a este ámbito tecnológico.

Gráfico 9.1

Visualización de coocurrencia de términos en VOS Viewer



Como se puede apreciar, en este contexto aparecen de manera predominante los usos asociados a la exploración de la herencia cultural, el diseño arquitectónico y el patrimonio material, en cuyo caso se aprovechan las posibilidades de las tecnologías móviles y la RA para proporcionar información adicional a las experiencias de recorrido, reconocimiento y turismo (Nishanbaev, 2020), a la vez que se convierten en facilitadoras de los procesos de diseño espacial en el ámbito arquitectónico, como lo evidencian Kerr y Lawson (2020) al explorar los potenciales de la RA en la formación para el diseño espacial, arquitectónico y paisajístico.

En este conjunto podemos situar además investigaciones como las de Unal *et al.* (2020) quienes, a partir de la noción de *realidad aumentada distante*, proponen un método y una perspectiva innovadora consistente en la combinación de RA y drones para la visualización de información complementaria sobre los espacios, situada en una perspectiva exterior y aérea, poco usual en los modos de representación convencionales de las estructuras arquitectónicas y edificaciones pertenecientes a diversas formas de herencia cultural.

Otra de las reflexiones que aborda la apropiación de patrimonio cultural en relación con tecnologías inmersivas y de RA, gira en torno a la ciudad de Toledo, España. De acuerdo con Moreno (2015), la ciudad conserva tras sus murallas un legado artístico y cultural en forma de iglesias, palacios, fortalezas, mezquitas y sinagogas. Esta gran diversidad de estilos artísticos convierte el casco antiguo de la capital de Castilla-La Mancha en un auténtico museo al aire libre, hecho que ha permitido su declaración como Patrimonio de la Humanidad. Gracias a la riqueza cultural que posee la ciudad, se puede trazar un hilo conductor que transporta al visitante a diversos aspectos escondidos del patrimonio inmaterial de esta, a partir de diversas experiencias, dentro de las cuales se destacan los sistemas de realidad virtual en los museos con simulaciones holográficas y de visitas; y sistemas móviles inmersivos geolocalizados, realidad mezclada con dispositivos vestibles, hipermedia, audiovisuales 360°, entre otros.

En una línea similar, las investigaciones exploran los potenciales del desarrollo de soluciones de RA en contextos museísticos, en los que la experiencia del visitante puede amplificarse por medio de la superposición de capas de información que completan los circuitos y estrategias de alfabetización visual y educación, todo ello mediante propuestas museográficas disruptivas, tras la incorporación de nuevas mediaciones y pantallas, como lo muestran Baradaran-Rahimi *et al.* (2020) con el uso del concepto de realidad híbrida, entendida por ellos como la alternancia o presencia múltiple de diversas lógicas espaciales en la experiencia general y de los museos en particular (2020, p. 84), a los que la adición de espacios y dinámicas propias de la ludificación aportan atributos que favorecen la atención, la implicación y la inmersión de los usuarios y visitantes. Además de las tecnologías de realidad virtual y RA, los autores mencionan el concepto de virtualidad aumentada (AV), una noción vinculada al mapeo y superposición de elementos digitales en tiempo real de los espacios con la integración de sensores, cámaras y proyectores, como lo permite la solución denominada RoomAlive de Microsoft.

En una línea similar avanzan Lee y Bianchi (2020) al explorar los potenciales de la RA en experiencias de trabajo colaborativo en espacios de planta abierta u orientados a actividades, que son enriquecidos con tecnologías de realidad virtual y aumentada, los cuales permiten la creación de particiones que facilitan el trabajo de sus usuarios, al igual que la personalización de acuerdo con sus hábitos, preferencias, grados de concentración

requeridos y niveles de trabajo colaborativo demandados según el tipo de actividad. Variaciones que son englobadas dentro del concepto de conmutación virtual ambiental (Lee & Bianchi, 2020, p. 45).

Así mismo, la experimentación con las posibilidades expresivas de la RA, abordadas de manera autónoma –y no como medio *para*–, ocupan un segmento importante de los trabajos de investigación y creación dentro de las artes mediales y digitales. En este grupo podemos situar investigaciones como las de Chevalier y Kiefer (2020) quienes, desde las nociones de tendencias visuales, modalidades sensoriales, interactividad y performatividad, exploran el potencial creativo de las tecnologías de RA en cuanto “modos de mediación computacional en tiempo real de la percepción” (2020, p. 263).

Por su parte, en el ámbito educativo, son recurrentes las investigaciones que buscan probar las implicaciones didáctico-pedagógicas de las aplicaciones de RA en el aprendizaje en diversas áreas donde se destaca, en particular, el aprendizaje de idiomas, así como el lugar que estas tecnologías tienen en la motivación de los estudiantes para el desarrollo de modelos de aprendizaje en modalidad combinada o mixta. Dentro de esta serie de publicaciones pueden ubicarse trabajos como los de Yeh y Tseng (2020) quienes de manera concreta se concentran en la discusión acerca del papel de la RA en la alfabetización multimodal, perspectiva abordada de manera seminal por el trabajo de Cope y Kalantzis (2000) con el interés de expandir los modos sensoriales mediante los cuales se construye memoria, experiencia y aprendizaje. En el caso del estudio de Yeh y Tseng (2020) se evidencia el papel que los modos visual y auditivo enriquecidos con RA tienen en el aprendizaje de un idioma, sin desconocer los usos que en campos disciplinares específicos se ha hecho de estas tecnologías.

Por último, en el campo específico de la apropiación de archivos culturales y, en especial, de archivos literarios, encontramos dos trabajos con particular relevancia: por una parte, Arellano y Sbriziolo (2020) se ocupan de explorar la función de la RA en la apropiación de obras ficcionales, identificando los aportes que la capa digital realiza sobre la obra impresa y el lugar de esta sobre la actividad lectora en una población de 0 a 6 años (2020, p. 201). Para este caso, concluyen las autoras que la RA “brinda la posibilidad de desarrollar las capacidades innatas de los jóvenes lectores y fomentar las inteligencias múltiples de cada uno” (p. 222), así como proporciona elementos adicionales en los que la usabilidad de las aplicaciones, la interactividad y la calidad de las creaciones visuales en relación con obras literarias sólidas, tiene el potencial de convertirse en un factor de motivación en el proceso lector.

En segunda instancia, Arrigoni *et al.* (2020) y Reynolds *et al.* (2020) exploran el lugar de la RA en la transformación digital de las instituciones culturales y su papel en la definición de modelos de colaboración presentes en estas a través de lo que denominan “espacios de diseño”, de tal manera que, por esta vía, las instituciones encuentran un camino en el que “reconocen el poder de las nuevas tecnologías para facilitar el vínculo imaginativo con los espacios y los objetos, proporcionando formas innovadoras de participación y la posibilidad de obtener nuevos tipos de valor de archivos que de otro modo serían inaccesibles” (Arrigoni *et al.*, 2020, p. 425). En este sentido, el trabajo se concentra en el análisis de un proyecto del *Seven Stories. National Center for Children’s Books*, del Reino Unido, orientado a la experimentación con tecnologías de RA, a partir de los archivos de David Almond, autor que usa el realismo mágico literario para cautivar al público infantil, permitiendo sostener una hipótesis en la cual se indica que “el realismo mágico de Almond podría inspirar ideas poco ortodoxas sobre espacialidad y realidades superpuestas que podrían dar forma al diseño de nuevas aplicaciones de RA” (Arrigoni *et al.*, 2020, p. 433).

Para este caso, se diseñó colaborativamente la aplicación *Magical Reality*, la cual

ubica objetos tridimensionales generados de forma digital *en y alrededor* del centro de visitantes y el sendero de esculturas de *Seven Stories*, basados en notas y bocetos de los documentos de trabajo de David Almond. Los usuarios se mueven en el espacio con teléfonos inteligentes en los que se ha descargado la aplicación. Una serie de indicaciones les muestra a dónde dirigir su teléfono y, a medida que las coordenadas se alinean, aparece un elemento inspirado en el realismo mágico del archivo de Almond, ejecutándose algún tipo de acción relacionada con el espacio (Reynolds *et al.*, 2020, p. 503).

Además del resultado final, este proyecto se pregunta por el proceso de diseño y las dinámicas de colaboración que modifican las lógicas habituales de las instituciones culturales, abriendo oportunidades de relacionamiento con aliados y públicos, más allá del rol de receptores y usuarios finales de la tecnología (Arrigoni *et al.*, 2020, p. 427).

Desde este punto de vista, la incorporación de medios digitales y la apertura de espacios de diseño consolida una perspectiva emergente en torno a proyectos en los que la generatividad y la colaboración favorecen la conversión de las instituciones culturales y organizaciones de preservación de la memoria, en laboratorios para la ideación y la experimentación, a través de procesos interdisciplinarios de diseño. Adicionalmente, se pone en evidencia el modo en el que un bien cultural, en este caso el archivo documental

literario, favoreció el proceso de diseño de nuevos productos interactivos (Arrigoni *et al.*, 2020, p. 433), así como la activación de formas particulares de conocimiento desde los diversos puntos de vista de los actores que participaron en el proceso creativo (p. 434).

Los pliegues entre lo actual y lo virtual

A principios de la década de los noventa, Milgram y Kishino (1994) hablaban del *continuum* realidad-virtualidad, en el que situaban la realidad o el ambiente real en el espectro opuesto del ambiente virtual, generado por computador en su totalidad. En el encuentro de ambos ambientes pueden ubicarse la realidad aumentada, cercana al ambiente real; y la virtual aumentada, cercana al ambiente virtual.

Desde un punto de vista teórico y filosófico, el cruce de perspectivas entre el trabajo de Pierre Lévy (1999) y Don Ihde (2015) proporciona un punto de referencia para realizar un encuadre complementario sobre la realidad mixta (XR) que se convirtió en una gran oportunidad de diseño para el caso de la Fanfarria Farragosa.

En el caso de Lévy, la formulación del plexo actual-virtual como una díada integrada en el mismo *continuum* experiencial que el antagonismo real-virtual, presente en gran parte de las consideraciones sobre la virtualización mediada digitalmente, no alcanza a expresar y no encuentra fundamento ontológico para disociar.

Por su parte, Ihde aporta en el esfuerzo posfenomenológico por hacer descripciones del papel de la tecnología en la mediación tanto de la corporeización como de la percepción corporal activa, con un enfoque pragmático que intenta ir más allá de los dejos metafísicos que, a su modo de ver, pasaron desapercibidos dentro de los planteamientos fenomenológicos de comienzos del siglo XX (Ihde, 2015, pp. 39-40).

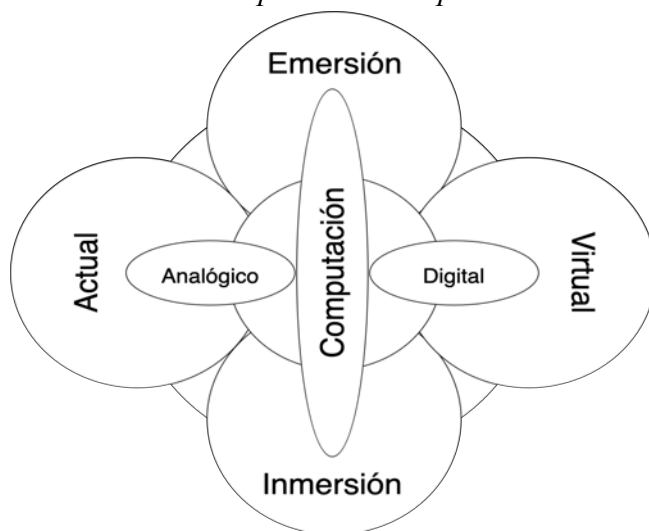
A este encuadre, abona Ihde la idea de que una ciencia coporeizada con la tecnología utiliza esta “de formas únicas y cruciales en la producción de conocimiento” (2015, p.73), y de experiencias, abonaríamos nosotros. Las tecnologías de la imagen, como señala este pensador, abren un horizonte perceptivo particular proporcionando encuadres y permitiendo que emerjan escorzos antes invisibles y que se favorezca la presentación del mundo a través de combinaciones insólitas ancladas a una “instrumentación postmoderna incorporada en las tecnologías de la imagen contemporáneas” (Ihde, 2015, p.73).

Estas consideraciones permiten pensar en un esquema que fije conceptualmente estas continuidades, poniendo en el centro la mediación de una computación corporalizada que favorece tránsitos fluidos de lo analógico a lo digital y, por esta vía, de lo actual a lo virtual en formas diversas, ya sea de inmersión, determinada por la sensación psicológica de presencia (Gordon, 2011), o de emersión, determinada por la superposición de capas que complementan y amplifican la experiencia en contextos actuales o presenciales.

Esquemizamos esta formulación por medio de un recurso heurístico que pretende superar las dicotomías entre virtual y real que todavía parecen permanecer como subtexto en algunas de las construcciones conceptuales sobre la idea de realidad mixta (v. gráfico 9.2), ofreciendo un esquema interpretativo para interfaces y soluciones híbridas.

Gráfico 9.2

Recurso heurístico para la descripción de soluciones tecnológicas híbridas



Desde este punto de vista, se entiende el concepto de emersión como el factor descriptivo más conveniente para la comprensión de las prácticas de diseño y los modos de experiencia que suscitan las tecnologías de RA, dibujando además integraciones y tránsitos posibles con tecnologías de naturaleza inmersiva como polos vinculantes de una realidad fluida, tecnológicamente corporalizada en ecologías mediáticas dinámicas.

La Fanfarria Farragosa y la apropiación de archivos culturales por medio de la inmersión y la emersión

La combinación de diversos elementos tecnológicos y perceptivos, en soluciones híbridas, sirve de referente para la articulación de múltiples plataformas en la Fanfarria Farragosa, gravitando todas ellas en torno a diversos ejes temáticos anudados al universo greiffiano. En el caso de Toledo explorado por Moreno (2015), es la ciudad misma y su historia, mientras en la Fanfarria Farragosa es el territorio poético-ficcional y los elementos biográficos presentes en la obra de León de Greiff y en su archivo personal.

El *Oráculo panida* (Vásquez *et al.*, 2020) es una de las soluciones diseñadas para favorecer experiencias de apropiación en la Fanfarria Farragosa. Este dispositivo consta de un juego de cartas físico con tres mecánicas de juego, una de las cuales vincula una aplicación de RA. Ambos componentes de la solución se complementan. En adición, elementos del *Oráculo* son incluidos en uno de los espacios del Expreso Intertropical, aplicación de realidad virtual del mismo proyecto, que será descrita más adelante, en la cual un conjunto de cartas del *Oráculo panida* son convertidas en cuadros de una galería, sirviendo de telón de fondo dentro de una recreación secreta del cuarto del Búho para crear una suerte de panteón inmersivo, en memoria del grupo intelectual de Los Panidas. A continuación se describe el proceso de creación y diseño para su materialización y su posterior publicación.

El proceso de diseño y las integraciones mediales

Como gran parte de los componentes del proyecto, la concepción del *Oráculo panida* se dio a partir de la colaboración con la Sala Patrimonial del Centro Cultural Biblioteca Luis Echavarría Villegas de la Universidad EAFIT, cuya necesidad implicaba crear nuevas mediaciones para el material literario, de modo que pudiera acercarse a nuevas generaciones apalancando otras formas de acceso, interacción y narración.

La idea del *Oráculo* como herramienta de apropiación de la obra de León de Greiff surge a partir de un conjunto de juegos de cartas existentes que implicaban, o bien una reinterpretación del tarot por el pintor surrealista Salvador Dalí (2019), o la presentación

de artistas de diversas épocas como Kandisky y Orlán (Tylevich & Sommer, 2018). Este mismo principio se ha utilizado por parte de Laurence King Publishing para producir una serie de oráculos sobre música, cine, moda y carreras de éxito.

Imagen 9.1

Tarot Dalí y Art Oracles



Laurence King, 2017, Art Oracles (<https://bit.ly/3Av3zY7>). Tarot Dalí, en A. Grijota, 20 de diciembre de 2020, “Seguimos las instrucciones de Dalí para tirar su tarot y esto es lo que dice de 2021”, *El País*, [imagen adjunta], <https://bit.ly/3OLI9us>.

Inspirados en los anteriores referentes, se decidió emprender un ejercicio de creación que permitiera materializar un recurso similar, a partir del universo poético y biográfico de León de Greiff y su círculo intelectual conocido como Los Panidas. Para lograr dicho resultado, el semillero de investigación en Narrativas transmedia de la Universidad EAFIT emprendió un ejercicio en tres momentos: (1) búsqueda de información biográfica y análisis de la obra de León de Greiff para la identificación de tópicos relevantes; (2) selección de temáticas y referencias para el contenido de la experiencia, y (3) creación de los elementos gráficos del mismo y su articulación visual con el contenido creado a través de ilustración digital, *collage* con elementos analógicos del archivo y diseño visual e integración del conjunto.

El primer paso consistió en auscultar la obra del poeta. Para este propósito se desarrollaron búsquedas temáticas a través de antologías y referencias críticas, exploraciones individuales de sus libros y minería textual a través del análisis de frecuencia de términos a partir de la obra digitalizada por el Banco de la República de Colombia y dispuesta para su consulta pública.

Acto seguido, se realizó una exploración del archivo ubicado en la Sala Patrimonial del Centro Cultural Biblioteca Luis Echavarría Villegas de la Universidad EAFIT, a partir de lo cual se buscó identificar elementos únicos de la obra literaria, así como encontrar influencias dentro de ella expresados en la selección bibliográfica y constantes autorales evidenciadas dentro de la colección. A la par, se dio paso al estudio de los contenidos que se encuentran en el archivo asociados a su vida personal, menciones y relación con los panidas, entre otros elementos biográficos que pudieran revelarse por fuentes secundarias. Así mismo, se efectuó una selección de material presente en el archivo: fotografías, obra gráfica sobre los panidas y León de Greiff, tipografías y elementos visuales de época que pudieran ser posproducidos y remezclados en un nuevo conjunto visual.

Una vez recopilados estos datos, se adelantó un proceso de discusión y priorización de los hallazgos, a partir de lo cual se privilegiaron aquellos que permitían situar grandes temas y metáforas contenidos en la obra del poeta, así como imágenes referenciales sobre los panidas y fotografías icónicas. Posteriormente, se crearon las primeras versiones de las cartas a manera de prototipo.

Al incorporar aspectos de la vida de León de Greiff dentro de la ideación, se confirmó el lugar central de Los Panidas dentro de la vida y obra del autor. Por lo cual se extendió la búsqueda para rastrear algunos detalles de las vidas y obras de los mismos, en períodos incluso posteriores a la disolución del proyecto de la revista.

Dentro de estas indagaciones conviene resaltar la compilación y los comentarios interpretativos sobre la obra de Pepe Mexía (José Félix Mejía Arango) incluida por el Banco de la República (1987) en una serie sobre historia de la caricatura en Colombia, en donde se destacan los aportes del panida al ámbito de la gráfica, así como sus inquietudes arquitectónicas. A su vez, fue posible ubicar el trabajo “Recuerdo, explicación e interpretación de Ricardo Rendón” (Lleras *et al.*, 1976) en donde además de una juiciosa recopilación de una porción considerable de la obra del artista, se compendia el trabajo de reseña y crítica producido sobre su creación y lugar en la historia colombiana, por parte de diversos intelectuales.

Adicionalmente, la influencia de Los Panidas en León de Greiff se puede evidenciar en varios de sus poemas, entre ellos los compendiados por sus herederos en el libro titulado *Poemas para sus amigos* (De Greiff, 1995). Junto a ellos, el poeta moldeó su propia

importancia histórica y contextual en el proceso de transformación de Medellín, de Villa a Ciudad, durante la primera mitad del siglo XX.

Los hallazgos sobre la vida y obra del poeta, fueron clasificados en cuatro categorías: personajes, temas, lugares y acciones.

La categoría de *personajes* se concentró en los trece Panidas, el movimiento literario del que hizo parte León de Greiff en su juventud. Con la investigación acerca de la vida, obra e influencia de cada uno, se tomaron los elementos necesarios para crear un concepto que representara rasgos identificatorios de cada panida de forma gráfica, así como una referencia a su oficio, buscando una identificación arquetípica.

La categoría de *lugares* permitió ubicar geográficamente las búsquedas literarias del poeta y los panidas, asociándolos con sitios clave de la ciudad de Medellín, ya fuera por su importancia contextual o histórica para la obra de León de Greiff, como el caso del Café Globo, en el que los jóvenes panidas se sentaban a escribir su revista. Pese a que algunos de los lugares identificados se habían transformado a lo largo del tiempo, se decidió usar las referencias más próximas para los usuarios, pese a su inexactitud histórica.

La categoría de *temas* surgió a partir del cruce de conceptos y nociones mencionadas en la obra y en las búsquedas literarias de los Panidas, tanto en conjunto como de cada uno de sus integrantes, identificadas en la lectura corriente y en el ejercicio de análisis de frecuencias de aparición de términos antes mencionado.

La categoría de *acciones* se construyó bajo la lógica de buscar otros elementos de carácter performativo a partir de los cuales también se pudieran caracterizar, describir y recrear a los panidas y su movimiento intelectual, con el fin de permitir actualizaciones e incorporaciones por parte de los futuros usuarios de la solución. Para completar la búsqueda, se hizo una revisión de los diez números de la *Revista Panida* (2015), con los cuales se completaron temas que luego fueron asociados a su vez con verbos, lugares y personajes con sus respectivos oficios distintivos. Todo esto partiendo de la premisa de conseguir una pieza que facilitara la referencia y la rememoración, cuanto la apropiación enactiva, involucrando la mayor cantidad de sentidos posibles, y expresado en la mayor diversidad de acciones ejecutables.

La tabla 9.1 muestra el inventario construido para su uso por medio de un algoritmo combinatorio que permitiera asociar de forma aleatoria los 13 panidas y sus oficios arquetípicos, con 13 acciones, 13 temas y 13 lugares, lo que arrojó un número considerable

de resultados, cerca de 28 561, que permitieron el desarrollo del juego por un período prolongado.

Tabla 9.1

Elementos seleccionados por categoría del Oráculo panida

Personajes	Acciones	Temas	Lugares
León de Greiff	Relatar	Erotismo	Café El Globo (Parque Berrío).
Félix Mejía Arango	Ilustrar	Astrología	Bolombolo.
Ricardo Rendón	Caricaturizar	Bohemia	Calle Ayacucho.
Teodomiro Isaza	Pintar	Tiempo	Calle Boyacá (en el cruce con la calle Palacé existió el Café El Globo).
Fernando González	Reflexionar	Literatura	Escuela de Minas de la Universidad Nacional. Algunos de los panidas estudiaron allí, este edificio fue construido en 1887.
Jorge Villa Carrasquilla	Narrar	Artes	Biblioteca Pública Piloto, José Manuel Mora Vásquez (Manuel Montenegro participó en su fundación).
Libardo Parra	Componer	Viajes	Cantina (representación de taberna de la época, aludiendo al café El Globo y los lugares que frecuentaban los Panidas).
José Gaviria Toro	Dibujar	Rebeldía	Escuela de Derecho Universidad de Antioquia. José Manuel Mora Vásquez fue rector de esta.
Rafael Jaramillo Arango	Escribir	Noche	Estación Ferrocarril Villa.
Bernardo Martínez Toro	Cantar	Música	Calle Junín.
Eduardo Vasco	Recitar	Muerte	Paraninfo Universidad de Antioquia (varios panidas estudiaron allí). Fue construido en 1803.
Jesús Restrepo Olarte	Crear	Desamor	Otraparte. Fue adquirida por Fernando González muchos años después de la disolución de la revista, pero se destaca como lugar emblemático directamente relacionado a este personaje.
José Manuel Mora Vásquez	Debatir	Dioses	Parque Bolívar. En una banca de este parque se dice que nació el grupo Los Panidas.

Creación de las cartas impresas

Una vez definidas las categorías, se inició el proceso de conceptualización gráfica para la creación del *Oráculo panida*, cuyo punto de partida, como se mencionó, fue el material bibliográfico y el archivo recuperado por el artista y asistente de investigación Juan Pablo Castaño, en la Sala Patrimonial del Centro Cultural Biblioteca Luis Echavarría Villegas.

En primer lugar, se hizo un reconocimiento de las propiedades matéricas e indexicales presentes en el archivo de León de Greiff: objetos contenidos en fotografías, anotaciones en sus libros a partir de los cuales se toma el elemento de la firma y la escritura caligráfica. Además, se consideraron el papel gastado y enmohecido y la textura de los libros contenidos en el archivo, de gran riqueza gráfica, en los cuales también predominan elementos como sellos y arabescos en las letras.

Con este material, se construyó la paleta de color, se hizo un registro fotográfico y el escaneo de los elementos seleccionados: libros, prensa, detalles de la caligrafía, los sellos, etcétera. A partir de esto, se hizo una nueva selección en la que se organizaron las diversas firmas encontradas, los grupos de sellos, la forma y textura de las hojas de los libros, fotografías, etcétera. Luego se imprimieron piezas específicas o detalles de la selección para realizar con ellos diversos montajes tipo *collage*, cuyo principio es la mezcla de los elementos gráficos.

Este nivel de la exploración implicó, además de reconocer el papel del archivo en la construcción de memoria, auscultar en la materialidad y visualidad de este, por medio de una reorientación de las representaciones y la reestructuración del espacio-tiempo en el que originalmente el archivo operaba como mecanismo de almacenamiento histórico y cultural (Guasch, 2005), para que mediante el trabajo con el *collage*, operando en una suerte de arqueología de medios a la vez reconstructiva y prospectiva (Zielinski, 2021), se introdujera una alteración en la “gramática original” de las secuencias y los elementos visuales, con la fragmentación, la segmentación y el montaje en una nueva configuración visual.

Se construye así una versión del archivo propia, partiendo de elementos que son objeto de reinterpretación, manipulación, corte, digitalización y reimpresión, en la que se mezclaron representaciones y se hizo apropiación de estas, teniendo como resultado carpetas digitales

individuales que contenían firmas, fechas, portadas e imágenes que se encontraban en los libros y carpetas de dibujos, entre otros elementos.

A partir de esta primera exploración gráfica, que implicaba el contacto directo con la materialidad del archivo, se realizó una segunda, orientada a la búsqueda conceptual, pero esta vez en relación con el contexto histórico en el que vivió el poeta, en las primeras décadas del siglo XX, y en las que compartió con los panidas. Se recopilieron diversos anuncios publicitarios, publicados en Medellín en la década de 1920, y de ellos se extrajeron elementos clave que facilitaron construir el concepto para la carta de cada uno de los panidas, que no necesariamente equivalía a retratos de corte referencial, pues en la pesquisa se identificó que no existía material fotográfico nítido de varios de los integrantes del movimiento intelectual. La imagen 9.2 muestra la integración del concepto gráfico general creado para el proyecto Fanfarria Farragosa con los montajes realizados.

Imagen 9.2

Concepto gráfico para el proyecto Fanfarria Farragosa



Técnica de *collage*, elaboración de Juan Pablo Castaño.

Como ya se mencionó, al no existir registros fotográficos de todos los integrantes del movimiento, la técnica del *collage* adquirió mayor sentido e importancia, pues implicó la construcción de un imaginario gráfico alrededor de cada panida. La investigación que se hizo sobre sus vidas y su ocupación profesional fue determinante.

Los *collages* fueron contruidos inicialmente de forma análoga, a partir de la impresión de las fotos de registro y de la superposición manual de cada una de ellas sobre un fondo negro. En este proceso se consolidaron las cartas de los personajes, las cuales aluden a cada uno de los panidas, indicando en ellas el nombre, pseudónimo, oficio arquetípico, la fecha de nacimiento y muerte (imagen 9.3).

Imagen 9.3

Estilo gráfico de la categoría Personajes del Oráculo panida

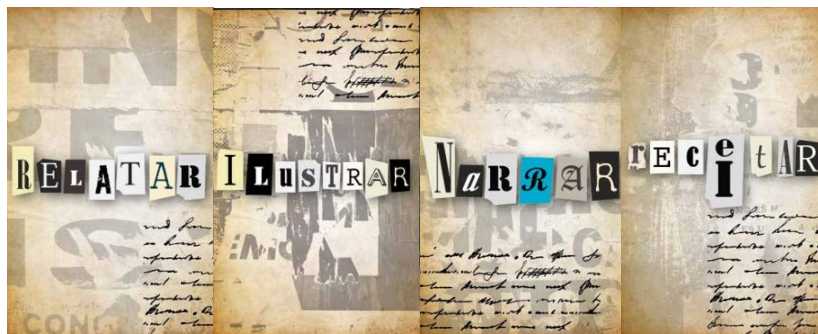


Elaboración de Juan Pablo Castaño.

El *collage*, pero ahora de manera digital, también se utilizó para la construcción de las cartas de *acciones*, para las que se privilegió el recorte de letras para componer la palabra, las texturas de páginas envejecidas y la escritura caligráfica (imagen 9.4).

Imagen 9.4

Estilo gráfico de la categoría Acciones del Oráculo panida



Elaboración de Isabel Castaño, Sara Gallego y Marielena Parra.

Para la representación de los *lugares*, el primer referente fueron las fotografías de la época de los sitios seleccionados. El objetivo era reflejar algunos de esos lugares como los vieron y vivieron los panidas, ya que varios de aquellos no existen hoy en día, como el Café Globo; además, en algunos casos se mostraron los lugares tras su cambio como resultado de los procesos de reestructuración y modernización de la ciudad de Medellín. El estilo gráfico de estas cartas está inspirado en el aspecto del tarot tradicional usado para la adivinación, y el calco e ilustración digital se basa en las fotografías de archivo a las que se les añadieron otros elementos recogidos previamente en el análisis del archivo en la Sala Patrimonial. El resultado es un estilo vectorial con colores vivos y contrastes de tono, con amplio uso de colores complementarios que se suman a los detalles tomados de las fotografías en el calco digital (imagen 9.5).

Imagen 9.5

Estilo gráfico de la categoría Lugares del Oráculo panida



Elaboración de Susana Morales. El estilo gráfico se definió a partir de las fotografías de referencia que inspiraron la versión final de las cartas. Fuentes: Biblioteca Pública Piloto y Sala Patrimonial de la Universidad EAFIT.

La categoría *temas* conserva en su diseño la misma lógica usada para la construcción de los lugares, y combina el estilo habitual de las cartas de tarot usadas para la adivinación con ilustraciones originales de Susana Morales, integrante del semillero de investigación en Narrativas transmedia, a partir de elementos específicos mencionados en algunos poemas de León de Greiff y de los Panidas. Además de lo anterior, las cartas aluden a motivos de diversas obras de arte como *La noche estrellada* de Van Gogh y el *David* de Miguel Ángel, entre otros (imagen 9.6).

Imagen 9.6

Estilo gráfico de la categoría temas del Oráculo panida

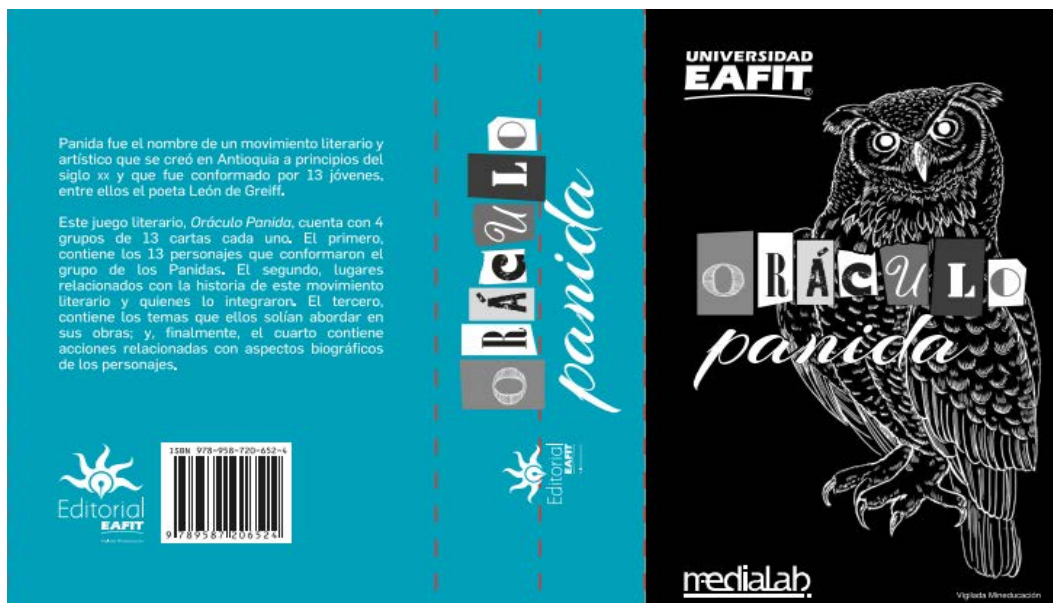


Elaboración de Susana Morales.

El diseño de los demás elementos como la caja del *Oráculo panida*, se derivan de la estética general del proyecto y retoman tanto la ilustración vectorizada como elemento estilístico transversal con algunos aspectos que aluden al *collage* (imagen 9.7). A su vez, el retiro de las cartas fragmenta la ilustración del Búho en cuatro partes, correspondiendo cada una de ellas a una categoría, con lo cual el jugador puede armar sus mazos completando la figura del búho, sin saber exactamente qué cartas están del otro lado, pero logrando la sintaxis que contienen la secuencia *sujeto, acción, tema y lugar*.

Imagen 9.7

Retiro, lomo y tiro de la caja del Oráculo panida



Elaboración de Isabel Castaño, Sara Gallego y Marielena Parra.

Mecánica de juego y desarrollo de la aplicación de RA

Además de las posibilidades de intervención creativa y apropiación de la obra de León de Greiff con el *Oráculo panida*, como complemento se desarrolló una aplicación de RA que amplifica la experiencia del juego impreso. La aplicación retoma y expande los elementos presentes en las cartas de *personajes, lugares y temas* del Oráculo.

Mecánica del juego

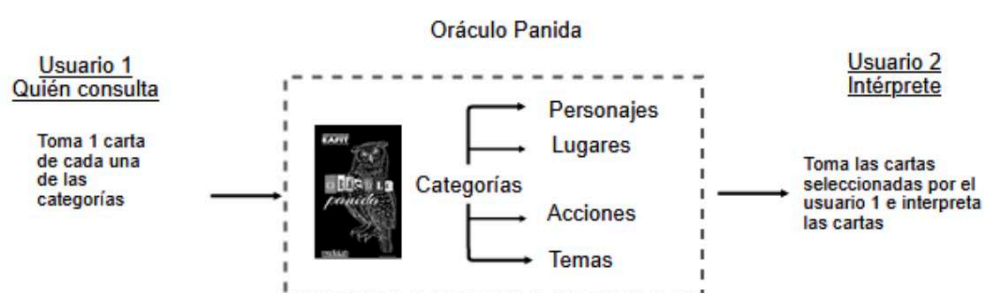
En primer lugar, se le indica al usuario que el juego corresponde a las lógicas de un oráculo, en lugar de un tarot, ya que este formato proporciona una mayor flexibilidad en cuanto al número de cartas, mientras que el tarot en su forma tradicional contiene 78 cartas que se dividen en dos grupos conocidos como los Arcanos Mayores y Menores.

En el caso del *Oráculo panida*, se definieron tres modalidades de juego:

Jugar a predecir: en esta modalidad de juego el usuario construye una predicción basada en la función original de los oráculos, la adivinación del futuro y la interpretación de imágenes a través de las cartas, que producen una sintaxis aleatoria con variaciones de *sujeto, acción, tema y lugar* (gráfico 9.3).

Gráfico 9.3

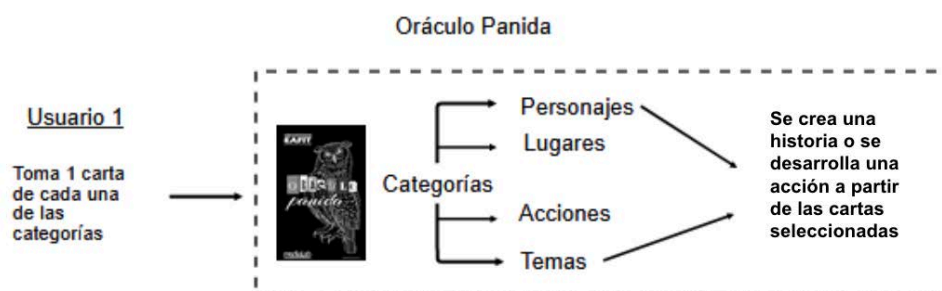
Mecánica del Oráculo con la dinámica “Juega a predecir”



Jugar a crear: basada en el *storytelling* creativo y en algunas dinámicas de los juegos de rol, esta modalidad le permite al usuario la creación de una historia a partir de la asociación al azar de categorías o palabras clave o la ejecución de las acciones sugeridas en la sintaxis combinatoria.

Gráfico 9.4

Mecánica del Oráculo en la modalidad “Crear”



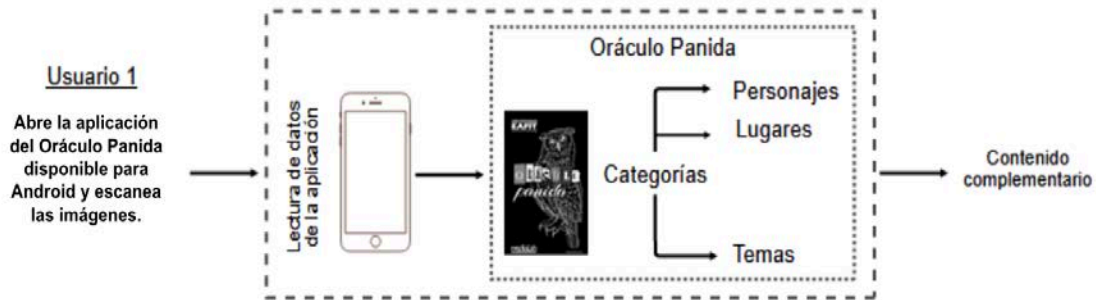
Jugar a ir más allá: se trata de la expansión del contenido a través de la aplicación de RA disponible para sistema operativo Android.^[55] En esta modalidad de juego se le pide

[55] Conviene mencionar que se realizó la compilación también para iOS, sin embargo, por asuntos administrativos, no se pudo realizar su publicación.

al usuario que escanee las cartas buscando contenido adicional, a partir de lo cual se presenta una animación de la imagen junto a un fragmento de un poema de León de Greiff o de los Panidas relacionado con el concepto de la carta.

Gráfico 9.5

Mecánica del Oráculo en la dinámica “Ir más allá”



Desarrollo de la aplicación

La aplicación fue creada en Unity en la versión 2019.2.13f1 e integrada con el *plugin* de Vuforia, el cual permite el reconocimiento de imágenes y un renderizado en tiempo real en dispositivos móviles. De este modo, se pudo asociar en cada imagen del Oráculo seleccionada la animación correspondiente. Por otro lado, el tratamiento de las imágenes y la texturización para la aplicación se realizó en Adobe Photoshop (imagen 9.8).

Imagen 9.8

Texturización y tratamiento de imagen de la aplicación



Para las animaciones se retomaron las ilustraciones ya hechas, se separaron en capas y se animaron en After Effects, tras lo cual se exportaron comprimidas para facilitar su reproducción.

Imagen 9.9

Proceso de reconstrucción de la imagen y frase en la animación de la aplicación

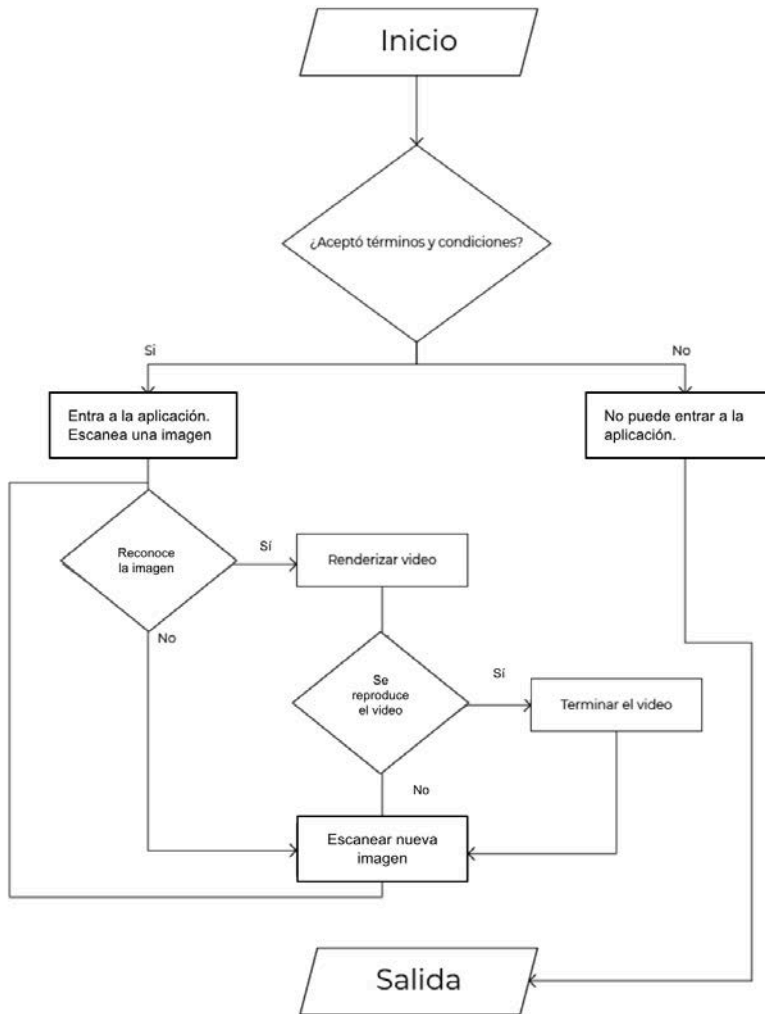


Como ya se mencionó, el recorrido del usuario en la aplicación de RA está definido por la modalidad “juega a ir más allá”. El usuario descarga la aplicación en su teléfono móvil y toma una de las cartas del oráculo impreso para que esta sea leída por la cámara, tras lo cual la carta cobra vida y despliega la animación que muestra un texto relacionado con el elemento de la carta: *personajes, lugares, temas*, complementado por un fragmento de la obra de León de Greiff.

El diagrama de flujo de la experiencia se muestra en la página siguiente.

Gráfico 9.6

Diagrama de flujo de la experiencia de uso de la aplicación de RA



A continuación, pueden verse los textos asociados a las cartas en las animaciones que se le muestran al usuario.

Tabla 9.2

Descripciones asociadas a las cartas de los personajes desplegadas en la aplicación de RA del Oráculo panida

Nombre	Texto al final de la animación
León de Greiff	Tejedor de palabras, cantador de emociones.
Félix Mejía Arango	Pensador de espacios, constructor de sueños.
Ricardo Rendón	Observador crítico de múltiples realidades.
Teodomiro Isaza	Compositor de trazos, escritor de colores.

Fernando González	Desobediente y libertario pensador.
Jorge Villa Carrasquilla	Imaginador de trayectos, creador de viajes.
Libardo Parra	Pintor de melodías, cazador de sonidos.
José Gaviria Toro	Creador de ilusiones, vendedor de alegrías.
Rafael Jaramillo Arango	Labrador de historias, creador de ensueños.
Bernardo Martínez Toro	Creador de oportunidades, hacedor audaz.
Eduardo Vasco	Curador de penas, protector de vidas.
Jesús Restrepo Olarte	Maestro de saberes, vidente de caminos.
José Manuel Mora Vásquez	Sembrador de justicia, procurador de bondades.

Como se puede evidenciar, las cartas de *personaje* y los oficios asociados a cada uno de los Panidas tienen una función metafórica y arquetípica que busca extender la interpretación del usuario más allá de la designación concreta, permitiéndole jugar de manera amplia a través de las combinaciones de las cartas y las mecánicas del juego.

Por su parte, las cartas de *lugares* y *temas* permiten la visualización de fragmentos de textos extraídos de la obra de León de Greiff, lo que convierte a la aplicación en una suerte de antología dinámica que permite pequeños atisbos a su obra, esperando que el usuario se motive a conocer y leer más por sus propios medios (v. tablas 9.3 y 9.4).

Tabla 9.3

Descripciones asociadas a las cartas de los lugares desplegadas en la aplicación de RA del Oráculo panida

Texto Carta	Texto para animación
Río Cauca	<p>La vida que fluye Y en la llanura de color de flama, y el cielo azul en el que rauda gira una alta nube, y soy la seca grama donde el sátiro cruel ansias inspira...</p>
Parainfo Universidad de Antioquia	<p>Sabiduría y curiosidad ¿Otra vez? (No es sabio que lo sepa la gente toda...) —Y cuándo?— (El saberlo hace / daño)</p>

Café El Globo	<p>Alegría y tertulia</p> <p>En tanto que nosotros, locos amigos fieles, escanciamos las copas de verdeantes hieles, ¡dormid eternamente!: que el sueño es lo que existe! Lo demás... ¡espejismos y huecos cascabeles!</p>
Escuela de Derecho Universidad de Antioquia	<p>Formas y normas</p> <p>Y ni imparto normas, ni normas comparto: solo, habito mis Reales. ¿Reales? quizá mis cuitas seránlo... (¿Díjolo Tales?)</p>
Estación Villa	<p>Viaje y transformación</p> <p>Dejando a un lado esdrújulos o esdrújulas cambio de rumbo al consultar mis brújulas</p>
Escuela Nacional de Minas	<p>Metamorfosis de la ciudad</p> <p>Vamos, lentos, a la Quimérica Ciudad, entre coros y befas y burlas de la vetusta humanidad...!</p>
Biblioteca Pública Piloto	<p>Memoria y cultura</p> <p>Añoranzas de viejas historias que, borradas, difusas, recuerdo... como historias de Anjous o de Dorias</p>
Calle Ayacucho	<p>Transición</p> <p>En esa villa arbitraria que opina con el rey Midas, fanática y monetaria éramos trece Panidas!</p>
Calle Boyacá	<p>Rebeldía y bohemia</p> <p>Dejad la inexperiencia, la osadía, la rebelión; dejad que el alma vibre</p>
Calle Junín	<p>Cotidianidad</p> <p>En el marco de la plaza. Chismes. Catolicismo. Y una total inopia en los cerebros... Cual si todo se fincara en la riqueza, en menjurjes bursátiles y en un mayor volumen de la panza.</p>
Otraparte	<p>Reflexión y pensamiento</p> <p>Mas, si soy un loco, (¡Los demás son cuerdos...!) todo dá lo mismo: mis filosofías me enseñaron poco: (al menos tal cosa dicen mis recuerdos de filosofismo...)</p>
Parque Berrío	<p>Acción y lucha</p> <p>de las ideas avivando el horno donde gime empotrado el pesimismo brega luchando con el mundo y con él mismo...</p>
Parque Bolívar	<p>Encuentros y conversaciones</p> <p>¡Oh búhos mis hermanos: yo os adoro y venero... y aguardo, —en un futuro</p>

Tabla 9.4

Descripciones asociadas a las cartas de los temas desplegadas en la aplicación de RA del Oráculo panida

Carta	Texto para animación
Arte	Y así como por nada podrás interesarte, así como de todo estarás separado: lejos del mundo y cielos, del Amor y del Arte. (<i>Poesía</i> , Tomo 1)
Astrología	¡Déja el monótono vivir gris, tardo y zurdo! Véte al viaje frenético por Antares, Ofir y por la Luna... Desorbitado, absurdo, galopa cinegético tras de las mil y una noches bajo los astros... “Tergiversaciones” (y poesía escrita entre 1913 y 1924)
Bohemia	Vamos a la Luna bohemia, locos de la Bohemia, muñecos de la Bohemia!
Desamor	Dolor en ristre lanza de amargura. El espíritu absorto, en su clausura, inmóvil, quieto, el corazón veleta.
Dioses	Total: que nada, amigo, puede atar a tu mente, mitos, dioses u hombres.
Erotismo	Y eres tú, de ti propio, tú –cancerbero– el prisionero: quien busca soledad, soledad siempre... ¡soledad y mutismo! ¡Soledad siempre en dúo! ¡Mutismo y Erotismo!
Literatura	Y lo que antaño fué literatura, por alquimia de pérfidias redomas cíñeme hoy cual túnica de Neso.
Muerte	Algo como la muerte se avecina; ¿qué misterio, qué pena quejumbrosa? Tal vez mi amor lejano que se fina... Una rauda visión vertiginosa.
Noche	La noche canta; rima...! El jardín glosa: sueña...! la luna dice: áma...!
Rebeldía	Dejad la inexperiencia, la osadía, la rebelión; dejad que el alma vibre.
Tiempo	Tiempo de amor, clave de Sol y sol de estío y el corazón enfermo y el espíritu apático tal una impertinencia dentro un concurso extático o como una sonrisa y en un duelo sombrío...
Viajes	Las almas repletas de sueños empíricos, siguen sus hegíricos viajes, por las metas que la luna alumbra...
Música	Sueños que no asumieron forma verbal perenne, ni musical, a que el viento se los lleve...

Pruebas con usuarios

Para poner a prueba el funcionamiento de la aplicación, se llevaron a cabo una serie de pruebas, en diversos dispositivos, con usuarios distintos, para lo cual se tomaron como base los arquetipos de usuario creados para el proyecto.

Las validaciones con usuarios se efectuaron en la etapa de diseño de la experiencia, siendo fundamental la validación a partir de prototipos de baja calidad de cada una de las mecánicas ofrecidas en el Oráculo, lo que permitió ajustar el diseño de la aplicación y la mecánica de juego en su desarrollo posterior. Se hicieron 15 pruebas con diferentes tipos de público, lo que permitió identificar que los usuarios prefieren la creación de historias como modo de juego y el uso de la aplicación de RA por encima de la adivinación.

Para llevar a cabo la prueba se consultó a usuarios seleccionados al azar, a los cuales se les pidió seleccionar las experiencias del Oráculo que más les llamaran la atención e interactuaran con ella. La mayoría de los encuestados se encontraban en un promedio de edad de 30 años (tabla 9.5).

Tabla 9.5

Usuarios encuestados según su rango de edad

Modalidades de juego	Edades de los usuarios		
	14 - 25	26 - 35	36 - 60+
Jugar a predecir		4	
Jugar a crear	1	7	1
Juega a ir más allá (RA)		9	

Cabe resaltar que varios usuarios seleccionaron dos experiencias, y a partir de estas hicieron los comentarios y observaciones. La gran mayoría de los usuarios encuestados seleccionaron la modalidad *jugar a crear*. Los usuarios comprendieron las instrucciones y mezclaron los elementos de las cartas para crear una historia original o desarrollar una acción a partir de las cuatro categorías disponibles.

La otra mecánica que fue seleccionada por la mayoría de los usuarios fue *jugar a ir más allá*, la cual es la experiencia de RA del *Oráculo panida*. En el caso de esta, algunos usuarios mencionaron el poco interés en descargar una aplicación en sus teléfonos móviles; sin embargo, fueron una minoría en relación con los demás usuarios.

Por otro lado, la gran mayoría de las personas que interactuaron con esta experiencia manifestaron que esperaban que el contenido complementario que se mostraba tuviera, por ejemplo, exploración y recorridos al interior de los espacios mencionados en las cartas de lugares, y que se ampliara la información acerca de los 13 Panidas.

Estos aspectos excedían los alcances de esta iteración y fueron resueltos en cierto modo en la aplicación de realidad virtual; sin embargo, fueron tenidos en cuenta para el refinamiento del material. Luego se hicieron los ajustes y las mejoras pertinentes, según las capacidades del equipo. Finalmente, el *Oráculo* se llevó a fase de producción y se publicó en una colección de objetos editoriales experimentales por parte de la Editorial EAFIT.

Consideraciones finales

Las experiencias de RA han tomado un gran auge durante los últimos años en campos como la medicina, el turismo, la educación y la cultura. En este último sector, se han implementado diversos proyectos de apropiación cultural en diversas ciudades, las cuales buscan diversificar las experiencias de apropiación de los visitantes a partir de la visibilización por medio de estrategias emersivas del acumulado histórico de estas.

Para el caso del *Oráculo panida*, asociado a la vida y obra de León de Greiff, los usuarios manifestaron interés en la exploración de las cartas y sus referencias, el uso de la aplicación de RA y la interacción con las mecánicas de juego diseñadas. Según la evaluación realizada, los usuarios parecen sentirse más inclinados a experimentar con aplicaciones de RA y esperan de estas una complementación de los contenidos presentados de manera impresa.



Resulta necesario para una nueva iteración de la solución, lograr una integración y navegación que vincule los otros contenidos existentes, de tal manera que los componentes emersivos se complementen con los productos hipermedia y de inmersión creados.

Capítulo 10

Expreso Intertropical. Un viaje imaginario por la vida y obra de León de Greiff a través de la realidad virtual [*]

El difícil concepto de realidad virtual tiene una historia relativamente reciente que Ihde (2015, p. 63) le atribuye a la figura de Jaron Lanier, aunque no las técnicas y tecnologías inmersivas y los medios técnicos para suscitar el efecto de presencia o la provocación de sensaciones de “viaje inmóvil”. Vista así, la genealogía de estos simulacros que apelan a la sensación de presencia se remonta, según Oliver Grau, al año 60 a. C, con el friso dionisiaco de la Villa de los Misterios de Pompeya, una habitación enteramente cubierta por imágenes en las que la línea de horizonte termina sumergiéndose al espectador en las escenas que allí son ofrecidas (Grau, 2003, p. 25).

Desde esa perspectiva, las experiencias inmersivas son el resultado de una obsesión de los creadores y diseñadores de medios por el efecto ilusivo total desde los trampantojos renacentistas y los panoramas decimonónicos, pasando por los complejos dispositivos como el *Stereopticon*, presentado al público en 1894; o aquellos exhibidos en las ferias mundiales, como el *Cinéorama* en la Exposición Universal de París en 1900, inventado y patentado por Raoul Grimoin-Sanson, con el cual, gracias a la combinación simultánea de diez proyectores en círculo en una locación, se emulaba un globo aerostático y un viaje aéreo a través de una imagen conectada de 360° (Grau, 2003, p. 147).

[*] Este capítulo fue desarrollado en coautoría con John Alexis Restrepo Giraldo, asistente de investigación del proyecto.

Estas elaboraciones mediales comportan, al menos, una cuádruple configuración constituida, en conjunto (combinada parcialmente o de manera separada) por la producción de varios efectos: (1) *medial*: caracterizado por la creación de cierta forma de inmediatez (Bolter & Grusin, 2000); (2) *sensorial*: enfocado en las formas estéticas de la inmersión (Grau, 2003; Machado, 2009); (3) *sicológico*: asociado a la sensación de presencia (Calleja, 2011), y (4) *experiencial*: determinado por la simulación de un viaje, pese a que el sujeto permanece inmóvil (Machado, 2009).

De este modo, en términos de la comprensión de este tipo de experiencias:

La inmersión es, sin duda, clave para entender el desarrollo de los medios, aunque el concepto parezca algo opaco y contradictorio. Obviamente, no existe una relación simple de “esto o lo otro” entre distancia crítica e inmersión; las relaciones son multifacéticas, íntimamente entrelazadas, dialécticas, en parte contradictorias y altamente dependientes de la disposición del observador. La inmersión puede ser un proceso estimulante para el intelecto; sin embargo, tanto en el presente como en el pasado, en la mayoría de los casos la inmersión es mentalmente absorbente y un proceso, un cambio, un paso de un estado mental a otro. Se caracteriza por disminuir la distancia crítica a lo que se muestra y aumentar la implicación emocional en lo que está sucediendo (Grau, 2003, p. 13).

Vistas así, las experiencias inmersivas y su particular arquitectónica (Vásquez, 2015, p. 225) implican una compleja composición fenomenológica y tecnológica, que depende tanto de las modalidades de su recepción, de los grados de implicación de quien tiene la experiencia, cuanto de las modalidades elegidas para su diseño, de tal manera que

Como los medios visuales pueden describirse desde la perspectiva de su intervención en la percepción, en términos de cómo organizan y estructuran la percepción y la cognición, los espacios virtuales inmersivos deben clasificarse como variantes extremas de los medios visuales que, por su totalidad, ofrecen una realidad completamente alternativa. Por un lado, dan forma a las ambiciones “totalmente abarcadoras” de los creadores de medios, y por otro, ofrecen a los observadores, particularmente a través de su esfuerzo de totalización, la opción de fusionarse con el medio visivo, lo que afecta las impresiones sensoriales y la conciencia (Grau, 2003, p. 13).

Es por esta razón por la que la noción de realidad virtual encarna una ambigüedad que cifra los intentos de aclaración de las formas de experiencia que la inmersión, la sensación

de presencia y la inmediatez son capaces de proveer. Tanto así que, como lo explica Machado (2009):

“Realidad virtual” es un nombre genérico –y también bastante discutido, ya que muchos prefieren hablar de “ambiente virtual” o de “simulación de ambientes” [...] para designar un determinado tipo de evento audiovisual (que también es sensorial porque ahora incorpora la sensación táctil), destinado a resolver de una vez por todas el problema de la inmersión del espectador dentro de otra realidad, una realidad simulada (2009, p. 153).

Ni qué decir de la idea de realidad mixta (Handosa *et al.*, 2018), utilizada como mecanismo para resolver las tensiones entre experiencias con componentes inmersivos y emersivos. En cualquiera de los dos casos se apela a una concepción de la realidad que tensa, más que integra, las nociones de simulación, ficción y virtualización (Giannetti, 2005, p. 87) como aspectos constitutivos de eso que llamamos realidad. Por el contrario, las conexiones entre lo actual y lo virtual, lo ficcional y lo factual, lo inmersivo y lo emersivo, proporcionan un conjunto de categorías estéticas cuya alternancia da lugar a una concepción ontológica distinta.

De este modo, tanto las ficciones científicas, teóricas, matemáticas o filosóficas apoyadas en experimentos mentales y contrafactualidades (Doležel, 1999) operan en un registro similar al de la imaginación literaria, por cuanto resultan ser procesos de virtualización que constituyen concepciones ampliadas del presente efectivamente dado, sistemas de posibilidad que ayudan a resolver la actualidad.

Al respecto, Giannetti menciona un interesante recurso empleado por Kircher para hacer patente o “real” lo imaginario y utilizarlo como mecanismo persuasivo al usar una especie de linterna mágica para proyectar imágenes infernales a las que les sumaba humo para dar la sensación de movimiento, y la inclusión de insectos exóticos que eran amplificadas para acentuar lo terrorífico de la experiencia. Así, como indica la autora:

Kircher utilizó la imagen proveniente de un aparato como estrategia de persuasión al servicio de unas creencias. El jesuita hizo visible una imagen mental –la del infierno, de los demonios–; empleó la simulación para hacer realidad un mundo totalmente ficticio. Si Bosco ofreció, a través de la pintura, una nueva visión de la esfera de lo infernal, exaltando su dimensión antihumana y antinatural –y, por consiguiente, antimundo frente a lo celestial y lo terrenal– Kircher consiguió, con su acción, incorporar la experiencia de lo infernal a la vida terrestre, perfilando una visión intraterrena del infierno (Giannetti, 2005, pp. 87-88).

Resulta claro que las construcciones ficcionales, al no alcanzar el nivel de “socialmente compartidas”, requieren recursos adicionales que las hagan patentes en los contextos colectivos, convirtiéndose los dispositivos de audiovisión técnica en un adecuado mecanismo de exteriorización e inscripción de potencialidades contenidas en los archivos culturales, de tal suerte que, continuando con el ejemplo del jesuita alemán:

La apropiación de Kircher de la imagen inmaterial en movimiento para provocar una determinada reacción sensible en un grupo puede ser considerada como una acción poética, que extrapola *per se* en el ámbito de lo sagrado, para actuar en el ámbito de la cultura, de la estética. Aunque basado en la ilusión, el infierno visual de Kircher proporcionaba al observador el conocimiento de lo posible. Transformaba el espacio de la iglesia en lugar para la experiencia de otra realidad (que podríamos llamar) “virtual” (Giannetti, 2005, pp. 87-88).

Es evidente desde este punto de vista que la integración del estereoscopio (un invento de 1840, resucitado en la contemporaneidad) con tecnologías de computación gráfica y móvil, así como la popularización de la visión computacional y, en general, la domesticación y popularización de las tecnologías inmersivas y emersivas, entre las que se encuentran los medios locativos (De Souza & Sheller, 2014), han producido una fascinación que parece inédita para nuestra época. Sin embargo, es posible abordar la profundidad del tipo de experiencia que son capaces de suscitar estas tecnologías y los consecuentes fenómenos culturales que se les asocian, solo si se usan categorías estéticas más precisas que permitan comprender el alcance y potencial de dichos fenómenos.

Muy tempranamente, Janet Murray (1999) avizó los potenciales culturales de las tecnologías inmersivas con la noción de ciberdrama, un equivalente conceptual sofisticado de la ficción televisiva presentada por *Star Trek*, en la que se disponía de un recinto, la holocubierta, para componer y vivir escenas completas de piezas literarias. Al respecto dice la autora:

La más ambiciosa promesa del nuevo medio narrativo es su potencial para contar historias acerca de sistemas completos. El formato que explota mejor las propiedades de los entornos narrativos no es el hipertexto o el juego de lucha sino la simulación: un mundo virtual lleno de seres relacionados, un mundo en el que podemos entrar, manipular y observar sus procesos. No es descabellado esperar que los ciberautores creen entornos simulados que capturarán las estructuras de comportamiento y sus interrelaciones con nueva claridad (Murray, 1999, p. 288).

Agregando más elementos al magma conceptual que le da contorno a las experiencias inmersivas, en su configuración como lenguaje o forma creativa autónoma no solamente pesa su potencial narrativo, sino además su capacidad enactiva, las exploraciones hápticas y kinestésicas, así como la capacidad para ponernos frente a acontecimientos y hechos, en el ámbito de lo factual, que de otra manera no podríamos presenciar, como lo muestran Nonny de la Peña *et al.* (2010) con su concepción acerca del periodismo de realidad virtual, un tipo de género de narración factual emergente en el que se recrean situaciones inaccesibles para los espectadores, para poder suscitar empatía y una comprensión más profunda del contexto y los móviles en los que se desarrollan los hechos.

Llegados a este punto, deben entenderse las designaciones de realidad virtual, realidad aumentada y realidad mixta como convenciones para designar experiencias de naturaleza inmersiva y emersiva, con variaciones narrativas, performativas, factuales y ficcionales.

La realidad virtual en los procesos de apropiación cultural

Desde hace algunos años, este tipo de tecnologías han empezado a permear en los procesos de creación con una identidad propia. Así mismo, vienen incluyéndose como mecanismos de apropiación cultural y educación, favoreciendo el desarrollo de herramientas en las que se trasciende de la expectación distante a la vivencia en primera persona, a través de experiencias de aprendizaje significativas.

De este modo, las experiencias inmersivas de diverso tipo han tomado gran relevancia en la construcción de estrategias multiplataformas en el siglo XXI, cuando el auge de los dispositivos y la noción de inmersión han hecho que los contenidos estén más cerca de los usuarios.

Para los procesos de enseñanza-aprendizaje y apropiación cultural, la realidad virtual y los contenidos audiovisuales en 360° se han convertido en una herramienta de suma importancia, pues es la que acerca al usuario a una manera de vivir de manera realista escenarios ficcionales o factuales inaccesibles por otros medios.

Si bien los procesos de aprendizaje tradicionales se están reinventando, las ayudas virtuales han logrado un mayor crecimiento en la curva de aprendizaje para la asimilación de los contenidos pedagógicos, gracias a la incorporación de los sentidos de las personas en dicho proceso (Vera *et al.*, 2003), tomando la realidad virtual como una herramienta que logra el acercamiento entre la tecnología, la educación y los sentidos.

En la actualidad, son muchos los escenarios culturales que han utilizado la realidad virtual, el uso interactivo de espacios tridimensionales y recorridos 360° para acercar a los usuarios a sus objetivos, disminuir las brechas de acceso y cruzar océanos impactando en otros territorios.

Un primer ejemplo del uso de imágenes de 360° en escenarios culturales o museísticos, es el proyecto Alhambra Virtual en Granada, España, en el contexto del Museo de la Alhambra, creado en 1942. Este espacio posee una de las mejores colecciones de arte nazarí.^[56]

El uso de esta herramienta en el Museo tuvo como objetivos: (1) acercar a las personas por medio del turismo virtual, (2) llegar a más personas gracias a un espacio didáctico y divulgativo, y (3) mostrar la Alhambra a partir de una noción de arqueología virtual eliminando sus desperfectos (Fuertes *et al.*, 2005). El recorrido viene acompañado de un componente de guianza, espacios de interacción entre usuarios, resolución de dudas, entre otros.^[57]

Estas experiencias abren el campo para las reflexiones sobre la consolidación en el contexto del museo y de las instituciones de preservación social de la memoria, de su faceta tanto virtual como transmedial, que requieren conexión, pero también autonomía en su tratamiento y desarrollo sobre los criterios de accesibilidad, interactividad e interacción sobre los que hace énfasis Moreno (2015).

^[56] Descripción de la experiencia tomada del sitio web del Museo: <https://www.alhambra-patronato.es/descubrir/alhambra-y-generalife/museos/museo-de-la-alhambra>.

^[57] Una de las experiencias en realidad virtual producidas por el Museo puede explorarse en el siguiente video: <https://www.youtube.com/watch?v=dBbf6wjon28>.

Es esta ausencia de una “museografía virtual” la que ha implicado lo que Kidd (2014) identifica como el fracaso de los primeros intentos de virtualización y generación de experiencias inmersivas en este tipo de instituciones, de tal suerte que

Las galerías virtuales que se encuentran en los sitios web de los museos a principios de la década de 2000 quizá sigan siendo el intento más directo hasta ahora de manifestar el museo inmersivo. Estos fueron anunciados como el amanecer del encuentro global del museo, permitiendo a los “visitantes” el acceso a sitios y experiencias que no habrían sido posibles antes [...] Alojados en sitios web de museos o en plataformas ‘construidas’ como Second Life, su uso ha ido en declive en los últimos años a medida que los museos han repensado la relación entre lo virtual y lo físico, dándose cuenta de que estar casado con las estructuras del museo, tanto arqueológico como institucional, no se traduce necesariamente en experiencias en línea satisfactorias (Kidd, 2014, p. 37).

Lo que resulta claro a partir de estos intentos fallidos, no es tanto la inoperancia de las tecnologías inmersivas y emersivas en el ámbito de las instituciones de preservación de archivos culturales, sino la necesidad de concepciones curatoriales, museográficas, comunicativas y educativas que integren adecuadamente y den la dimensión que se merece a los esfuerzos de virtualización.

En una dirección complementaria, donde las propuestas curatoriales y museográficas son integradas con soluciones hipermedia, inmersivas y emersivas, resulta vital repensar las funciones y mecanismos con los cuales se construyen las relaciones con los públicos y se propician las experiencias de apropiación cultural. Como lo plantea Moreno (2015), refiriéndose al caso particular de las instalaciones hipermedia y, en general, al enriquecimiento de la experiencia de visita al museo a través de diversas mediaciones tecnológicas:

Al no estar sujetas a normas de difusión masiva, las instalaciones hipermedia del museo permiten innovar comunicativamente con todo tipo de fusiones tecnológicas. Por ejemplo, mediante sistemas de simulación holográfica (*Pepper's ghost*) pueden insertarse imágenes en objetos reales, maquetas, piezas... e interactuar con ellos. Es posible utilizar iluminación interactiva, animar físicamente objetos, crear réplicas de las piezas con impresoras 3D para que puedan tocarse... Interactividades e interacciones que enriquezcan el discurso del museo y acerquen los contenidos y los hagan fácilmente accesibles desde el punto de vista conceptual y físico. Y esto se logra teniendo en cuenta las limitaciones de

las audiencias. Otra forma de interactividad con interacción es usar instalaciones hipermedia, de manera que, por ejemplo, si no se encuentra lo que se busca, la persona que está interactuando pueda ponerse en contacto por videoconferencia con los conservadores u otros expertos del museo (Moreno, 2015, p. 99).

El uso de la realidad virtual con fines culturales ha sido una herramienta que no solo permite transformar la manera en la que se muestran los contenidos, sino que lleva a cabo un proceso de aprendizaje en primera persona “según el cual un individuo adquiere la mayoría de los conocimientos de su vida diaria mediante experiencias naturales, directas, no reflexivas y subjetivas” (Vera *et al.*, 2003, p. 2).

Por su parte, Moreno es enfático al afirmar que “Falta una metodología que genere un discurso coherente de interacciones e interactividades en el museo *in situ* y en sus variantes virtuales, y la interacción e interactividad entre todas ellas” (2015, p. 105). Lo anterior implica, entre otros, el desarrollo de proyectos curatoriales transmedia, donde se integren las posibilidades tecnológicas con las apuestas organizacionales de las instituciones que preservan los archivos culturales, en función de enriquecer y potenciar las formas de acceso de sus visitantes, considerando las variantes que condicionan la recepción de los públicos y entorpecen o facilitan su experiencia.

El Expreso Intertropical y la virtualización del viaje atávico greiffiano

Es este contexto el que ha inspirado la creación de la plataforma inmersiva denominada el *Expreso Intertropical*, cuya primera versión fue presentada en el año 2019, en el marco de la versión 13 del Salón de Nuevas Lecturas de la Fiesta del Libro y la Cultura de Medellín, como parte del proyecto transmedia la *Fanfarria Farragosa*, en torno a la vida y obra del poeta colombiano León de Greiff.

La nueva propuesta amplió la experiencia para hacer de ella un recurso autónomo en relación con el componente espacial, pero interdependiente respecto al *Oráculo panida* y a diversos elementos temáticos abordados en las demás plataformas.

En ese orden de ideas, el ejercicio de diseño buscó, en primera instancia, intentar la recreación de un viaje imposible en un vehículo improbable. Esto es, la conexión por la vía de la simulación de un viaje imaginario por los parajes greiffianos, conectados biográficamente por el ferrocarril, asociando sus afectos y referencias al trópico profundo, avistado en su paso por Bolombolo, Antioquia, y los enigmáticos paisajes nórdicos, añorados primero por el vínculo con sus ancestros (Carl Sigismund von Greiff y Lovisa Petronella Faxé eran de esta región), convertidos en material creativo por la conexión con sus formas y referentes literarios que, finalmente, se convertirían en destino efectivo de los viajes no solo del poeta, sino del funcionario público (De Greiff fue agregado diplomático en Suecia hacia el final de su vida).

A esta intersección entre viajes “reales” e imaginarios, a los cruces migratorios de ida y vuelta entre Colombia y Suecia, es a lo que Julián Vásquez denomina *El gran viaje atávico* (2006) en la obra de León de Greiff, designación que se entronca, por un lado, con la emulación del viaje del poeta Artur Rimbaud para dedicarse al contrabando en los desiertos de Abisinia, con la diferencia de que el francés lo hizo para alejarse de la poesía, mientras De Greiff lo hizo para abrazarla entre el sol canicular del trópico y los helados parajes nórdicos. Por otro lado, da cuenta de los ires y venires entre el pasado y el presente (con algunos atisbos proféticos también) que se materializan tanto en los referentes y los temas, como en el uso del lenguaje a través de la concomitancia literaria entre “referencias culturales, neologismos, arcaísmos, latinajos, extranjerismos, composiciones originales o acepciones especiales” (Macías y Velásquez, 2007, p. 11).

Es en este sentido que, por su parte, Vásquez (2006) aborda:

El carácter polifacético y transnacional que caracteriza el “Corpus sociocultural greiffiano”, sobre todo a partir de 1825, lo convierte en pieza apetecible para la investigación. El estudio de la obra de León de Greiff, visto desde esta perspectiva, adquiere otra dimensión porque lo integra a procesos culturales globalizantes y heterogéneos [...] En forma descriptiva, podríamos afirmar que el escritor colombiano [...] realiza un viaje al pasado con el fin de traer hacia el presente elementos históricos ya desaparecidos (2006, p. 19).

En segundo lugar, la experiencia buscaba ofrecerle al visitante la experiencia de “sumergirse en un poema”, a través de un recurso que jugara con los saltos temporales, los avistamientos abruptos, los tránsitos temáticos inesperados y los ritmos enrevesados que atraviesan la obra del escritor colombiano, sin que ello significara necesariamente

una narrativa estructurada, sino una versión libre en un nuevo medio, explorando el potencial de las experiencias inmersivas como medio expresivo.

En esta dirección, el ejercicio apuntó, entre otros aspectos, a permitirle al usuario visitar el cuarto del Búho y descubrir en él pasajes secretos que aludieran tanto a las preferencias del autor por la literatura y la música como a la galería de recuerdos y afiliaciones afectivas que lo vinculaban a sus amigos los Panidas. En adición, se buscó permitirle al público vivir la experiencia de un recorrido por el Bredunco (nombre arcaico del río Cauca) y los parajes nímnicos de Laponia (gran región del norte de Europa que comprende Noruega, Suecia, Finlandia y Rusia), en el que el usuario pueda pescar los otros-yoes materializados en peces nativos de cada una de las regiones.

En este capítulo damos a conocer el proceso de construcción de esta experiencia, a la que se puede acceder por varias vías: una aplicación móvil para usar con Google Card Board; a través de gafas de realidad virtual descargando la aplicación para Oculus Go, y una versión web para su consumo en un computador convencional.

En ese sentido, mostramos tanto el proceso creativo como cada una de las interfaces y la navegación de los usuarios en la plataforma, con el objetivo de evidenciar un caso de diseño y uso de las experiencias de “realidad virtual” en los escenarios de apropiación cultural, en especial, cuando estos son patrimoniales.

Código QR Expreso Intertropical



Enlace de acceso opcional: <https://jdmozo.itch.io/expreso-intertropical>, contraseña: eafit.

El *Expreso Intertropical* es una experiencia de realidad virtual que ubica al usuario en dos escenarios significativos de la vida del poeta colombiano León de Greiff; el primero es Bolombolo, situado en el trópico de Colombia, y el segundo es Korpilombolo, ubicado en el Ártico, Suecia. Allí, cada uno de los usuarios podrá visitar estos lugares a través de las gafas de realidad virtual o desde sus computadores. Ambos espacios están inspirados

por alusiones y fragmentos de poemas del autor, así como por elementos biográficos que se materializan en los diversos escenarios.

Los usuarios interactúan para comprender la importancia que tuvo el Río Cauca (Colombia), Laponia (Suecia), los 13 Panidas, la biblioteca de León de Greiff y sus otros-yoes (Leo Le Gris, Matías Aldecoa, Gaspar von der Nacht, Erik Fjordson, entre otros) en la vida y obra de León.

Propósito y validación con usuarios de la experiencia

El proceso creativo para el desarrollo del Expreso Intertropical tuvo un primer sustento en la revisión de conceptos e ideas sobre la relevancia de experiencias inmersivas en escenarios culturales y educativos. En esta revisión se identificaron los textos “*Spherical Image Processing for Immersive Visualisation and View Generation*” (Guan, 2011), tesis doctoral que estudia la exploración técnica de visualizaciones de 360° para la producción de efectos inmersivos, y la tesis de maestría “*An Evaluation of the User Interface for Presenting Virtual Tours On line*” (Quartly, 2015), que analiza la evaluación de interfaces para la creación de *tours* virtuales en dispositivos móviles.

De estos dos trabajos surgen las primeras consideraciones en torno a la posibilidad de explotar los atributos expresivos que una simulación tridimensional podría tener más allá de las capturas en 360° de carácter realista, por cuanto, para el caso particular del Expreso Intertropical, el interés se centraba no tanto en ofrecer una vista panorámica del archivo y la colección patrimonial de León de Greiff, sino en la inmersión en atributos que pudieran ser atractivos para los públicos, favoreciendo, posteriormente, el interés y la exploración sobre la vida y obra del autor. Estas ideas luego tomarían fuerza en espacios de cocreación dentro del Semillero de investigación en Narrativas transmedia de la Universidad EAFIT, donde se materializó la solución.

Proceso cocreativo: un viaje compartido

Para el proceso de construcción de la plataforma se vivieron cuatro momentos que permitieron su creación: (1) definición, ideación y prototipado; (2) diseño, construcción y prueba de usuarios; (3) implementación, y (4) sistematización. De estos cuatro procesos hicieron parte profesores de la Escuela de Artes y Humanidades de la Universidad EAFIT,

y también estuvieron vinculados estudiantes de la Maestría en Comunicación Transmedia, de la Maestría en Estudios Humanísticos y del Pregrado en Comunicación Social de la misma Universidad y el Comité del Salón de Nuevas Lecturas de la Fiesta del Libro y la Cultura de Medellín, conformado por diversos actores público-privados de la ciudad.

Tras consolidarse el equipo, se empieza a buscar la plataforma seleccionada para la animación, se crean las piezas gráficas y la construcción de la narrativa, que sería sometida a prueba y validación con usuarios que permitieran identificar fallas tempranas.

El propósito del Expreso Intertropical dentro del proyecto transmedia de La Fanfarria Farragosa consistía en el desarrollo de una plataforma que permitiera a los usuarios sumergirse en dos parajes geográficamente distantes que fueron de gran relevancia en la biografía y en la obra del poeta León de Greiff, complementando los elementos experienciales de las demás plataformas en las que se hacía énfasis en diversos momentos, personas y lugares de su vida.

Pruebas de usuario: una valija necesaria para emprender el viaje

Para las pruebas de usuario se implementaron dos técnicas de validación; por un lado, se probó con 12 usuarios de edades diversas (dentro de los arquetipos de usuario del proyecto) y se validó por medio de una escala de Likert, que tenía como objetivo conocer la perspectiva de las personas mediante afirmaciones orientadas a recoger sus valoraciones sobre la experiencia.

Por otro lado, se efectuó una validación a través de un paseo cognitivo con dos usuarios adultos (30 y 35 años) y un adulto mayor (61 años), que tuvo como objetivo conocer cualitativamente los atributos y oportunidades de mejora de la experiencia.

A continuación, se muestran los resultados cuantitativos de la aplicación de la escala de Likert en relación con las respuestas de los 12 usuarios (v. tabla 10.1).

Tabla 10.1

Sistematización de prueba de usuario con escala de Likert de la experiencia de realidad virtual, Expreso Intertropical

Resultados escala de Likert - Expreso Intertropical					
	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
Es una experiencia agradable	8,3 %	0 %	0 %	58,3 %	33,3 %
La estética de la experiencia es realista	0 %	16,7 %	16,7 %	50 %	16,7 %
La experiencia le produjo mareo	25 %	25 %	0 %	25 %	25 %
La música complementa la experiencia	8,3 %	16,7 %	8,3 %	25 %	41,7 %
La música en relación con la experiencia fue agradable y coherente	8,3 %	16,7 %	25 %	0 %	50 %

A partir de los resultados obtenidos, el equipo de producción planteó la necesidad de enfocar sus esfuerzos en el mejoramiento de los siguientes puntos:

- Revisión de paleta de colores, elementos gráficos y música para hacer más consistente la experiencia.
- Disminución de polígonos en los modelos 3D para lograr mayor fluidez y estabilidad en la experiencia con el fin de disminuir mareos.

Para el paseo cognitivo se tomaron en cuenta los problemas, aportes, mejoras y opiniones de los usuarios de cara a la experiencia. En ese proceso, el equipo de diseño se enfocó en la revisión de los siguientes ítems:

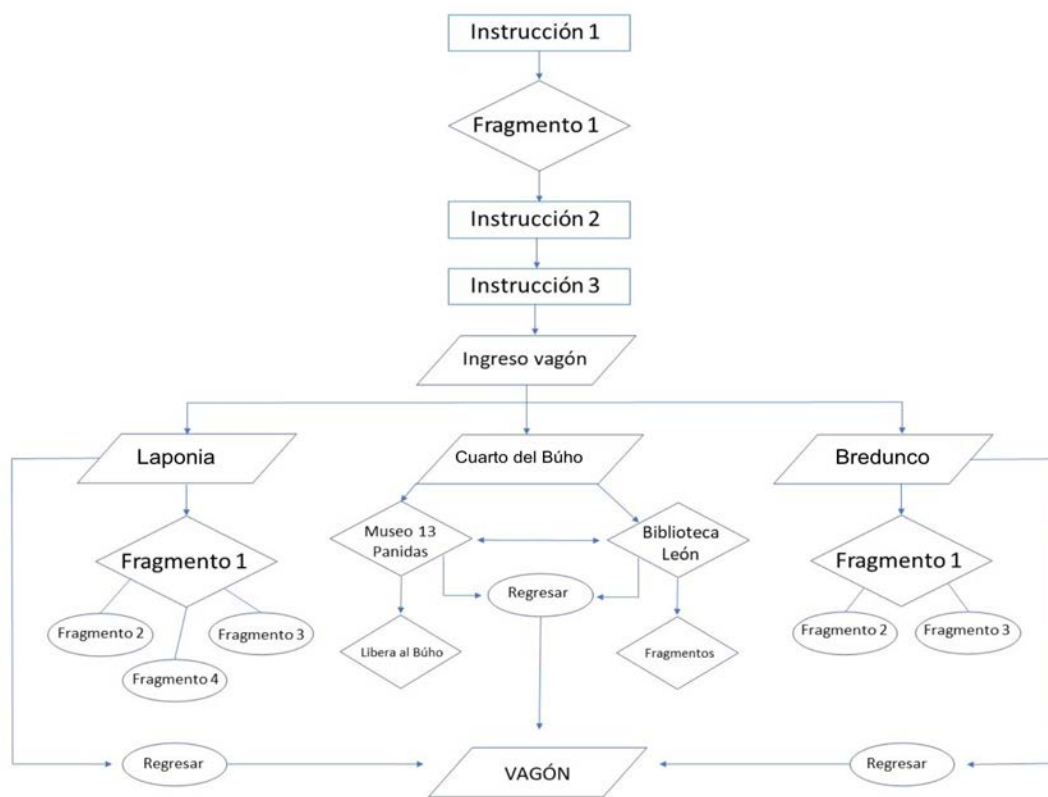
- Brindar más elementos de contexto en la introducción de la experiencia, tanto en el componente de navegación como respecto a los elementos del contenido.

- Evidenciar que esta es una propuesta de ficción poética que vincula elementos literarios con personajes “reales”.
- Buscar mayor verosimilitud visual en los elementos de época.

Especificaciones funcionales de la experiencia: el tras bambalinas del viaje de Bolombolo a Korpilombolo

Gráfico 10.1

Mapa de navegación de la experiencia



A continuación, haremos una descripción de los detalles de la experiencia, con gráficos que permiten detallar su recorrido y explicar cada uno de los espacios que identificamos previamente en el mapa de navegación. La explicación estará acompañada de los guiones y fragmentos que se utilizaron para acercar al usuario a esta experiencia inmersiva. Es importante aclarar que la decisión de usar diversos dispositivos para el visionado y la navegación (gafas, teléfono móvil o computador) se dio en aras de facilitar el acceso y no condicionarlo a la existencia de un dispositivo en particular.

Gráfico 10.2

Interfaz y estructura del inicio de la experiencia



El inicio de la experiencia se da de una manera lineal, en donde se le brindan las indicaciones de navegación al usuario y se le da la bienvenida a la experiencia a través de un fragmento de la poesía del autor. Este es el espacio para conocer las instrucciones básicas de uso, para estas se tomaron en cuenta cuatro tipos de colores, que son los que permiten que cuando el usuario apunte a determinado objetivo comprenda qué debería ocurrir con el mismo. Las convenciones y sus funciones son:

- **Verde:** Entrar
- **Amarillo:** Volver
- **Azul:** Videos
- **Rojo:** Quemar

El usuario puede fijar la mirada (Oculus Go) o el cursor del mouse (computador) sobre un objeto que permita interactividad, luego de lo cual se ejecuta la acción a través de un clic o permaneciendo unos segundos con la mirada en el mismo.

Dicho esto, conviene mencionar que el fragmento que se encuentra al inicio fue tomado del poema “Tergiversaciones” de León de Greiff (1985), y es el que busca cumplir, en primera instancia, el propósito de contextualización de la experiencia anteriormente mencionado.

Tabla 10.3

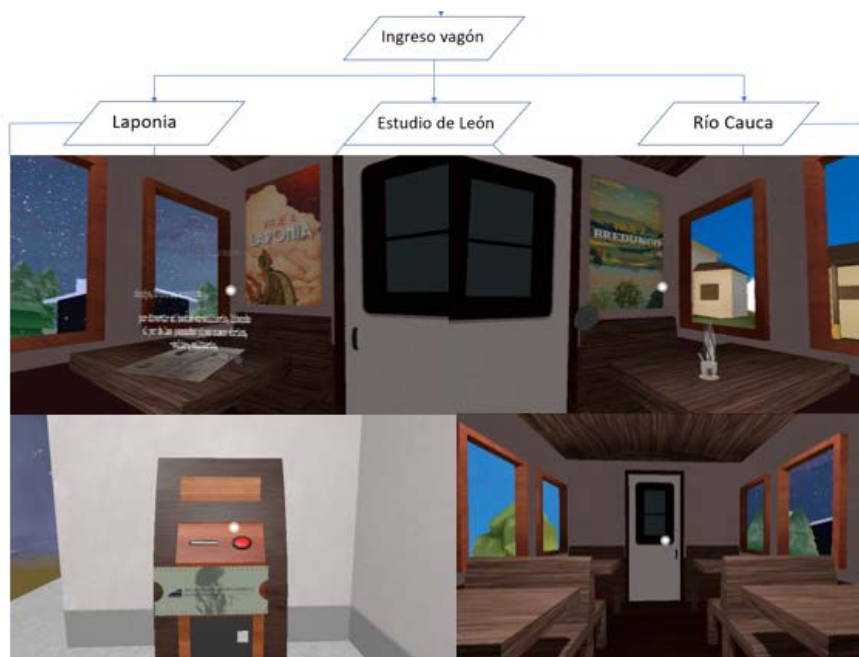
Fragmentos del texto utilizado en el inicio de la experiencia

UBICACIÓN DENTRO DE LA EXPERIENCIA	FRAGMENTOS	TOMADO DE
Fragmento de inicio	“Porque me ven la barba y el pelo y la alta pipa dicen que soy poeta..., cuando no porque iluso suelo rimar —en verso de contorno difuso— mi viaje byroniano por las vegas del Zipa...”.	“Tergiversaciones”

Al finalizar la primera etapa de la experiencia y luego de haber comprendido las indicaciones, se da ingreso al tren. Allí es donde el usuario podrá explorar el vagón y hacer los recorridos pertinentes por los tres escenarios que se le plantean. A estos tres espacios se ingresa de manera no lineal y dependiendo de los intereses del usuario.

Gráfico 10.3

Interfaz y estructura de la simulación del vagón de tren en el Expreso Intertropical



Tomando la opción de la derecha, se podrán ver los paisajes relacionados con el trópico colombiano, relacionados con Bolombolo, municipio del departamento de Antioquia. A la izquierda, se verán fragmentos de poemas del autor y se accederá a los paisajes que simulan a Laponia, en Suecia. El usuario en este recorrido tiene la oportunidad de tomar tres decisiones (v. tabla 10.4).

Tabla 10.4
Opciones dentro de la simulación del vagón de tren del Expreso Intertropical

<i>Ubicación</i>	<i>Elemento interactivo</i>	<i>Reacción</i>
Derecha	Taza de café	Envía al Río Cauca (Bolombolo)
Centro	Boina	Envía al cuarto del Búho
Izquierda	Periódico	Envía a Laponia (Suecia)

En este nivel de la experiencia se hace uso de un fragmento de poema en el que se habla sobre los 13 Panidas, que ya hemos explicado en el capítulo anterior respecto a la importancia que tuvo este movimiento en la vida y obra de León de Greiff.

Tabla 10.4
Fragmentos de textos utilizados dentro del vagón del tren

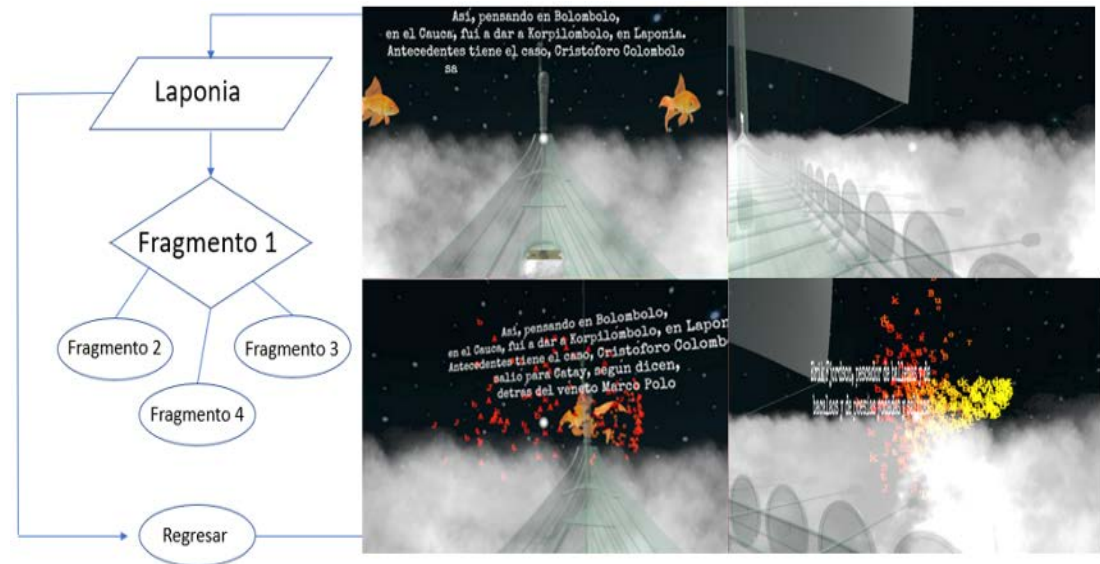
UBICACIÓN DENTRO DE LA EXPERIENCIA	FRAGMENTOS/NARRACIÓN	TOMADO DE / ELABORADO POR
Fragmento dentro del vagón	Melenudos de líneas netas, líricos de aires anarquistas, hieráticos anacoretas, dandys, troveros, ensayistas, en fin, sabios o analfabetas, y muy pedantes, –si os parece– explotadores de agrias vetas los Panidas éramos trece!	“Balada trivial de los 13 Panidas”
Narración dentro del vagón	<p>Bienvenido al Expreso intertropical, un viaje imaginario a dos de los lugares más importantes en la obra de León de Greiff.</p> <p>A un lado encontrarás, situado en el trópico, a Bolombolo, país exótico y no nada utópico.</p> <p>Y al otro lado, en el Círculo Polar Ártico, Korpilombolo, estepas del Polo, glaciares, declivios que ponen pavores cual cuentos de Edgardos.</p>	Elaboración La Fanfarria Farragosa

El usuario identifica al girar su cabeza elementos que le ayudan a tomar la decisión de por dónde desea iniciar con el recorrido. Girando a la derecha (Bolombolo) se encuentra con un paisaje tropical, se escucha el movimiento de los árboles y el trinar de las aves; al hacerlo hacia la izquierda (Korpilombolo) se encuentra con un paisaje nórdico, sopla el viento y cae la nieve. Estos elementos buscan que la experiencia ofrezca contexto visual para motivar la toma de decisión por parte del usuario.

Decisión: Laponia

Gráfico 10.4

Interfaz y estructura Laponia, Expreso Intertropical



Al tomar la decisión de irse a Laponia, el usuario se encontrará remando sobre un barco, en un paraje aéreo, sobre las nubes de Suecia. Allí verá un primer fragmento de poema en el que se refiere un viaje por error hacia este territorio.

El usuario interactúa con la aplicación al girar la cabeza o mover el *mouse* y ver, escuchar y sentir lo que esta región del mundo transmite; del mismo modo, se encuentra con tres peces de la región lapona que navegan sobre él. Luego de señalarlos y realizar la acción de “quemarlos”, la reacción de los peces será desvanecerse entre letras para arrojar un pequeño fragmento que revela uno de los otros-voes de León de Greiff.

Esto permite que la persona que explora el entorno vaya descubriendo conceptos, personajes y lugares asociados a la vida y obra del autor colombiano. A continuación, se plantean los fragmentos de texto que se encuentran en esta interfaz de la experiencia (tabla 10.5).

Tabla 10.5
Fragmentos de textos utilizados en el nivel Laponia

UBICACIÓN DENTRO DE LA EXPERIENCIA	FRAGMENTOS/NARRACIÓN	TOMADO DE / ELABORADO POR
Fragmento principal de la interfaz	Así, pensando en Bolombolo, en el Cauca, fui a dar en Korpilombolo, en Laponia. Antecedentes tiene el caso, Cristóforo Colombolo salió para Catay, según dicen detrás del véneto Marco Polo.	“Prosas de Gaspar”
Pez Laponia - Gaspar von der Nacht	Yo soy Gaspar, juglar bajo la luna derogada, bajo la noche para siempre abolida, debajo de las constelaciones venidas a poco. Yo soy Gaspar, el vago sin suerte y sin fortuna, Gaspar el Vagabundo, el Solitario, el Errabundo	“Relato quinto de Gaspar”
Pez Laponia - Erik Fjordson	Erik Fjordson, pescador de ballenas y de bacalaos y de poesías yodadas y salinas	“Cuentos de don Pero Nuño”
Pez Laponia - Búho	—era un Búho Sofista, socarrón soslayado, bululador / mixtificante—.	“Relato de los oficios y menesteres de Beremundo”

Para finalizar, en el piso del barco, el usuario volverá a ver el tiquete de regreso al tren que le permitirá salir de este nivel para explorar las otras opciones.

Decisión: Cuarto del Búho

Este escenario tiene como propósito ubicar al usuario en los espacios íntimos de León de Greiff, llevándolo a su cuarto del Búho, donde se encuentra su biblioteca y discoteca entendida como un dispositivo de lectoescritura y escucha, o a un museo conformado por cuadros (con imágenes presentes en el *Oráculo panida*) que caracterizan a cada uno de sus amigos.

Al ingresar, el usuario encontrará el escritorio y la máquina de escribir del autor, con tres elementos que lo llevarán a otro espacio (v. tabla 10.6).

Tabla 10.6

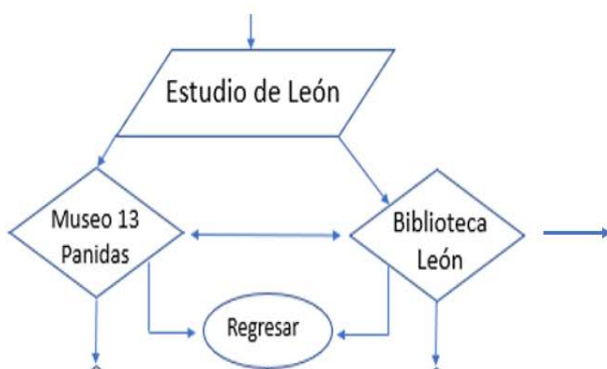
Componentes del nivel Cuarto del Búho

<i>Ubicación</i>	<i>Elemento interactivo</i>	<i>Reacción</i>
Derecha	Cuadro	Envía al Museo de los 13 Panidas
Centro	Tiquete de tren	Regresa al tren
Izquierda	Libro	Envía a la Biblioteca de León

El usuario accederá a las tres opciones del nivel (museo, biblioteca, vagón) a partir de tres elementos significativos: una fotografía de su amigo suicida, Ricardo Rendón, y la simulación de una novela del Viejo Oeste, género a cuya lectura se aplicó en los últimos años de vida, lo que le permitirá al usuario moverse para seguir explorando, como se evidencia a continuación, y el tercero, el tiquete que, como en todos los casos, retorna al vagón (gráficos 10.5 y 10.6).

Gráfico 10.5

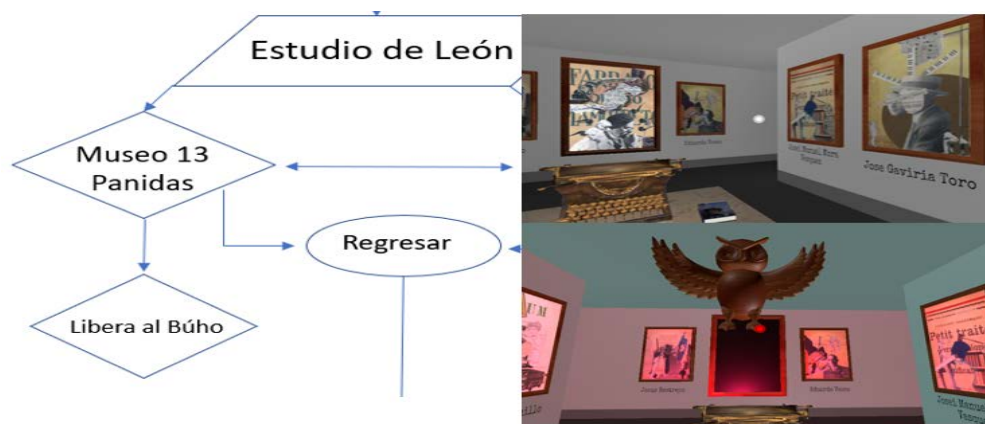
Opciones en el nivel Cuarto del Búho del Expreso Intertropical



Decisión: Museo 13 Panidas

Gráfico 10.6

Opción Museo de los 13 Panidas en el nivel Cuarto del Búho del Expreso Intertropical



El usuario explora en esta opción un museo de cuadros que representan a cada uno de los 13 Panidas. Su creación se dio con material de archivo histórico y elementos que reconstruyen características de los personajes que fueron parte del grupo. El propósito de esta navegación es liberar al Búho, tótem greiffiano por excelencia, que se encuentra encerrado tras el cuadro de León de Greiff. El usuario ubica este cuadro y, a partir de su interacción con él, surge un Búho tridimensional que ilumina el museo. Los personajes que allí se encuentran se enumeran en la tabla 10.7.

Tabla 10.7

Opción Museo de los 13 Panidas en el nivel Cuarto del Búho del Expreso Intertropical

Rafael Jaramillo Arango	Félix Mejía Arango	Ricardo Rendón	Teodomiro Isaza
Fernando González	Jorge Villa Carrasquilla	Libardo Parra	José Gaviria Toro
José Manuel Mora Vásquez	Bernardo Martínez Toro	Eduardo Vasco	Jesús Restrepo Olarte
León de Greiff			

Luego de recorrer y explorar las imágenes de los amigos de León, de leer el fragmento de texto que allí se encuentra y de liberar al búho, el usuario podrá tomar dos decisiones: (1) volver al vagón con un clic en el tiquete de tren; (2) visitar la biblioteca de León.

De igual manera, el fragmento de texto que allí se encuentra se relaciona a continuación (tabla 10.8).

Tabla 10.8

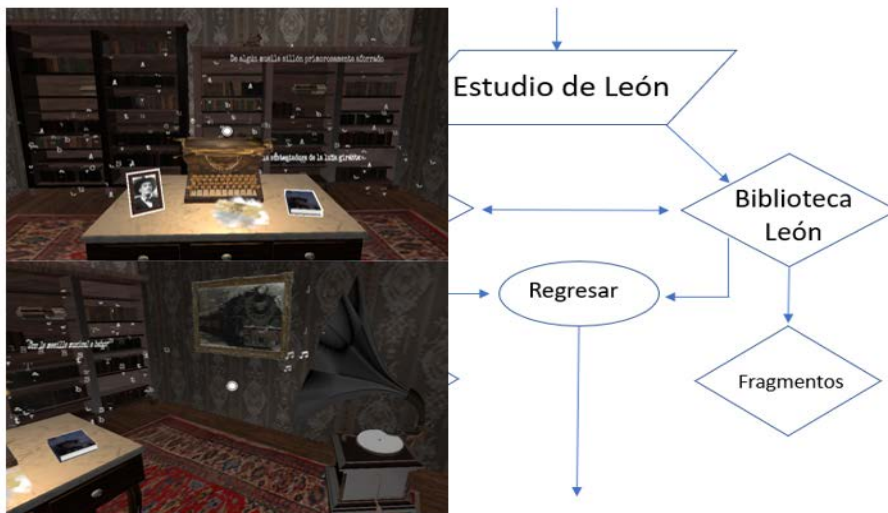
Fragmentos de textos utilizados en el Museo de los 13 Panidas

UBICACIÓN DENTRO DE LA EXPERIENCIA	FRAGMENTOS/NARRACIÓN	TOMADO DE / ELABORADO POR
Fragmento en el Museo de los 13 Panidas	Músicos, rapsodas, prosistas, poetas, poetas, poetas, pintores, caricaturistas, eruditos, nimios estetas, románticos o clasicistas, y decadentes –si os parece– pero, eso sí, locos y artistas. ¡Los Panidas éramos trece!	Balada trivial de los 13 Panidas

Decisión: Biblioteca de León

Gráfico 10.5

Opción Biblioteca de León en el nivel Cuarto del Búho del Expreso Intertropical



A través de un espacio apreciado por León de Greiff, como lo fue su biblioteca privada, el usuario encontrará fragmentos de textos que aparecerán tras la construcción de las animaciones de letras. Este recorrido está acompañado de música presente en las actividades de escucha y difusión radial del poeta. En esta opción, los usuarios solo tendrán que tomar decisiones si no han visitado todavía el Museo de los 13 Panidas, de lo contrario, podrán explorar, leer y escuchar. Los fragmentos de textos que allí se utilizan se indican en la tabla 10.9.

Tabla 10.9

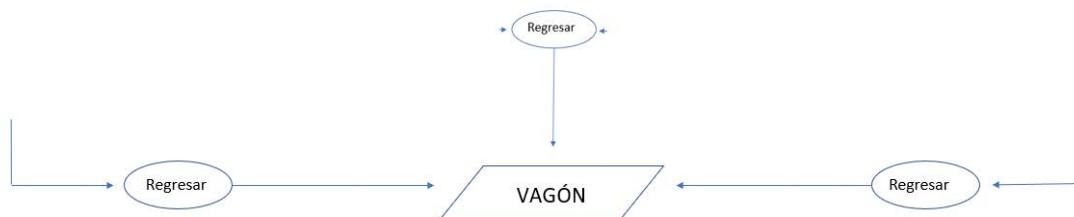
Fragmentos de textos utilizados en la opción Biblioteca de León

UBICACIÓN DENTRO DE LA EXPERIENCIA	FRAGMENTOS/NARRACIÓN	TOMADO DE / ELABORADO POR
Fragmento en la biblioteca de León de Greiff	De velludo o de pana o de cuero. De cuero rojo como el sillón burocrático en que oficióse al arrimo de Eglé. De algún muelle sillón primorosamente aforrado. Puesto ni tan cerca ni tan lejos de la chimenea (que puede ser hipotética) y en medio del emporio de los libros y mamotretos, y a estribor de la discoteca. Con la mesilla musical a babor. La mesilla sustentadora de la luna girante.	“Camino de terciopelo, sendero de velludo y nueve musas (1947)”

Cierre de la experiencia

Gráfico 10.6

Estructura de cierre de la experiencia. Regreso al vagón



Para finalizar por el recorrido de la experiencia de realidad virtual del Expreso Intertropical, del proyecto transmedia La Fanfarria Farragosa, el usuario encontrará diversas salidas en el camino, que lo llevarán de nuevo al vagón en donde podrá seguir explorando otros escenarios.

Luego de recorridos los tres espacios y hacer su regreso al vagón de tren, las personas escucharán la narración de cierre que da por terminada la experiencia con el propósito mencionado anteriormente, ya concluido.

El cierre de la experiencia está acompañado por el guion dictado por una voz en *off* narrativa que se muestra en la siguiente tabla (10.10).

Tabla 10.10
Guion de la voz en off para cierre de la experiencia. Expreso Intertropical

UBICACIÓN DENTRO DE LA EXPERIENCIA	FRAGMENTOS/NARRACIÓN	TOMADO DE / ELABORADO POR
Narración para cierre de la experiencia	<p>Dicen que Gaspar de la Noche, uno de los otros yoes de León de Greiff, mientras intentaba viajar a Bolombolo terminó en Korpilombolo por una confusión: los nombres eran muy parecidos. Dicen también que vivió en el bosque y en cuevas y que se congeló por más de treinta años.</p> <p>¡Que no te pase!</p> <p>Si te bajas en Bolombolo, ten cuidado con las quimeras del Cauca. Y si prefieres Korpilombolo, abrígate en las largas noches de invierno.</p> <p>Gracias por acompañarnos en nuestro viaje.</p>	Equipo de la Fanfarria Farragosa

Consideraciones finales

Como puede evidenciarse, el Expreso Intertropical es una experiencia inmersiva que busca recrear y simular aspectos de otra manera inaccesibles para el lector, a través de un viaje imaginario y un recorrido por elementos clave en la vida y obra de León de Greiff.

Además de los aspectos funcionales, de la navegación y el esfuerzo de desarrollo, el recurso explora conexiones, analogías, metáforas y alegorías que son sembradas como enigmas y pistas a lo largo del recorrido. La experiencia no tiene una estructura lineal; en este sentido, busca el ergodismo de Aarseth (2004) como eje fundamental, esto es, el desarrollo de esfuerzos significativos complementados con actividad vivencial e interpretativa, que facilitarán el avance o provocarán preguntas y curiosidades en los usuarios.

Si bien la experiencia no desarrolla una narrativa en sentido estricto, esta puede ser reconstruida narrativamente por parte del usuario. Con todo, el conjunto se comporta como una especie de videoclip en realidad virtual, cargado de saltos, metáforas, ambigüedades y equívocos que favorecen las lógicas de interpretación de textos poéticos. En tal virtud, este ejercicio abre las puertas a las exploraciones creativas con medios inmersivos y a la pregunta sobre sus potenciales por fuera del ámbito de la narración propiamente dicha.

Preclusiones: del diseño transmedia a las humanidades intermediales como campos emergentes de investigación-creación

Transmedialidad, memoria y apropiación social de los archivos

Tres cuestiones fundamentales enmarcan la idea de un diseño transmedial para la apropiación de los archivos culturales. La primera atañe al modo en el que la memoria sustituye el interés por los metarrelatos de una historia universal y lineal, abriendo la posibilidad para la exploración y experimentación con los archivos. A su vez, la segunda concierne a la conexión entre memoria y medios, la cual resulta fundamental en el contexto contemporáneo; como lo señala Astrid Erll:

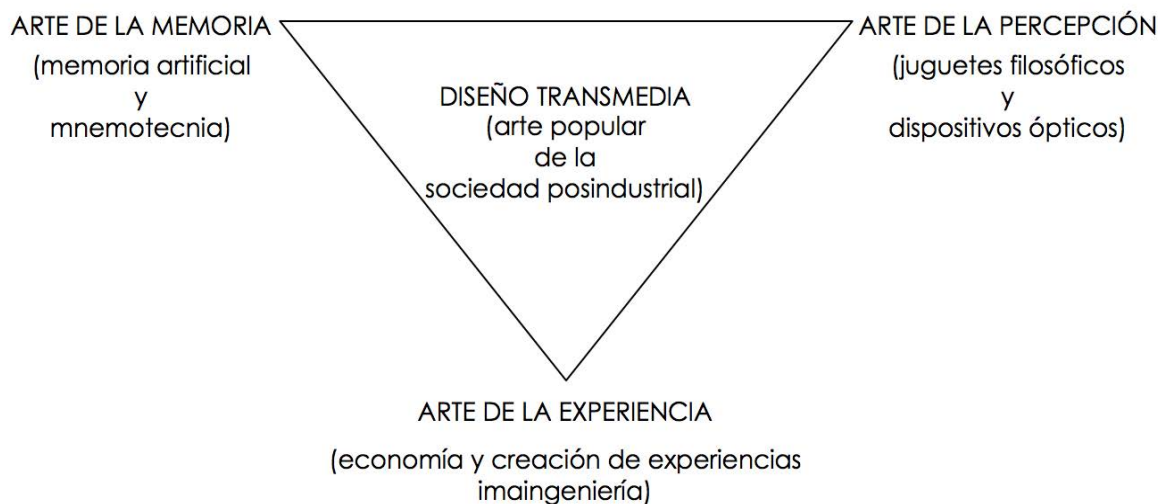
La referencia al pasado y la comprensión de la creación posmoderna de teoría se unifican hoy bajo el paradigma de la memoria, pues la fuerza de los procesos de significación y de las representaciones mediales que forman la realidad (y el pasado), hace parte de las premisas fundamentales de la investigación sobre la memoria que se lleva a cabo en el campo de los estudios culturales (2012, p. 6).

En tercer lugar, por su parte, se encuentra el hecho de que la conexión entre memoria, archivo y mediación tecnológica constituye un insumo fundamental para la creación de experiencias en un contexto como el que dibujan Pine y Gilmore (1999) y Sundbo (2010), más allá de la industrialización, la actividad extractiva o la producción de bienes y servicios, como una perspectiva que reconoce la dimensión perceptual y experiencial de la existencia como lugar de encuentro entre estética, economía, comunicación y diseño.

Presentamos a continuación un esquema de orientación acerca de las vertientes que situamos para soportar la idea de diseño transmedia de experiencias (gráfico 1).

Gráfico 1

Fuentes para la fundamentación de una idea de diseño transmedia de experiencias



La conexión entre estas líneas abre a su vez un doble espacio para la arqueología de la investigación-creación en diseño, por cuanto puede establecerse, de un lado, una analogía entre la investigación a través del diseño (Koskinen *et al.*, 2011) y estas formas de lo que Zielinski denomina *imaginación mediática y pensamiento constructivo* (2011, 2014); y, de otro lado, unas claves para la configuración de dispositivos de transmedialización que conecten estas arqueologías tecnológicas, abriendo el dominio de la memoria –vinculada de suyo a sus formas de archivo– y la *percepción*, esto es, la técnica que puede integrarse en la noción de diseño transmedia para la experiencia.

Para clarificar el punto anterior haremos una ampliación de la manera como se aborda en este trabajo la noción de memoria y su conexión con los conceptos de archivo y transmedialidad. Así mismo, abordaremos las implicaciones de este basamento en la idea emergente de una concepción diseñística de las transmediaciones y el lugar que ello ocupa en la redefinición actual de la investigación y la creación en contextos humanísticos, y como preclusión para investigaciones futuras.

La memoria como rememoración y exteriorización hipomnémica: tecnologías de la memoria

En el libro *Paroxismos de las identidades, amnesias de las memorias*, José Jairo Montoya (2010) hace una clarificación del concepto de memoria soportado en la distinción de sus tres niveles, a saber: genética, epigenética y técnica, la cual lleva a cabo a partir del planteamiento que al respecto obtiene de las lecturas de Bernard Stiegler (2002, p. 263) y André Leroi-Gourhan (1971). El primero de estos niveles define la idea de una memoria característica de la especie humana y que es capaz de transmitirse de manera hereditaria, desde un punto de vista genético, dada nuestra condición sexuada. Esta memoria es inalterable, excepto si se tienen en cuenta fenómenos como la manipulación genética. Es el determinante biológico que marca la talla, el color de los ojos y, en general, el conjunto de rasgos de un ser humano.

Como acota el profesor Montoya: “Una memoria somática, memoria genética, propia de la especie y cuyo soporte de inscripción de las cadenas de actos es el genoma” (2010, p. 22). Aquí se puede hablar del cuerpo con sus rasgos, enfermedades, potencialidades y debilidades que se heredan y determinan una variación particular de cada sujeto: un aspecto predeterminado que lo ubicará posteriormente como parte de un grupo étnico, por ejemplo.

En segundo lugar, tenemos la memoria epigenética, configurada a partir de vivencias, experiencias, relaciones con otros y el contexto, que se materializan en recuerdos que se almacenan en el cerebro y en el conjunto de nuestro cuerpo. Esta memoria es la vía por la cual nos hacemos singulares. En cierta forma, representa el punto de contacto entre la memoria biológica y la memoria técnica. Montoya sugiere que se trata de “Una memoria germinal, memoria epigenética, propia del individuo y que junto a la anterior caracterizan [a] los seres vivos sexuados” (2010, p. 22).

Respecto a la tercera forma de entender la memoria –la externa o exteriorizada en la técnica–, esta abre la posibilidad de la transmisión a lo largo del tiempo en diferentes soportes, analógicos o digitales, que la puedan hacer vigente y tangible en la imagen, la palabra, la imagen en movimiento, mediante índices, íconos y símbolos que la convierten en objeto de las prácticas del arte, el diseño o la comunicación.

Estas operaciones logran reservar, para el movimiento en el tiempo de estas formas de la memoria, espacios concretos que se convierten en huellas, trazos, vestigios que resguardan su fragilidad respecto de la dureza del acontecer histórico. En palabras del autor:

Una memoria exterior, transmisible de generación en generación, y que aparece en aquellos vivientes que han de mantener la vida por otros medios diferentes a la vida misma; es decir que emerge con y a partir del hombre, en tanto es ella la que marca su especificidad con respecto a los otros seres. Memoria exterior que hace de esta exteriorización en los órganos técnicos el soporte de sus procesos (Montoya, 2010, p. 22).

Estas consideraciones beben directamente de la visión estética expandida desarrollada por André Leroi-Gourhan y que se expresa en la siguiente formulación:

[...] la memoria del hombre está exteriorizada y su continente es la colectividad étnica [...] Existen importantes diferencias entre la memoria animal, la memoria humana y la memoria mecánica. La primera se forma por experiencia en unos canales genéticos estrechos, preespecializados por la especie; la segunda se constituye por experiencia a partir del lenguaje; la tercera está constituida por experiencias en el canal de un programa preexistente, de un código sacado del lenguaje humano o introducido por el hombre en la máquina (Leroi-Gourhan, 1971, p. 254).

En este sentido, se puede decir que la memoria externa no es un efecto exclusivo del proceso de industrialización o digitalización, sino que se presenta como algo constitutivo del humano, como afirma Stiegler en su trabajo titulado *Anamnesis e Hipomnesis, Platón como el primer pensador de la proletarización*. De este modo, como plantea el autor:

La memoria humana es, desde el origen, exteriorizada, y ello significa que es técnica desde sus inicios. Primero, toma forma como herramienta lítica, hace dos o tres millones de años. La herramienta de piedra, un soporte espontáneo de memoria, no fue hecha, por supuesto, para almacenar memoria: no hasta que en el paleolítico tardío aparezcan las mnemotecnias como tales. La escritura ideogramática que surge tras el período neolítico, conduce al alfabeto, el que aún hoy organiza la agenda del gerente, pero este objeto calendario es, en adelante, un aparato: un planeador personal, ya no más mnemotécnico sino una mnemotecnología (Stiegler, 2008, p. 1).

Derivadas de estas diferenciaciones del concepto de memoria, se pueden plantear dos configuraciones y modos con los cuales se puede acceder a ella: como recuerdo, mediante

lo que Stiegler denomina *anamnesis*, o por medio de la recuperación y decodificación de los soportes de inscripción técnica vía *hipomnesis*.

La primera es la que se deja inscrita en nuestro soporte biológico entendido como el sistema de conexiones neuronales, nerviosas y, en definitiva, la ubicada en nuestro cuerpo merced al modelamiento que sobre él efectúa la experiencia. La segunda es la que dejamos desplegada en los objetos de transmisión en cuanto posibilitadores de estas experiencias, de dichos recuerdos, que cobran forma en estos soportes con la potencialidad de hacerlas revivir, o nuestras propias memorias o las que nos han sido legadas por otros.

Está claro, para esta mirada, que no hay memoria posible sin la dupla mediatización-mediación; que la técnica y la tecnología –en sus sentidos más amplios– no son formas accesorias, sino variantes fundamentales para la existencia y la experiencia.

Conviene señalar que en el ámbito humano esta memoria se vale, igualmente, de la piedra, del papel, el celuloide, el silicio o la fibra óptica como materias que dan acogida a los trazos, los signos, los símbolos o las representaciones numéricas y algoritmos. Además de procedimientos de recuperación y acceso, la memoria tendría, desde esta mirada, técnicas de inscripción y recuperación (mnemotecnia) y tecnologías de registro, resguardo y transmisión (mnemotecnologías). Stiegler sintetiza de qué manera se concreta el paso de ese proceso de recuperación a la conformación del sistema tecnológico que la posibilita:

Originalmente objetivada y exteriorizada, la memoria está en constante expansión técnica, y al extender el conocimiento humano y su poder, simultáneamente escapa a sus constreñimientos y los sobrepasa, poniendo en cuestión tanto sus organizaciones físicas como sociales, y ello es particularmente sensible con el paso de las mnemotecnias a las mnemotecnologías (2008, p. 1).

Tomando como referencia al alfabeto, Stiegler especifica cómo, por medio del proceso de escritura, este se convierte en un objeto o sistema de significación, transmisión y, en definitiva, en una *mnemotecnología*. Vista así, la memoria técnica es un componente fundamental de nuestra vida cultural.

Stiegler (2008) y Montoya (2010) evidencian que incluso el proceso de recordación requiere de dispositivos técnicos que lo faciliten, así como de otras formas inventivas y creativas de la memoria. De igual manera, esto sugiere que los cambios en las tecnologías de la memoria suponen cambios en las técnicas del recordar. Desde este ángulo, está claro que la memoria tiene su propia historia, así como las tecnologías que la soportan y que reclaman su propia arqueología.

Memoria y técnica

Los estudios culturales sobre la memoria han abierto una conciencia sobre la historia de la investigación en torno a este fenómeno. Está claro que la memoria como vivencia ha tenido un lugar fundamental en nuestro proceso de hominización, sin embargo, la tematización y la investigación en diversas tecnologías de la memoria tienen una trayectoria que puede rastrearse, de acuerdo con Astrid Erll (2012), desde las primeras dos décadas del siglo XX; de igual manera, en términos de Yates (2005), los orígenes y el recorrido del arte de la memoria, la exploración y experimentación con estas artes, se remontan hasta antes del inicio de la era cristiana.

El interés sobre el concepto de memoria está directamente vinculado, en la perspectiva de Erll (2012), a la discusión sobre la idea de una historia universal o de la historia como un metarrelato con pretensiones de objetividad. En concreto, este debate ha sido introducido por la crítica posestructuralista a la noción de historia, más específicamente por el neohistoricismo foucaultiano que cuestiona los discursos históricos como un lugar de autoridad epistemológica y sus campos conexos en su objetivo de elaboración sistemática de relatos e instituciones que dan fuerza práctica a esta forma de saber-poder.

Así pues, la noción de memoria por la que opta este trabajo da cuenta de un concepto plural vinculado a las prácticas concretas y localizadas del recordar, a sus técnicas y tecnologías específicas, a sus modos de actualización y apropiación, de tal suerte que habría que hablar, más que de *memoria* (en singular), de *memorias* (en plural). Así mismo, respecto a las ideas de memoria biológica, psicológica o social, vitales para los estudios de la memoria, la perspectiva que se aborda aquí se sitúa en sus antípodas retomando los planteamientos que conectan la memoria cultural con la comunicativa y la mediática (Erll, 2012), un modo de abordaje que la torna materia de elaboración y perlaboración en formas técnicas, tecnologías y prácticas que se mueven entre los órdenes de lo institucional y lo colectivo.

Se trata, en cualquier caso, de una idea flexible, dinámica y plural de las memorias correlacionada con las posibilidades de la imaginación mediática y con los itinerarios históricos de la invención tecnológica que, en términos de Aleida Assman, “proveen metáforas consecutivas y modelos para el mecanismo interno y las dinámicas de la memoria” (2011, p. 137), con lógicas que conectan modos mnémicos de composición en los niveles tanto espacial como temporal.

Los trabajos de Frances Yates (2005), Paolo Rossi (1989), Bernard Stiegler (2002) y Astrid Erll (2012) han permitido elaborar un mapa de ubicación de alcance enciclopédico sobre esta historia desde puntos de vista diversos. El de Yates, enfocado en un recorrido desde el siglo I a. C hasta el XIX, cuyo motivo principal es explorar los alcances del arte de la memoria en la cultura occidental. Rossi, por su parte, se ocupa de explorar los puntos de contacto entre las artes de la memoria y la lógica combinatoria, con implicaciones, sugeridas entre líneas, sobre sus derivas en las nociones de permutación y computabilidad.

Stiegler, desde una perspectiva estética, sitúa claramente las conexiones entre memoria y técnica en su sentido *hipomnémico*, una visión esencial para las consideraciones posibles en la línea argumentativa que estamos desarrollando. Por último, Astrid Erll (2012) lleva a cabo un ejercicio de síntesis y compilación de las diversas perspectivas que conectan las miradas culturalistas con el problema de la memoria. Nuestro interés particular al respecto atañe a las potencialidades de un arte (paradójicamente) olvidado, su pervivencia en la cultura mediática y en la memoria cultural, y su conexión contemporánea con la transmedialidad.

Los principios del *ars memoriae*, sus elaboraciones y tecnologías, tienen a nuestro juicio un gran potencial para pensar las formas de diseño que son posibles en un contexto de abundancia tecnológica, de convergencia mediática, intermedialidad y transmediación. Ello nos permite afinar nuestros argumentos en torno al descentramiento del plano narrativo y del entretenimiento, dominantes en las conceptualizaciones sobre la transmedialidad, y como parte de la construcción de un modelo que nos permita pensar en términos prácticos lo que puede el diseño transmedia para la experiencia en contextos de apropiación de archivos culturales, sobre la idea de lo que Erll denomina *tecnologías mediales de la memoria* (2012, p. 47).

Esta visión no se concentra en la idea de la memoria como un fenómeno de la interioridad, una facultad o un aspecto exclusivo de la cognición, sino más bien como una forma de elaboración social mediada por la tecnología, mediante la cual se producen formas diversas de subjetivación, construcciones identitarias y prácticas del recuerdo específicas y culturalmente situadas frente a las definiciones institucionales de las organizaciones que regentan modos específicos de conservación y memoria y una potencia instituyente de los colectivos y sujetos que deciden apropiárselas, redefinirlas o resignificarlas.

En esta dirección, la noción de memoria que se aborda –dinámica y plural, activa y móvil–, además de singular y localizada, evita los criterios autoritarios de la preservación por la preservación y los consecuentes vínculos con la idea de patrimonio cultural como un acervo unificado, en su nivel material e inmaterial, para dar paso a la *apropiación, recreación, remezcla y reinención* de los archivos en cuanto pasados en *descubrimiento* y futuros en *construcción*.

De otro lado, está claro desde las perspectivas antes mencionadas que la noción de archivo, tal y como se ha abordado en este trabajo, se encuentra estrechamente ligada con la de memoria, por cuanto este, el archivo, constituye, en una primera instancia, su materialización, ordenamiento, objeto de operaciones de colección, preservación y socialización de una manera concreta y visible.

Archivo y dispositivos

“No es posible pensar la memoria colectiva sin medios. Ya el carácter social del recuerdo individual (la memoria en cuanto fenómeno de la cultura / collected memory) se funda en gran medida en fenómenos mediales” (Erl, 2012, p. 169).

Las consideraciones de Derrida (1997) sobre lo que él denomina “mal de archivo”, para designar la pulsión de selección, almacenamiento y ordenamiento de segmentos de memoria, se concibe en relación estrecha con el sustrato material que posibilita tanto la confección como la reproducción e, incluso, la conservación, en sentido amplio, de lo que se instituye como archivo, sobre una lógica ambivalente de pervivencia de lo originario y, al tiempo, de perturbación de lo archivado. En tal virtud, toma como punto de partida

una diversidad de operaciones técnicas de “consignación” en un “dispositivo documental o monumental”, el cual se comporta como una suerte de “*hypómnema*, suplemento o representante mnemotécnico, auxiliar o *memorandum*” (Derrida, 1997, p. 19).

De este modo, el archivo se configura en una relación estrecha con los dispositivos que favorecen su surgimiento y los mecanismos que permiten su producción, asociados a un criterio, una lógica o una justificación abstracta mediante la cual es posible estimar los diversos estilos de ordenamiento que se operan sobre un segmento o una secuencia particular de los flujos de memoria que hacen parte de una cultura. En este contexto, los procesos de mediatización del archivo resultan definitorios para su existencia y pervivencia:

La memoria cultural se fundamenta en la comunicación a través de los medios. Las versiones compartidas del pasado se originan invariablemente merced a la “externalización medial” [...], cuya forma más básica es la oralidad, y cuyo escenario más común, podría decirse, es aquel donde los abuelos les cuentan a los niños sobre las “épocas pasadas”. Las tecnologías mediáticas más sofisticadas, como la escritura, el cine e Internet, amplían el rango temporal y espacial del recuerdo (Erl, 2008, p. 389).

El archivo resulta ser entonces, desde este punto de vista, un objeto cultural complejo en el que los procesos de mediatización, y los de mediación, entran en una dinámica de bucle, mediante la cual el archivo se liga a las institucionalizaciones de la memoria. En consecuencia:

La memoria cultural está constituida por una multitud de diferentes medios, que operan dentro de varios sistemas simbólicos: textos religiosos, pintura histórica, historiografía, documentales de televisión, monumentos y rituales conmemorativos, por citar solo algunos ejemplos. Cada uno de estos medios supone una forma específica de rememoración y dejará su huella singular en la memoria que crea (Erl, 2008, p. 389).

Gracias a configuraciones institucionales y lógicas diversas (museísticas, escolares, bibliotecológicas, entre otras), se instituyen modos específicos de transmisión de memoria (Debray, 1997), los cuales se conectan, por otra parte, con la capacidad de apropiación que son capaces de ejercer los usuarios, lectores, visitantes o participantes; quienes se valen de los archivos como mecanismos para tejer versiones plausibles y cercanas de la historia o, simplemente, para firmar su propia existencia (Certeau, 1996, p. 37) valiéndose de los

flujos de la memoria que, en una suerte de encriptación generacional, parecieran decirles y reservarles, de manera singular, algo sobre su propio lugar en una cultura determinada.

Visto de esta manera, el archivo no es un agente neutral en los procesos de construcción de memoria y, a partir de ella, de historias singulares; por el contrario, es el efecto de un denso proceso de elaboraciones institucionales (mediatizaciones), a la vez que de prácticas instituyentes (mediaciones) con las cuales las culturas y sus practicantes definen y establecen sus memorias. El archivo indica aquello que es relevante en un momento histórico determinado para una generación específica, de tal suerte que merece ser a veces preservado, otras activado, otras desmembrado, fragmentado y dispuesto en función de lógicas y dinámicas concretas vinculadas con las sensibilidades y las culturas mediales de cada época, en formas artísticas y mnemotecnológicas disponibles. Examinado desde el planteamiento de Derrida: “No hay archivo sin un lugar de consignación, sin una técnica de repetición y sin una cierta exterioridad. Ningún archivo sin afuera. [...] El archivo es hipomnémico” (1997, p. 19).

En términos de Erll (2008, p. 390), estas potencialidades de las culturas mediáticas para la configuración de formas de memoria se expresan en tres tipos de relaciones: intramediales, intermediales y plurimediales. Las primeras se asocian con la *premediación*, esto es, la pertenencia de un tipo de medio específico a determinadas lógicas de registro, inscripción, afectación o narración (Grusin, 2010, p. 38). Las segundas, por su parte, atañen más a las lógicas de remediación, adaptando de forma explícita (hipermediación) o camuflando (inmediación) el contenido y la forma de consignación de memoria de medios anteriores en nuevos relatos o experiencias, desplegados ahora en otros medios (Bolter & Grusin, 2000), en procesos de síntesis, adaptación o transformación (Schröter, 2011). En tercer lugar, como un modo específico de intermedialidad, las relaciones plurimediales proporcionan modos de complementariedad, ampliación y dispersión de las huellas mnémicas en diversas plataformas, lo que abre paso a la transmediación. Al respecto, Erll indica que

Los eventos recordados son fenómenos transmediales, es decir, su representación no está atada a un medio específico. Por lo tanto, pueden representarse en todo el espectro de medios disponibles. Y esto es precisamente lo que crea un poderoso emplazamiento para la memoria (2008, p. 392).

En este contexto, el archivo es también aquello que los sujetos y los colectivos intervienen, reservando para sí y compartiendo con otros –gracias a ejercicios creativos, posproducciones y perlaboraciones– prácticas por vía de las cuales les es posible fabricar su propio legado. De este modo:

De las prácticas mismas, sólo guardaremos los muebles (herramientas y productos para colocarse en escaparates) o los esquemas descriptivos (comportamientos cuantificables, estereotipos de escenificaciones, estructuras rituales), al dejar de lado lo que no puede arrancarse de raíz de una sociedad: maneras de utilizar las cosas o las palabras según las ocasiones. Algo esencial se halla en juego en esta historicidad cotidiana, indisociable de la existencia de los sujetos que son los actores y los autores de operaciones coyunturales (Certeau, 1996, p. 25).

Desde este punto de vista, está claro que sobre el archivo operan fuerzas que obligan, por un lado, a su centralización y conservación y, por el otro, a su diseminación y apropiación, de tal modo que “El concepto de memoria no sólo está relacionado con una dinámica unificadora o centrípeta, sino también con una dinámica disociadora o centrífuga” (Erl, 2012, p. 7). Dicho en términos de Derrida (1997, p. 18), a la función conservadora de los archivos y, por medio de ellos, de la memoria, se liga al mismo tiempo una función “anarchivística”, de naturaleza expansiva, destructora en parte de la memoria que se supone originaria, pero creativa en cuanto que “ella no sólo empuja al olvido, a la amnesia, a la aniquilación de la memoria, como *mnéme* o *anámnesis*, sino que manda asimismo la borradura radical [...]” (Derrida, 1997, p. 19) que le abre paso a nuevas formas del recuerdo, a otras posibilidades de imaginación sobre la técnica inicial que preservó el archivo.

Pese a que la noción de archivo, en un plano operativo, y la de memoria, en un plano estratégico, parecieran a primera vista homogeneizar o cercar de manera centrípeta la historicidad cultural, las posibilidades constitutivamente diseminatorias de ambos términos se intercalan y revisten de sentido y composición polifónica y multimodal a las acciones de apropiación, abriendo la memoria –resultado de una intensa dialéctica entre preservación y destrucción, recuerdo y olvido– a un horizonte tripartito e interconectado que define el recuerdo como memoria del pasado, la vivencia como memoria del presente, y la imaginación como memoria del futuro.

Valga mencionar que esta idea dinámica de la memoria, concebida más allá de la tensión entre recuerdo y olvido, estaba ya dibujada en las consideraciones de San Agustín, conocedor innegable de las artes mnemónicas, cuando en sus *Confesiones* (1961) muestra cómo el objeto de la memoria, además del pasado, se compone de “todas las cosas que mis sentidos han podido percibir en ellos, excepto las que ya se me hayan olvidado” (p. 395). Como se puede ver, la relación entre experiencia y recuerdo de lo pasado, en un plano subjetivo, está asociada también a lo inevitable del olvido que, en una escala institucional y colectiva, coincide con la proximidad ineludible de la pérdida y desaparición del archivo, a lo que Agustín complementa diciendo: “Además de esto se han de añadir las ilaciones que hago de todas estas especies, como las acciones futuras, los sucesos venideros y las esperanzas; todo lo cual considero y miro en la memoria como presente” (1961, p. 395). Consideración que amplía la concepción al uso de memoria, incluyendo en ella la actividad proyectiva e imaginativa.

Resulta evidente, desde este planteamiento, que sobre el plano de la memoria el recuerdo de lo vivido y la proyección de lo potencial y de lo posible tienen cabida, que la ficción, uno de los efectos esperables de la actividad imaginativa, es un recurso a la mano, tanto como la imaginación proyectiva con intenciones de materialización, incluida la imaginación técnica (Sarlo, 1992). Veamos ahora, en el plano de la narración y de la confección de dispositivos soportados en el fingimiento lúdico, el comportamiento de estos dos vectores y el efecto de su puesta en relación para situarlos, posteriormente, en un marco comprensivo más amplio.

Entre lo factual y lo ficcional: dispositivos mediales y fingimientos lúdicos

Preocupado por la pregunta acerca de cómo resituar los estudios literarios en una ecología que comprenda el descentramiento de lo escritural en un contexto de multiplicación de modos de acceso a los mundos de ficción, Schaeffer (2013) nos sitúa frente a una pregunta de alcances existenciales y ontológicos respecto al lugar de lo imaginario y su relación con la ficción en el mundo humano. ¿Cuál será la potencialidad cognitiva de lo imaginario?, ¿cuáles son los vínculos posibles entre imaginación y ficción?, ¿qué lugar tendrá en este entrecruzamiento la ficción lúdica? (Schaeffer, 2012) son

algunas de las cuestiones que este filósofo francés nos deja entre manos en una obra que polemiza, entre otros aspectos, las definiciones que resuelven en características formales la cuestión acerca de las particularidades de la ficción en general, y de la ficción lúdica en particular.

Pero su adscripción geográfica no es gratuita, pues los ecos de los abordajes posestructuralistas no se dejan esperar, de tal suerte que, para abonar elementos a su modo particular de encuadrar el asunto, Schaeffer (2012) se vale de un concepto con trayectoria en el pensamiento francés, como es el caso del dispositivo. Acuñado por Michel Foucault (1976), este concepto constituye un giro copernicano en la historia de las ideas al abandonar el de episteme para enrutar la cuestión alrededor de complejos entramados que conectan formas de saber con formas de poder, y estas con tecnologías concretas con las cuales se consiguen efectos diversos, redes de poderes en el campo social y, en particular, con modos históricos de subjetivación (Foucault, 1990).

Estas comprensiones preliminares sirven de base en el pensamiento de Schaeffer para desarrollar una filosofía de la ficción y, detrás de ello, ínsita, una teoría que escape a las tensiones clásicas entre lo ficcional y lo factual; lo imaginario y lo real; la tecnología y la subjetividad; la recepción y la creación. De tal suerte que el concepto de dispositivo ficcional oficia como clave para un complejo encadenamiento de vectores y posiciones, que darán lugar no solo a máquinas semióticas perezosas (Eco, 1993) o máquinas textuales ergódicas (Aarseth, 2004), sino también a complejos agenciamientos maquínicos (Deleuze y Guattari, 2002) de carácter inmersivo o emersivo, con profundos efectos de subjetivación.

Así pues, para Schaeffer (2012), las posibilidades de respuesta a la dicotomía ficcional-factual no se resuelven, como se ha pretendido, definiendo aspectos formales asociados a las características semánticas y gramaticales de las configuraciones ficcionales sino, más bien, con una salida pragmática al asunto, lo cual deriva en que, de acuerdo con el autor:

[L]o que distingue a la narrativa de ficción de la narrativa factual no es el hecho de que la primera es referencialmente vacía y la segunda referencialmente plena. Lo que las distingue es el hecho de que, en el caso de la narrativa ficcional, la cuestión de la referencialidad no es pertinente, mientras que en contextos narrativos no ficcionales es importante saber si las proposiciones narrativas son referencialmente vacías o no (Schaeffer, 2012, p. 11).

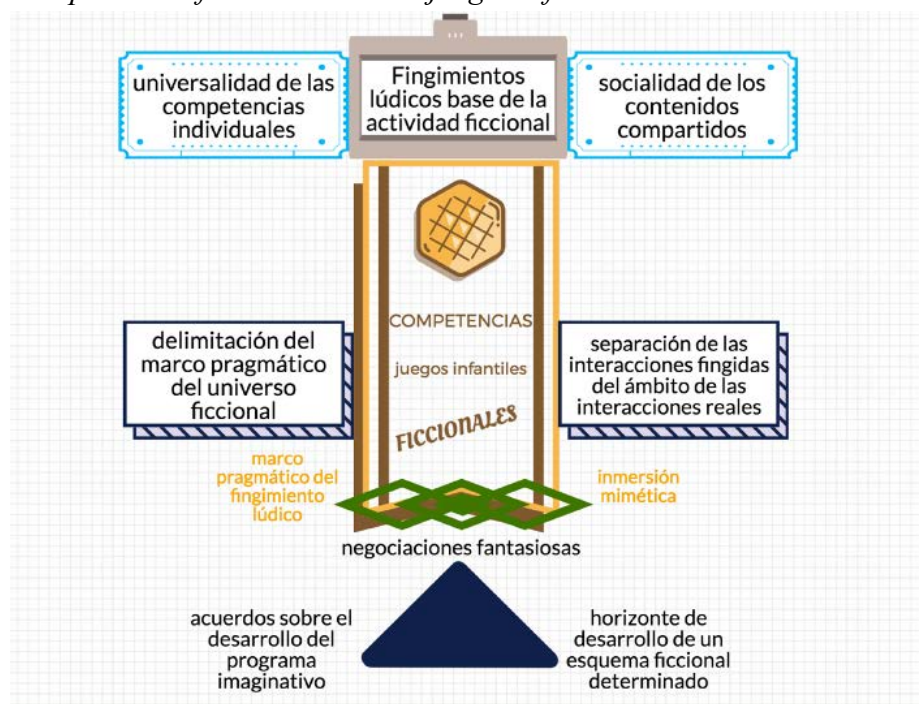
De esta manera, la narración ficcional y la factual comparten características formales, al punto de que la ficción se pliega a los modos y las estrategias de representación de lo real, con la única diferencia de que el ejercicio mimético tiene un carácter lúdico declarado que se revierte en un pacto comunicacional que evidencia las prácticas y los ejercicios de lo que Schaeffer (2002) denomina “fingimiento lúdico”.

Él admite, más allá de particularismos culturales, la universalidad de las competencias individuales para los fingimientos lúdicos, expresados en las habilidades que los niños de diversas culturas poseen para el despliegue de dispositivos ficcionales. Admite también, para compensar en cierto modo su planteamiento universalista, la socialización de los contenidos con los cuales se configuran dichas competencias y el carácter necesariamente compartido del fingimiento lúdico, por fuera de lo cual sería, quizá, alucinación o ensueño íntimo.

En la actividad social del juego infantil, merced a lo que el autor denomina negociaciones fantásticas, los niños se entregan al fingimiento lúdico (véase gráfico 2) con interesantes negociaciones fantásticas que logran, por un lado, el establecimiento de acuerdos sobre el desarrollo posible de un programa imaginario determinado y, por otro, acerca del despliegue de un horizonte ficcional determinado (Schaeffer, 2002, pp. 219-220).

Gráfico 2

Competencias ficcionales en los juegos infantiles



Nota: Elaboración propia con base en Schaeffer (2002).

Pese a lo anterior, las capacidades universales de ficción no son suficientes para el desarrollo de modos más elaborados de ficción lúdica que requerirán, por un lado, de la selección cultural de los mejores dispositivos ficcionales y, por otro, de la sofisticación y elaboración de los mismos mediante su puesta en juego estética. De tal suerte que se configuren experiencias ficcionales lo más ricas posibles.

Así, los procesos de imitación lúdica de lo real, en cuanto que vivido, percibido o actuado, se juegan por medio de mimemas que establecen relaciones bien sea homólogas (intencionalidad factual) o análogas (intencionalidad ficcional), haciendo uso de una gran diversidad de formas expresivas e infinidad de soportes simbólicos que, unas veces, se valen de las estrategias de los lenguajes del arte y, otras, de la territorialización de formas expresivas y de medios tecnológicos situados en el ámbito fronterizo del devenir técnico para constituir formas siempre emergentes de fingimiento lúdico, las cuales procuran a la experiencia ficcional una amplia diversidad de *vectores y posturas de inmersión*, cuyo conjunto dará lugar a la idea específica de dispositivo ficcional que propone Schaeffer (2002, pp. 227-229). Presentamos a continuación un esquema de resumen acerca de esta idea (gráfico 3).

Gráfico 3

Esquema general de los dispositivos ficcionales y sus componentes

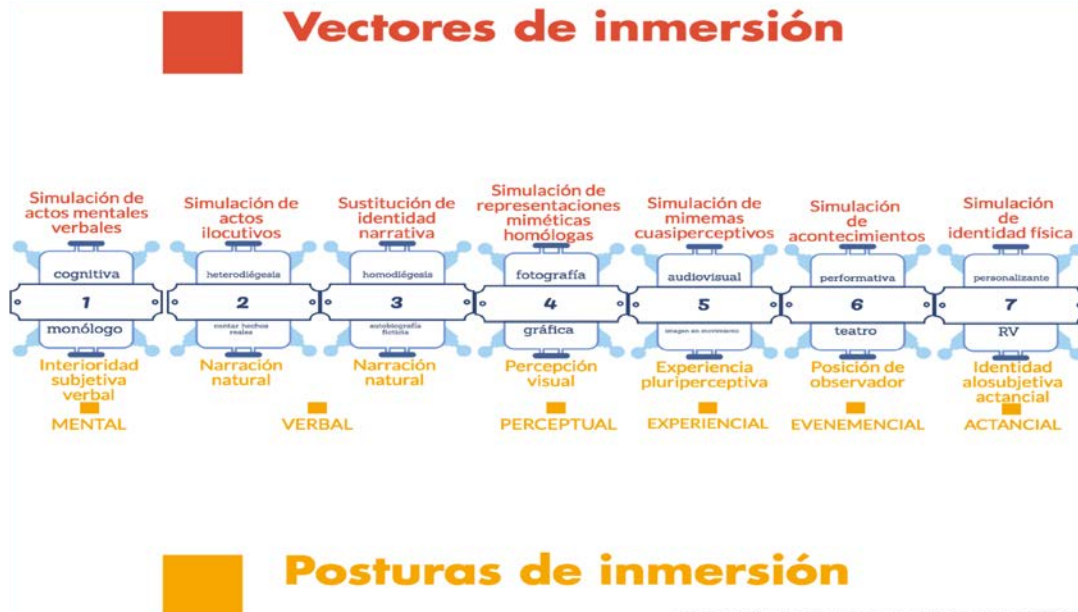


Nota: Elaboración propia con base en Schaeffer (2002).

En este contexto, los componentes fundamentales de un dispositivo ficcional nos sitúan del lado de los vectores, frente a un tipo particular de simulación; y desde el punto de vista de las posiciones, frente a una particular disposición experiencial que oscila entre

la interioridad y la exteriorización en alteridades y producciones de subjetividades paralelas, expresadas en formas culturales como avatares y mecanismos de navegación en primera persona, propios de la realidad virtual inmersiva (gráfico 4).

Gráfico 4
Vectores y posturas de inmersión



Posturas de inmersión

Nota: Elaboración propia con base en Schaeffer (2002).

Este amplio repertorio de posibilidades de los dispositivos ficcionales, que incluyen la actividad mental, la creación verbal, la perceptual, la experiencial, la evenemental y la actancial o enactiva, dan cuenta, además, de las tensiones en las formas de introducción generacional en los mundos ficcionales que se expresan, como lo propone Schaeffer (2002, p. 226), en transformaciones profundas en los modos de acceso, en contraste con una cierta continuidad en los temas que estructuran dichos universos. Pese a lo anterior:

Estas diferencias, irreductibles, son simplemente el equivalente “lúdico” de la irreductibilidad de las diferentes aspectualidades gracias a las cuales tenemos acceso a la “realidad real”. No es lo mismo que nos cuenten un acontecimiento que ver (percibir) el acontecimiento mientras se está desarrollando. Y, como esas perspectivas aspectuales no pueden ser reducidas la una a la otra en la vida real, tampoco pueden serlo en lo que respecta a su uso como vectores miméticos (Schaeffer, 2002, p. 228).

Ahora bien, el trasfondo cognitivista del planteamiento de Schaeffer lo lleva a afirmar que a la base de cualquier práctica expresiva, bien sea en el horizonte ficcional o en el factual, apelamos a dispositivos similares que son estructurados y dispuestos en lenguajes y formas mediales diversas. En ese marco, el establecimiento de un acuerdo comunicativo

es lo que indica la naturaleza del gesto, así como la intención factual o ficcional de la misma práctica, más que la estructura o las propiedades intrínsecas de este. Dicho esto, el autor enfatiza:

Así, una representación que no se corresponde con objeto real alguno puede ser un elemento indispensable en las operaciones mentales que, a su vez, se relacionan con objetos reales, sin que por otro lado esta representación imaginaria contamine “ontológicamente” el proceso de representación en el que interviene (Schaeffer, 2012, pp. 82-83).

Desde este punto de vista, lo imaginario, lo ficcional y lo factual integran aspectos de una misma tríada constitutiva de las diversas operaciones expresivas mediante las cuales configuramos mundos posibles y ficcionales o damos cuenta de nuestras experiencias sobre la realidad. Lo real no es, desde esta perspectiva, como tampoco en la de Lévy (1999) o en la de Doležel (1999), lo opuesto a lo imaginario o a lo ficcional; se trata, por el contrario, de un *continuum* de préstamos incesantes, de alternancias irresistibles, de complementariedades inevitables.

El énfasis en los vectores de inmersión es susceptible de abordarse, como lo propone Reyes (2021, p. 64), mediante una inmersografía capaz de describir las diversas variantes tecnológicas, narrativas, performativas, psicológicas y expresivas asociadas al sentido de presencia (Calleja, 2011), así como a los potenciales de interactividad, a las formas de interacción y a la diversidad de potenciales de agencia simbólica, mimética o simbiótica (Calleja, 2011, p. 64) que propicia este tipo de experiencia estética.

Así mismo, como agrega Calleja (2011, p. 38), resulta conveniente comprender las dinámicas de implicación que suponen las formas de participación cinestésica, espacial, de copresencia con formas humanas y artificiales (*bots*, agentes automáticos e inteligencia artificial); así como la consideración de aspectos asociados a la cohabitación, la afección y la implicación lúdica.

En esta línea, los aspectos enactivos, evenemenciales (asociados a acontecimientos) y otras dimensiones performativas y de incorporación, sugieren un encuadre amplio de la inmersión y la incorporación que incluye (pero no se restringe a) el ámbito de lo que se concibe como la realidad virtual (VR). Lo cual abre paso, por citar solo un ejemplo, a la comprensión de las posibilidades envolventes y de implicación propias de los juegos de realidad alternativa o pervasivos (Montola, 2009, p. 17), así como a acontecimientos y propuestas de narrativa espacial (Jenkins, 2004, p. 121).

Valga aclarar entonces, que lo evenemencial (Badiou, 1999, p. 195) en cuanto dimensión del diseño y la conceptualización transmedia, se refiere a las relaciones posibles entre situación y acontecimiento. Esto es, a la disposición de elementos espaciales y temporales para que suceda una vivencia memorable, un efecto de sorpresa, *shock*, terror u otro tipo de provocación emocional o afectación sensorial. Al ser intencionadas en una actividad de diseño, tales vivencias pueden contener elementos tanto performativos como narrativos, factuales o ficcionales; pero dependen enteramente de quién participa, con quiénes se hace, en qué contexto, así como de la elaboración y memorabilidad de la experiencia que suscitan.

El diseño de acontecimientos y eventos (Berridge, 2007) o la construcción de situaciones (Debord, 1977), constituye un amplio campo que requiere desarrollos subsecuentes en el contexto del diseño transmedia, dado su exótico carácter no ligado a lo representacional sino a lo vivencial, lo situado y lo incorporado, en estrecha relación con las perspectivas cognitivas de la enacción (Hutto & Myin, 2013) y con las concepciones estéticas de lo performativo (Fischer-Lichte, 2017). En ese orden de ideas: “El enactivismo [...] otorga un lugar explicativo privilegiado a las interacciones dinámicas entre los organismos y las características de sus entornos, por encima de la representación con contenido de dichos aspectos ambientales” (Hutto & Myin, 2013, p. xi).

Resulta claro que el diseño transmedia, dada su conexión indudable con la narración transmediática, no puede deshacerse de lo narrativo como un componente de los procesos de convergencia medial, aun cuando se cuestione su dominancia, tanto en los procesos de creación como en las elaboraciones teóricas. Respecto a la enacción, nuestra postura sugiere que las representaciones se pueden encarnar o incorporar, las incorporaciones se pueden representar y que, al mismo tiempo, se pueden preparar situaciones para la vivencia y la experimentación sin propósitos de narración o contenido.

Es decir, podemos afirmar la corporización como un aspecto determinante para la comprensión expandida de los procesos de diseño transmedia, para afirmar los pesos vivenciales y perceptuales de diversas formas de mediación y dispositivos, sin que ello signifique la negación de los procesos narrativos, representacionales y de simbolización. Es precisamente en el intermedio entre estas dinámicas donde encontramos un terreno fértil para el modelado de dispositivos intermediales. La apelación al enactivismo es una medida entonces para contener o complementar la narrativización cognitiva expresada en los esfuerzos de Ryan (2004), e incluso el mismo Elleström (2019), quien en su momento

ofreció un esquema para la expansión de campo de lo transmedial con su encuadre en las teorías de la intermedialidad.

De igual modo, resulta necesario plantear la posibilidad de mecanismos descriptivos para los componentes emersivos de los diferentes dispositivos inter y transmediales que, además de las tipologías de RA, sirvan para dar cuenta de, por ejemplo, procesos de extraibilidad (Jenkins, 2009) o metalepsis (Genette, 2006) en los que los componentes factuales de una experiencia se complementan con imágenes o narraciones que amplifican el efecto de realidad o se imbrican en este; intercalándolo con agregados informacionales, imaginarios, ficcionales; o relacionándose contextualmente con la posición geográfica o directamente con la espacialidad, tal y como resulta propio de los medios locativos (De Souza e Silva & Sheller, 2014) y experiencias de mediatectura (Huhtamo, 2010, 24).

Dicho en otros términos, así como es conveniente hablar de una inmersografía (Reyes, 2021) para dar cuenta de los efectos de presencia en contextos de inmersión, es necesario elaborar también una emersografía encargada de explorar las superposiciones, extracciones y los tránsitos entre niveles ficcionales. Esto, encuadrando las superposiciones de contenidos, de información o los ámbitos de expresión y acción, más allá de una taxonomía de las aplicaciones de la RA (Normand *et al.*, 2012), aunque sin descartar lo iluminador de dichas descripciones por cuanto proponen horizontes de comprensión que consideran bien sea la técnica, los usuarios, la funcionalidad y la información en los componentes emersivos dentro de un dispositivo intermedial.

Las consideraciones sobre los dispositivos intermediales apuntan a afirmar, por un lado, la irreductibilidad de los diversos tipos de formas expresivas y mediales a un solo polo, sea este ficcional o factual, inmersivo o emersivo, narrativo o performativo; y por otro lado, la capacidad de transferencia de propiedades entre medios (Elleström, 2017) e hibridaciones en sistemas complejos que involucran las formas, los modos y las modalidades específicas de los dispositivos en su conjunto. Este abordaje daría pie a pensar no solo en términos de dispositivos ficcionales, sino también de sistemas y de dispositivos intermediales, entre los que podemos situar formas específicas de transmedialización, esto es, configuraciones tipificadas de modos de combinación, coordinación, remezcla y orquestación medial.

La noción de dispositivo y la transmedialidad

A propósito del concepto de dispositivo acuñado por Foucault, Gilles Deleuze explica:

En primer lugar, es una especie de ovillo o madeja, un conjunto multilínea. Está compuesto de líneas de diferente naturaleza y esas líneas del dispositivo no abarcan ni rodean sistemas cada uno de los cuales sería homogéneo por su cuenta (el objeto, el sujeto, el lenguaje), sino que siguen direcciones diferentes, forman procesos siempre en desequilibrio y esas líneas tanto se acercan unas a otras como se alejan unas de otras. Cada línea está quebrada y sometida a variaciones de dirección (bifurcada, ahorquillada), sometida a derivaciones. Los objetos visibles, las enunciaciones formulables, las fuerzas en ejercicio, los sujetos en posición son como vectores o tensores (Deleuze, 1990, p. 155).

Un aspecto importante de las discusiones y elaboraciones teóricas sobre el campo de la narración transmedia se han concentrado en el intento de establecer criterios para definir en qué momento una narración es transmedial o no. Son bien conocidos los siete principios propuestos por Jenkins (2009) en “*The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday)*” de su blog *Confessions of an Aca-fan*, para lograr identificar si una narración es transmedia o no. Esas características distintivas son traducidas así por Carlos Scolari (2013, pp. 34-36):

- Expansión (*Spreadability*) frente a Profundidad (*Drillability*)
- Continuidad (*Continuity*) frente a Multiplicidad (*Multiplicity*)
- Inmersión (*Immersion*) frente a Extraibilidad (*Extractability*)
- Construcción de mundos (*Worldbuilding*)
- Serialidad (*Seriality*)
- Realización (*Performance*).

Este conjunto de características se convierte, según Scolari (2013), en el mecanismo de identificación (*identikit*) de una narración transmediática. Pese a ello, otros autores (Elleström, 2017; Schröter, 2011) se proponen situar el fenómeno de la transmedialidad en un campo más extenso, más abstracto y, por ende, quizás menos popular, como lo es el de las relaciones intermediales. En este contexto, la transmedialidad se convierte en una perspectiva descriptiva para dar cuenta de cierto tipo de fenómenos de integración mediática y orquestación autoral (Montoya, 2015) con una clara implicación de usuarios que puede llegar a alcanzar dinámicas de inteligencia colectiva (Lévy, 2004) en niveles no solo de participación, sino también de cocreación, que pueden o no contemplar elementos narrativos y combinar aspectos tanto ficcionales como factuales. Esto, más allá de un

conjunto *prescriptivo* de características asociadas a un proyecto de integración de medios con propósitos narrativos y de entretenimiento exclusivamente.

En esa misma dirección, Schröter (2011) encuadra la transmedialidad como un tipo, entre varios, de relación intermedial –a la que se le suman la intermedialidad sintética, la transformacional y la ontológica (2011, p. 2)–, que se define como aquella en la cual se logran abstraer “estructuras formales no «específicas» de un medio, pero que se encuentran en diferentes medios” (p. 2); dichas relaciones son el resultado de una elaboración que en ocasiones se favorece por lo narrativo, pero que no le es inherente ni absolutamente necesario, razón por la cual Christy Dena (2009) opta por definir su campo de estudio con el término de prácticas transmedia (*transmedia practices*), en lugar de narración transmedia (*transmedia storytelling*), razón por la cual Jenkins (2017) opta en su trabajo titulado “*Transmedia Logics and Locations*” por una designación que alterna entre lógicas transmedia y prácticas.

A lo anterior, Elleström (2017) le agrega la idea de que la transmedialidad debe concebirse, más que como un (meta)género discursivo, como una perspectiva de comprensión de los fenómenos de integración mediática concentrados en la transferencia de algunas propiedades de un medio a otro –que es, justamente, la definición de Elleström para la transmediación–. En este sentido, el autor apunta a que

Debe observarse que no deseo aislar ciertos productos mediáticos y etiquetarlos como transmediales. Para mí, la transmedialidad es una perspectiva analítica. Todos los productos de los medios pueden ser investigados desde una perspectiva sincrónica, en términos de combinación e integración, y desde una perspectiva diacrónica, en términos de transferencia y transformación. Sin duda, ciertos productos de los medios de comunicación, analizados diacrónicamente, tienden a producir significado de forma prolífica en sus relaciones con otros productos mediáticos preexistentes. Sin embargo, no hay productos mediáticos que no puedan ser tratados en términos de transformación de medios sin algún beneficio (Elleström, 2017, p. 668).

La renuncia a la separación clasificatoria para elaborar esta categoría –la de transmediación–, más que una perspectiva para abordar conjuntos posibles de relaciones entre medios, abre el espectro para situarla en un horizonte más amplio, esto es: aquel que configuran las conexiones intermediales y los sistemas que derivan de dichas relaciones.

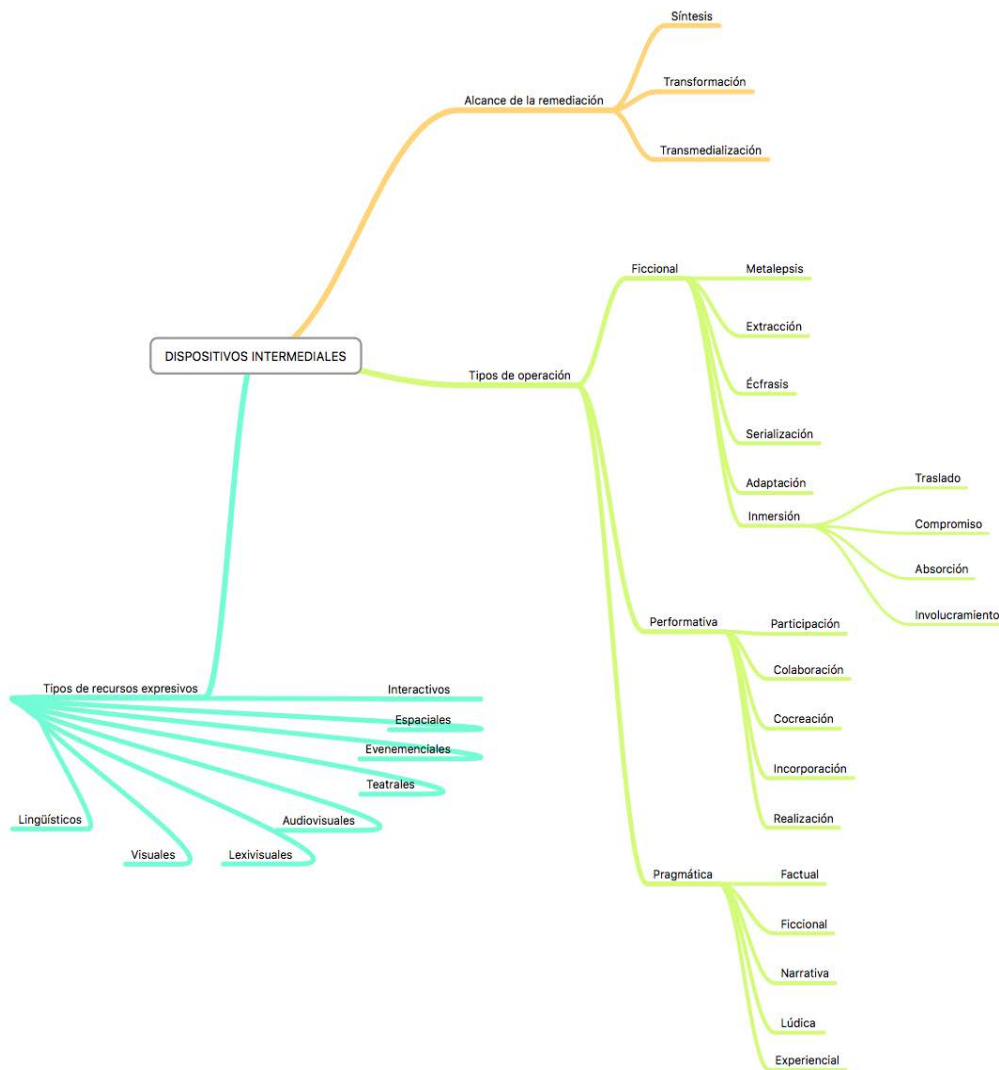
Ahora bien, lo que convendría en este caso es analizar ya no los dispositivos ficcionales, sino más bien los dispositivos intermediales que se expresarían en ricas combinatorias, con contextos variables que podrían analizarse a partir de tres niveles

básicos: (1) el alcance del proceso de remediación, que se refiere al proceso general de combinación mediática de índole sintética (inmediación), transformacional (hipermediación) o formal (transmediación) de acuerdo con el planteamiento de Schröter (2011), y su interpretación de Bolter & Grusin (2000), sobre los modos de la intermedialidad; (2) según los tipos de operación bien sea ficcional, performativa o pragmática, y (3) según los conjuntos de recursos expresivos que se ponen en juego en el proceso de combinación y convergencia.

Presentamos a continuación un esquema para visualizar el horizonte general de análisis:

Gráfico 5

Dispositivos intermediales: niveles de análisis de fenómenos de convergencia



En dicho marco, la idea de dispositivo permite salvar las diferencias en los análisis centrados bien sea en la producción, en la obra (en este caso el sistema) o en el receptor, para dar cuenta del conjunto de reglas, la dinámica operativa y las relaciones contextuales de ciertas combinatorias mediáticas entendidas no como parte de un conjunto abstracto, sino como una formación discursiva específica y particular. Consideraciones que dan pertinencia a una arqueología de los medios, la cual, en términos de Kluitenberg:

[...] puede ser leída más productivamente como una alternativa a la escritura dominante de la historia de los medios, cuya construcción implícita de una narrativa unitaria de progreso –la idea de que el curso del desarrollo tecnológico a lo largo del tiempo es igual al progreso, las formas y los aparatos de los medios de comunicación exitosos– tiende a marginar la importancia de los proyectos fallidos, los fragmentos de la historia de los medios de comunicación [...]. La arqueología de los medios debe ser vista principalmente como una crítica del progreso, pero también [...] habla al presente y lo critica al examinar sus “objetos históricos”. Lo hace, ante todo, imponiendo límites a la viabilidad de la extrapolación lineal de las condiciones percibidas (e imaginadas) en el futuro (Kluitenberg, 2011, p. 51).

Nos encontramos así con la necesidad de una arqueología orientada a la exploración de dispositivos intermediales en distintas épocas históricas, y a la descripción de formaciones transmediales en esos conjuntos heterogéneos que se extienden entre el pasado y el presente, y que nos permiten proyectar las prácticas futuras de transmediación.

Pensamiento diagramático ^[58]

El pensamiento diagramático se entiende como la espacialización y exteriorización topológica, gráfica o geométrica de capacidades y operaciones que, en principio, eran exclusivas de la mente, mediante la alternancia de la memoria y la imaginación o, en términos de Ignacio Gómez de Liaño (2005), a partir de su lectura del arte de la memoria de Bruno, “estructuras topológicas de uso mnemónico con forma de diagramas” (2005, p. 97). Esta idea hace parte del trazado histórico que comprende las artes de la invención y la imaginación, desde el arte de la memoria a la combinatoria, y de allí al desarrollo de máquinas que computan símbolos y muestras de los diversos registros que atestiguan nuestro contacto y formas de elaboración de la realidad.

^[58] Una versión de estas reflexiones se incluye en el texto “Máquinas literarias. Un marco interpretativo para comprender dispositivos algorítmicos literarios” (Vásquez, 2022), en proceso editorial.

Separado de la retórica (Yates, 2005) y sepultado bajo capas de metafísica (Gómez de Liaño, 2005), el esfuerzo de construcción de sistemas concretos, abstractos o mixtos, caracterizados por la exteriorización de las capacidades mnemónicas e imaginativas, ocupa extensos tramos del pensamiento en Occidente: de Bruno a Lull, de Leibniz a Oulipo, con la fabricación de complejos artilugios de base simbólica, animados por el esfuerzo de la meditación y el recorrido de la vista que actualiza lo que en ellos permanece como pura virtualidad. Presentamos a continuación un esquema rápido sobre la perspectiva, el alcance, el proceso y sus resultantes en tres sistemas de pensamiento y su coincidencia en la diagramática en cuanto aspecto fundamental de las actividades compositivas y sistémicas con fines creativos (tabla 1).

Tabla 1
Genealogías del pensamiento diagramático

Autores	Ignacio Gómez de Liaño	Gilles Deleuze	C. S. Peirce
Perspectiva	Filosofía de las artes de la memoria	Posestructuralismo	Semio-pragmática
Alcance	Artes de la memoria y pensamiento inventivo-creativo	Génesis del pensamiento creativo	Soporte general para el pensamiento deductivo y creativo
Proceso	Invención, disposición, memoria	Cinco caracteres diagramáticos: 1. Caos germinal 2. Carácter manual 3. Estado pictórico 4. Deshacer semejanzas 5. Producción de presencia o actualización	1. Formación del ícono 2. Observación y experimentación 3. Arribo a la conclusión 4. Establecimiento de la validez universal de la conclusión
Producto	Arquitectura mnemónica	Mapa de relación de fuerza y líneas de fuga	Esquema icónico para formalizar relaciones entre términos

Peirce (1974), refiriéndose a los grafos existenciales, describe un tipo de práctica de intensa concentración consistente en la actualización de composiciones gráficas alojadas en las sendas de la racionalidad formalizante:

Cuando yo era niño, mis inclinaciones hacia la lógica me llevaban a complacerme en trazar senderos en el mapa de algún laberinto imaginario, tratando una y otra vez de encontrar la forma de llegar al compartimiento central. La operación que acabamos de efectuar es esencialmente de la misma naturaleza: si hemos de admitir que la primera se realiza esencialmente mediante la experimentación sobre un diagrama, lo mismo hemos de decir con respecto a la otra. La demostración realizada nos lleva también al convencimiento de la conveniencia de construir nuestro diagrama de tal manera que se pueda obtener una clara percepción del modo de conexión de sus diversas partes, y de su composición en cada estadio de nuestro operar sobre él (Peirce, 1974, p. 63).

La experimentación sobre un diagrama, atribuida acá, inicialmente, a la formalización lógica, coincide también con los mecanismos inventivos y la naturaleza de lo que en este contexto, la composición de sistemas intermediales, se denomina como diagramática, en los que las categorías y los universos de los grafos existenciales son sustituidos por la conciencia en práctica de la potencia adicional que proveen los medios y las operaciones y vivencias que son capaces de contener y de provocar.

Esta idea se adapta a la descripción de Gómez de Liaño (2005) sobre las implicaciones experienciales del pensamiento diagramático y el arte de la memoria en su propuesta de filosofía práctica, integrando tanto los potenciales factuales (cognitivo-objetivos) como ficcionales (afectivo-emotivos):

Esta composición consiste en prácticas imaginales basadas en figuras, lugares, itinerarios y demás dispositivos diagramáticos e icónicos, a fin de potenciar la memorización, facilitar la resolución de problemas, propiciar el hallazgo de relaciones entre las cosas y combinar armónicamente los componentes cognitivo-objetivos y afectivo-emotivos de la personalidad (2005, p. 119).

En cualquier caso, los diagramas son mecanismos proyectivos orientados a dibujar la potencialidad de una trayectoria experiencial encuadrada –aunque no determinada– por actividades de imaginación proyectiva ejecutada: en el caso que nos interesa, sobre modos diversos de articulación medial. En este sentido, “un diagrama siempre se entiende que representa un objeto posible, con tales características como las mostradas por el diagrama” (Oostra, 2003, p. 19).

Siguiendo las consideraciones de Liestøl (1997) con respecto al hipertexto, más allá de la textualidad/gestualidad discurreda o patente, este se constituye también por el repertorio de actualizaciones posibles, no solo por la ambigüedad semántica que le es inherente a lo simbólico, sino además por las indicaciones sobre movimientos sucesivos y posibles que agregan nuevas perspectivas y configuraciones, las cuales se materializan en la respectiva elección expresiva.

Es en este momento en el que un sistema intermedial transmedia se convierte en un repertorio constituido por el conjunto de vectores y trayectorias susceptibles de realizarse en la actualización de las potencias de afectación medial que contiene, previstas por operaciones combinatorias que dibujan diversas rutas posibles, derivadas del diagrama que se compone, y que esperan ser actualizadas por la diversidad de públicos que disfrutan de un proyecto determinado.

En la práctica habitual del diseño transmedia, estos ejercicios diagramáticos se realizan de maneras distintas, bien sea por medio de biblias de producción, mapas de plataformas, diagramas de flujo, mapas de experiencias o esquemas sistémicos. En tal virtud, como lo advierte Giovagnoli (2011):

Estos modelos de “representación del conocimiento” son adaptables al lanzamiento de una película o al planeamiento de una campaña electoral, a un *reality show* o una plataforma de juegos móviles, a un escenario urbano o a un reportaje periodístico transmedia, o quizás a una campaña publicitaria convergente, etc. (2011, p. 24).

Este carácter acumulativo, donde lo dispuesto en un plano no lo es en los momentos sucesivos de su vivencia, se actualiza entre el juego combinatorio que le dio forma a cada uno de los componentes de un diagrama y la ejecución de las potencialidades de uso por parte de los diversos públicos.

En este contexto, la noción de *affordances*, propia de la psicología ambiental y adaptada al ámbito del diseño (Norman, 1990, p. 9), cobra sentido de una manera distinta por cuanto las potencialidades se encuentran inscritas ya no en los objetos ni en las interfaces, sino en los sistemas, en el esquema que lo prefigura, que proyecta recorridos y trayectorias, que deja espacios abiertos para la participación, al tiempo que favorece “líneas de fuga”

(Deleuze y Guattari, 2002, p. 14) que escapan a la previsión inscrita en la acción inicial de composición y diseño. Estas se realizan en las diversas trayectorias ejecutadas por los participantes y usuarios, abonando agregados, expansiones y nuevas rutas de experiencia gracias a las contribuciones que aquellos pueden ejecutar.

De este modo, el diagrama resultante es, además de la creación inicial de los equipos de diseño transmedia, el conjunto de las contribuciones que hacen de los sistemas intermediales conjuntos abiertos y vivos a procesos tanto de cocreación como de subcreación, tipologías que abordaremos más adelante cuando exponamos el modelo de creación, cocreación, subcreación y metacreación.

Los puntos de contacto, los medios y las interfaces que los facilitan constituyen pues el componente compositivo que prefigura el conjunto de trayectorias estimadas previamente en un sistema intermedial, las cuales son ampliadas por la participación de los usuarios mediante distintos tipos de acción. Estas ideas están contenidas en las técnicas de diseño de servicios (Zomerdiijk & Voss, 2010) y diseño para la experiencia (Kalbach, 2016), sin embargo, problematizarlas en un ámbito creativo más amplio del que posibilita una adaptación del lenguaje teatral al contexto del mercadeo o de la orientación a actividades exclusivamente comerciales y a la compra como finalidad, es un ejercicio necesario en el ámbito del diseño transmedial.

Resulta evidente, en este sentido, que los mapas resultantes son el efecto tanto de las acciones que concibe inicialmente un proyecto como de las contribuciones de quienes lo “consumen” y cocrean, sin que esta actividad tenga una naturaleza unidireccional ni cerrada, y que es la experiencia, en cuanto lugar de encuentro entre el diagrama que la propicia y el mapa de las actividades de quienes la disfrutan, lo que termina constituyendo el fenómeno transmedial propiamente dicho, como lo han advertido Tosca y Klastrup (2020).

Diseño transmedia: un marco de trabajo

Hechas las revisiones arqueológicas y variantológicas, situadas las genealogías, descritas las procedencias, tanto como las emergencias, es posible decir que el diseño transmedia se propone como un tipo de pensamiento con dos horizontes de despliegue: el primero, que se cierne sobre el ámbito de la composición, y el segundo, que se teje en el ámbito de la disposición.

Para el primer escenario, que corresponde al pensamiento diagramático, es decir, la visualización esquemática y topológica de las configuraciones mediales en un proyecto dado, procura un mecanismo acertado de realización en el que se prefiguran y proyectan los sistemas intermediales más adecuados para facilitar determinados tipos de experiencias memorables, así como los programas simbólicos, ficcionales, imaginarios o lúdicos que les subyacen.

En el segundo caso, la experiencia como ámbito de realización, primero subjetiva y luego intersubjetiva, sobre la que se integra la composición, define la índole *sine qua non* mediante la cual se realiza la convergencia de medios en cuanto transferencia de características diversas entre los componentes de un sistema intermedial.

Dichos sistemas se materializan en dispositivos concretos de transmedialización, esto es, diseños mediales específicos en los que se definen interfaces, vectores y posturas de inmersión, según los contextos y propósitos en los que se encuadren. Para este caso dos aspectos se ponen en juego: por un lado, los procesos institucionales que enmarcan las dinámicas mediales (mediatización) y, del otro, los procesos culturales que inscriben los sistemas intermediales, de manera singular, en dinámicas de recepción y apropiación social (mediación).

Los aspectos constitutivos de este marco de comprensión y trabajo se muestran en el esquema sintético del gráfico 6. En este marco pueden perfectamente alternarse y combinarse diversidad de posturas y vectores de inmersión no solo de naturaleza narrativa o ficcional, sino también factual y no narrativa.

Gráfico 6

Aspectos de un marco de trabajo para el diseño transmedia



Lo anterior es consecuencia de una elaboración distinta de la dominancia medial, es decir, de la matriz de organización y concepción de los modos de integración de los sistemas intermediales, los cuales, vistos a la luz de la arqueología, evidencian transformaciones derivadas de las culturas mediáticas de cada época, que determinan los supuestos y las lógicas de articulación de los sistemas intermediales en el tiempo. Por el contrario, una concepción diseñística de lo transmedial, centrada en la creación de condiciones de posibilidad para el desarrollo de experiencias memorables, proporciona marcos flexibles para encuadrar las actividades proyectivas y de imaginación mediática.

Las exploraciones de Sonsoles Hernández (2013) permiten dibujar una tipología de las formas de combinación o de comparación, a partir de su recuento de las perspectivas sinestésicas en el siglo XIX, cuando las teorías comparatistas entre los medios y las artes se definían con al menos cuatro lógicas:

1. *Integracionismo*: Son los encuadres derivados de la interpretación y ampliación de la idea wagneriana de la obra de arte total, donde las artes, al igual que las percepciones, coexisten y convergen de una manera armónica.
2. *Parangonismo*: Se trata de los postulados que comparan las artes estableciendo relaciones de jerarquía de una forma artística u horizonte sensorial respecto a otro, en una suerte de competencia que privilegia una forma medial sobre otra.
3. *Analogismo*: Esta lógica está vinculada a los planteamientos que establecen un sistema de equivalencias entre las distintas artes, proporcionando esquemas que señalan la correspondencia de un aspecto de un arte o medio con el de otro, como

en el caso de la colorofonía en el que a un determinado color le corresponde una nota en una equivalencia entre el espectro cromático y la escala musical.

4. *Separatismo*: Se define por la integración sin equivalencias posibles, manteniendo la autonomía y especificidad de cada uno de los medios y las artes.

Dominancia medial y lógicas transmedia: potenciales de una expansión de campo

Uno de los aspectos relevantes que afloran luego de un ejercicio de reconstrucción arqueológica y variantológica de los procesos de convergencia de medios, en diversos momentos históricos, está asociado a la manera en que se alternan, según las épocas, las lógicas de dominancia medial.

Lo anterior supone que dichas lógicas proponen diversos modelos de integración y relación entre medios, sobre dinámicas particulares que se promueven en función de lenguajes o formas mediales concretas, según su disponibilidad temporal, relevancia cultural o tradición de la que proviene la visión de la integración. Estas formas de dominancia no solo representan rasgos epocales, sino además trayectorias genealógicas específicas de un modelo de integración.

Así, por ejemplo, en el contexto Barroco dominó la integración entre palabra e imagen con otras formas expresivas, a partir de la preponderancia de lo alegórico. Por su parte, como se mostró en el apartado sobre el arte de los jardines, en la genealogía reconstruida al respecto, la preeminencia de la integración entre arte y naturaleza estaba del lado de lo espacial. A su vez, en el contexto de la idea de obra de arte total wagneriana se proponía a la música como gran matriz de integración, del mismo modo que, en el contexto actual, se propone por un lado lo digital y por el otro lo audiovisual como escenarios privilegiados de integración.

Debe insistirse en que estos modelos de dominancia no corresponden necesariamente a una época o a una ubicación geográfica de manera continua y simétrica, como se ha propuesto con la idea de las “lógicas transmedia” (Jenkins, 2017), sino que suponen variaciones de las que es posible valerse y cuyas trayectorias convendría mapear de manera sistemática como un reto investigativo para futuros trabajos en el campo de los estudios transmediales e intermediales.

Atina Jenkins al señalar, más allá del esquema concreto que plantea al ubicar las lógicas de producción en territorios específicos (Japón, Canadá, Unión Europea, Canadá o Brasil). Pese a ello, se excluyen, entre otros, territorios sudamericanos como Argentina y Colombia, con una producción significativa bien documentada (Buitrago Guzmán *et al.*, 2015; Gifreu-Castells, 2017) y con lógicas singulares que escapan a la clasificación inicial propuesta por el autor en torno a la mezcla mediática japonesa; el modelo de franquiciado tipo “nodriza” hollywoodense; el de enriquecimiento cultural europeo; el de interés público canadiense o la mezcla de fuentes estatales y privadas de financiación que ubica en Brasil (Jenkins, 2017).

No significa esto que el concepto de lógicas transmedia no sea relevante, sino que, más bien, su interés es tal que la organización esquemática de estas a partir de la procedencia geográfica no agota las oportunidades de un panorama más rico sobre las diversas formas de integración y tipos de dominancia medial a los que se suman las variantes históricas regionales y el deslinde disciplinar, más allá de los medios audiovisuales o digitales.

En este sentido, Jenkins proporciona pistas interesantes que abren un campo de investigación prometedor sobre las lógicas transmédiales, cuando plantea que

Este vocabulario que habla acerca de varias lógicas transmedia también puede permitirnos identificar proyectos clave que dan forma a la producción de medios en un período histórico particular (los textos más antiguos son más aptos para centrarse en el carácter o la construcción de mundos que en extender la línea de tiempo narrativa) o una cultura nacional (economías de medios de servicio público como los de Canadá o la Unión Europea son más aptas para adoptar funciones educativas y documentales). Muchas de estas lógicas también asumen una fuerte conexión entre las prácticas de producción transmedia y alguna forma ideal de participación de la audiencia (Jenkins, 2017, p. 194).

Como lo evidencia la cita anterior, el núcleo de los proyectos de convergencia de medios y sus lógicas de producción, como lo propone Jenkins, pueden abordarse desde un punto de vista variantológico más amplio y diverso. Es decir, que es fundamental para el presente y futuro de los estudios transmédiales ahondar en las diversas matrices y múltiples genealogías, dispersas en el mundo, las cuales deben auscultarse con el fin de identificar modos de hacer divergentes y acervos teóricos e instrumentales para los desarrollos del campo del diseño transmedia. En este contexto, la noción amplia de experiencia –y su correlato, la memoria– procura, en el *diseño transmedia*, un soporte

“neutral” más allá de cualquier tendencia, modo o moda, que pueda signar el porvenir de los estudios inter y transmediales en su incursión a los ámbitos (para mencionar solo unos cuantos ejemplos) de la movilización social (Constanza-Chock, 2014); del turismo (Freeman, 2019); del trabajo (Fast & Jansson, 2019); la educación (Montoya y Vásquez, 2016; Scolari; 2019), y los museos (Kidd, 2016; Moreno, 2015).

Convertir lo transmedial en una arista del diseño y la comunicación proporciona un encuadre de las cuestiones creativas, culturales y sociales más amplio de lo que el presente de la narración transmediática puede ofrecer, lo cual abre el espectro a procesos de creación y diseño que van de lo narrativo a lo performativo y de lo ficcional a lo factual, en un horizonte de clara *expansión de campo* ⁽⁵⁹⁾ (gráfico 7).

Gráfico 7

Expansión de campo de lo transmedial



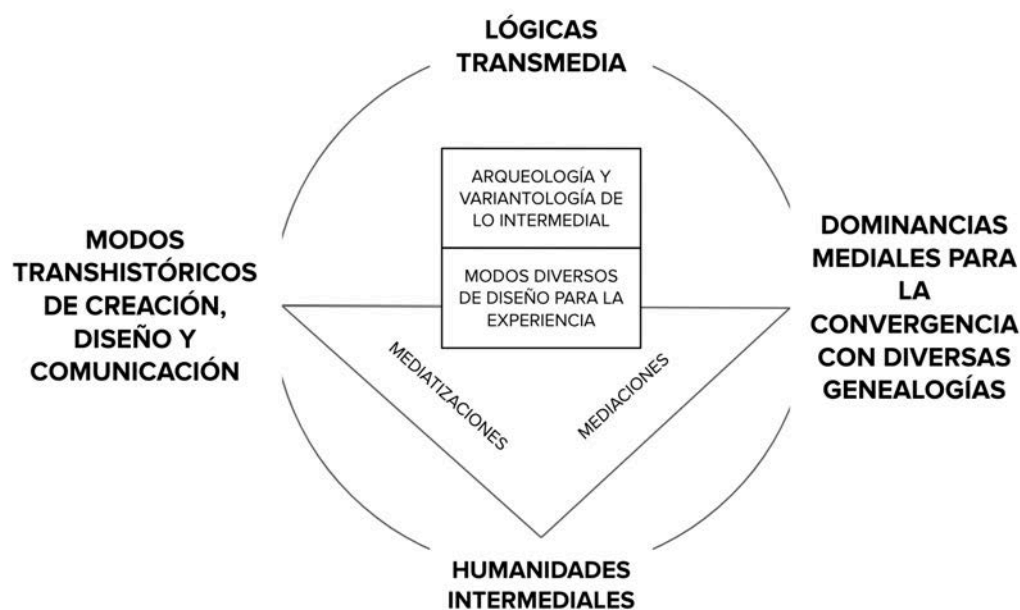
Esta expansión es, al mismo tiempo, una oportunidad para pensar de manera renovada las humanidades desde el punto de vista de las mediaciones y las mediatizaciones, así como de las combinaciones posibles de las artes mediales en los modos de producir para

^[59] Esta idea la usa Rosalind Krauss (1998) en el ámbito de la crítica de arte para dar cuenta de la ampliación del dominio semántico que encuadraba la noción de escultura en su sentido clásico, surgida a partir de los *earthworks*, el *landart* y la creación de ambientes. A su vez, Montoya (2008) la emplea para dar cuenta de la ampliación del espectro respecto a la filosofía del arte y la estética filosófica, dando lugar a los estudios estéticos como campo ocupado por los modos de afectación sensorial y las formas creativas de lo vivo, introducidas por la visión de André Leroi-Gourhan (1971). En ambos casos da cuenta de una práctica deconstructiva que referencia un campo de origen reconociendo sus límites, sus posibilidades y su ampliación en un nuevo escenario comprensivo.

la experiencia, la subjetividad y los agenciamientos intersubjetivos, abriendo paso a un tipo de indagación sobre lo humano: las humanidades intermediales (gráfico 8). Más adelante ampliaremos las implicaciones de esta cuestión, en donde el diseño transmedia abre un camino relevante para los estudios humanísticos contemporáneos.

Gráfico 8

Humanidades intermediales y diseño transmedia



Es necesario insistir en la doble naturaleza del diseño transmedia: en primera medida, de carácter compositivo, herencia y abstracción de la manera en la que Stuart Saunders Smith abordó la cuestión transmedial tempranamente en los años 70 (Muller, 2014), por medio de un sistema compositivo interartístico, para el cual desarrolló además un tipo particular de notación, una suerte de diagramática intermedial con asiento en el saber integrador de lo musical (Gosciola, 2012, p. 8).

En segunda medida, en el carácter disposicional, en el que insisten las reflexiones sobre cultura fan, recepción y participación transmedial (Hills, 2003; Stein & Busse, 2014; Stein, 2015), ha sido claro desde estos abordajes, tanto como en las reflexiones de Kinder (1991) y Jenkins (2008), que la cocreación, la participación y la producción distribuida, bien sea de paratextos, expansiones o posproducciones de los fanáticos, constituyen rasgos determinantes del campo.

Muller, en una entrevista a Saunders Smith, refiriéndose al carácter composicional transmedia identificado en el trabajo de este músico, evidencia que

Las obras transmedia no son específicas de la percusión, pero ciertamente pueden extenderse sobre las prácticas de interpretación y los modismos de la interpretación de percusión contemporánea. El trabajo consiste aquí en un arte performativo compartido entre muchas formas creativas diferentes. Es una exploración sobre la democratización de las diversas formas artísticas (Muller, 2014, p. 7).

Este reconocimiento apunta al hecho de que, si no se proporciona un marco intencionado para que las experiencias sucedan, estas no serían posibles, como tampoco sería posible el núcleo básico de los procesos de transmediación: la remediación de diversos contenidos y formas mediales y la transformación de estos aspectos en los procesos de transferencia intermedial (Elleström, 2017), así como sería imposible agenciar ningún tipo de sentido ni de semiosis articulada.

Esta lección, que es el resultado de los planteamientos derivados del análisis de la experimentación musical de Saunders y de la estética modal, interesada en las duplas que van de los modos de hacer a los modos de relación y de las prácticas artísticas a la creatividad cotidiana, apunta al hecho de que “Todo modo de relación [se muestra] entonces como *la articulación de un repertorio con unas disposiciones situadas conflictivamente en un paisaje*” (Claramonte, 2016, p. 27). Aunque en un escenario más abstracto, propio de esta línea de pensamiento filosófico, Claramonte habla de relaciones intermodales cuando muestra, en el contexto de su sistema de categorías, lo siguiente: “Para volver donde habíamos comenzado, había que combinar los diferentes modos, había que hacer aleaciones, había que tramar «modos de relación». Ése era el campo que teníamos de investigar, el de las leyes y las relaciones intermodales” (2016, p. 30).

En este espectro aparecen dos categorías análogas y complementarias entre sí respecto a las que proponemos para hablar de lo transmedial expandido en clave del pensamiento de diseño: lo *repertorial*, que se concentra en la composición de dispositivos en nuestro caso, y lo *disposicional*, entendido como apertura a la posibilidad, a la experiencia y sus avatares en cualquier dominio estético. Con respecto a estos dos aspectos, Claramonte explica lo siguiente:

Lo repertorial es la categoría modal en torno a la cual se organizan los modos de lo necesario y lo contingente. Su labor es recoger la tendencia de todos los sistemas vivos a buscar o producir una coherencia propia.

Lo disposicional es la categoría modal en torno a la que se distribuyen los modos de lo posible y de lo imposible. Su misión es dar cuenta de la tendencia de todos los sistemas vivos a despeinar, torear o romper cualquier orden dado o en ciernes (2016, p. 30).

Vistas nuevamente, estas categorías aplicadas al ámbito localizado y específico del diseño de sistemas intermediales proporciona los elementos necesarios para organizar los dos momentos centrales de la actividad de transmediación: el repertorial, situado en el polo comunicacional de la producción, referido a la necesidad de dar consistencia por medio de la composición de un sistema intermedial en un contexto dado (entretenimiento, educación, trabajo, movilización social, etcétera); y el disposicional, abierto a la actividad, la participación y las posibilidades de interactividad e interacción, en el polo comunicacional de la recepción o, más en específico, del *prosumo* constitutivo de los sistemas intermediales transmedia y del tipo de públicos que se propone cultivar.

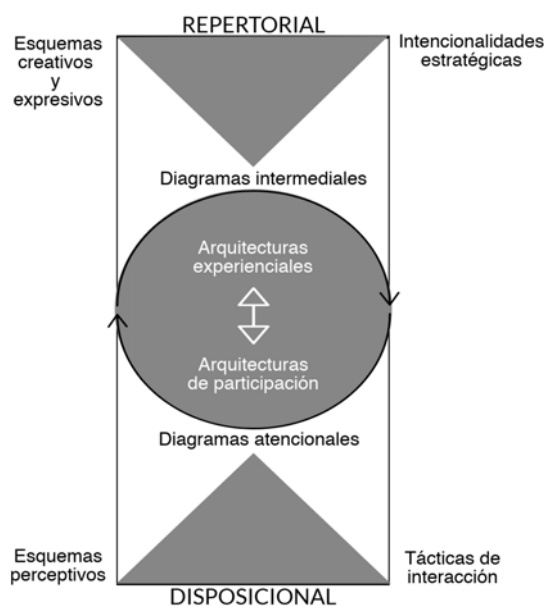
Dicho en otras palabras, la dimensión repertorial de los sistemas intermediales transmedia proporciona claves para comprender los esquemas creativos y expresivos, así como las intencionalidades estratégicas en los procesos de producción que pueden agruparse en diagramas intermediales específicos.

Por su parte, en la dimensión disposicional del diseño transmedia deben ubicarse los esquemas perceptivos, en el plano subjetivo, que una determinada combinatoria mediática sugiere, mientras que, en el ámbito intersubjetivo, podemos situar las tácticas de interacción (colaboración, competencia, entre otras) que el mismo sistema favorece con sus diagramas atencionales.

Así, oscilamos en esta tensión generativa entre una arquitectónica de lo experiencial y una de la participación (gráfico 9).

Gráfico 9

Tensiones generativas en la expansión de campo de lo transmedial



Encontrar una manera generalista de nombrar y concebir el proceso de diseño es el modo más adecuado de concebir y ahondar en las implicaciones de la expansión de campo de lo transmedial, efectuado luego del descentramiento de la dominancia narrativa que caracterizó la popularización del concepto a comienzos del siglo XXI y cuya relatividad histórica resulta evidente a la luz de una arqueología y una variantología de las relaciones intermediales y la convergencia de medios.

A su vez, esta descripción generalista encuentra en los esfuerzos creativos animados por la imaginación mediática un motor vitalizante de los modos de integración medial para provocar más intensos, variados y diversos modos de afectación sensorial y de experiencia en los contextos del aprendizaje, el trabajo, la cultura o combinaciones entre estos.

Una aproximación no solo desde el prisma del campo expandido de lo transmedial, sino además desde el punto de vista de las artes mediales, proporciona encuadres distintos sobre las potencialidades de la integración de medios. El porvenir de la convergencia está abierto al afloramiento de las tecnologías de realidad virtual, la realidad aumentada, la realidad mixta, las interfaces multimodales y las tecnologías multisensoriales que se vienen abriendo paso en un escenario de ampliación de flujo de datos y capacidades de computación. De este modo, señalan Velasco y Obrist (2020):

Estamos en los albores de una nueva era de innovación donde la tecnología se encuentra con los sentidos (tecnologías multisensoriales), lo que permite la creación de experiencias antes impensables. Por ejemplo, muchas personas ahora controlan tanto la configuración de la iluminación como el sonido (radio, música) en sus propios hogares con dispositivos inteligentes como Google Home o Alexa. Otras iniciativas, quizás más experimentales, incluyen en esta etapa el trabajo en curso en dispositivos multisensoriales de realidad virtual y realidad aumentada. Estos dispositivos no solo involucran gráficos y sonidos, sino que también están comenzando a integrar entradas de olor y tacto por medio de los auriculares VR u otros dispositivos. Esas tecnologías nos permiten recrear contextos y situaciones que conocemos, pero también crear experiencias completamente nuevas que nunca antes habíamos tenido [...] (2020, p. 4).

Así mismo, la computación cuántica y la inteligencia artificial aplicada a procesos creativos (Besold *et al.*, 2015) se convierten en el factor diferencial de nuestra época para componer nuevas formas de convergencia y dibujar escenarios en los cuales materializar los viejos sueños de la magia natural kircheriana o las aspiraciones envolventes de la física aplicada al diseño de espectáculos de las fantasmagorías de Robertson.

Resulta evidente que nuestros juguetes filosóficos ya no son solamente mecánicos, sino además algorítmicos y generativos; sin embargo, operamos sobre las mismas superficies de contacto: las interfaces y nuestro aparato sensorial y perceptivo.

Contrario a lo que plantea Jenkins (2017, p. 192), lo transmedial ya no se comporta solamente como un calificativo en la contemporaneidad, pues ha adquirido la calidad de adjetivo sustantivado. De este modo, podemos hablar de la transmedialidad como una función relacional en sistemas intermediales que ha demostrado una alta centralidad en los campos semánticos de la investigación sobre comunicación, diseño y sistemas multiplataforma (Beltrán-Arismendi, 2020; Villa y Montoya, 2020), dentro de las que es posible identificar el presente de las prácticas de imaginación mediática, y perfilar, en un ejercicio arqueológico proyectivo (Zielinski, 2021) su futuro.

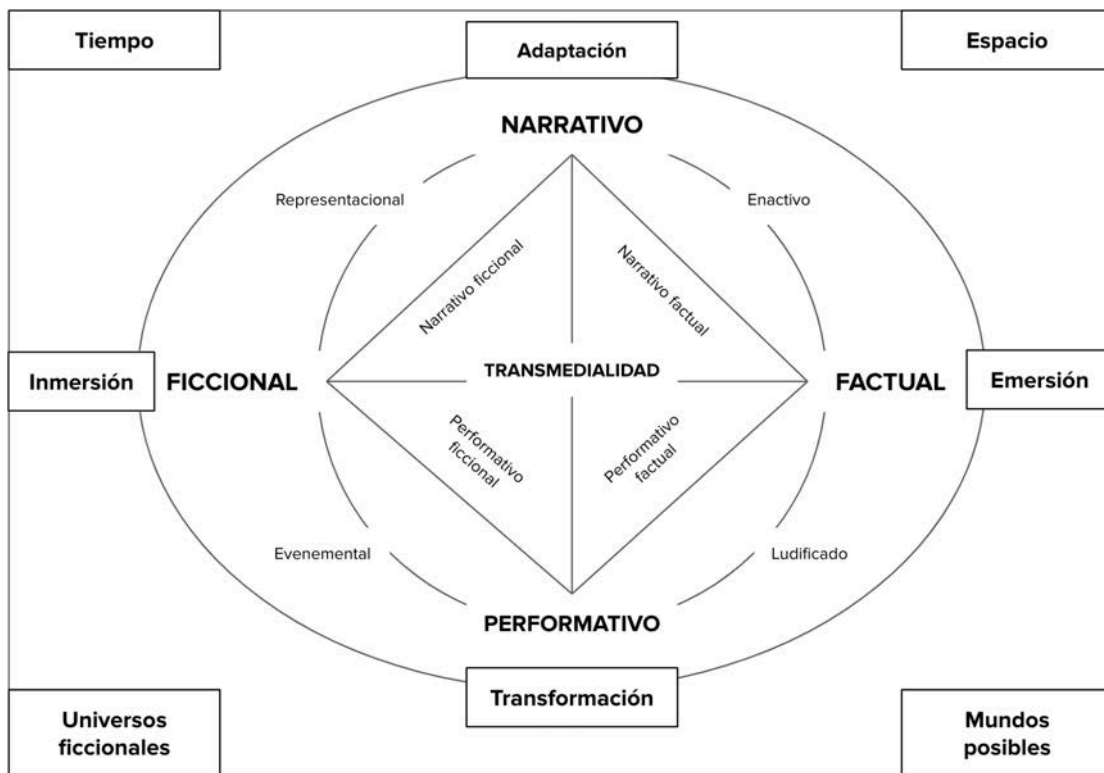
Vistos desde este lugar, y analizados desde una perspectiva variantológica en distintas regiones y épocas, los sistemas intermediales transmedia son verdaderos sistemas operativos transhistóricos cuyo código fuente hemos extraído y jaqueado con ejercicios de ingeniería inversa para obtener nuestras propias conclusiones, realizar las abstracciones teóricas del caso, en un marco de trabajo que resulte útil a la nueva generación de diseñadores.

Además de un lugar práctico, este marco es un lugar desde el cual mirar los procesos de transferencia y transformación intermediales, como lo ha indicado Elleström (2017), es decir, los flujos y reflujos propios de diversas culturas mediáticas. Como es sabido, los estudios transmediales abarcan hoy un espectro que va más allá de la asociación inicial con la narrativa y el entretenimiento, como lo evidencian Jenkins (2017), Freeman y Gambarato (2019), por lo cual requerimos de un esquema de orientación conceptual, con carácter comprensivo, que permita pensar la transmedialidad en sentido amplio.

Presentamos a continuación una propuesta derivada de nuestra indagación, tanto como de la práctica reflexiva y del diseño de proyectos transmedia que se desarrollaron como parte de esta investigación (gráfico 10).

Gráfico 10

Esquema orientativo para el abordaje de la transmedialidad



Este esquema, por demás tentativo y experimental, da cuenta de la prolijidad del campo, así como de sus potencialidades tras la advertencia de un horizonte ampliado de indagación y creación. Hoy lo transmedial se emparenta, como ya se ha mencionado, con el aprendizaje y el consumo, la cultura y el sector tecnológico, el urbanismo y la pulsión

global de viaje. Lo transmedial hace parte, al mismo tiempo, de las artes populares y las liberales de la sociedad posindustrial y la profundización en ellas da cuenta de un rico ámbito de investigación y experimentación.

Como se puede apreciar, el esquema orientativo para el abordaje de la transmedialidad en sentido expandido es un modelo circunplejo de carácter tetrádico. Los modelos circunplejos han sido ampliamente usados en el campo del análisis de sentimientos y emociones (Plutchik & Conte, 1997). Su principal atributo es la distribución holística de aspectos antagónicos con los cuales puede describirse de manera compleja un circuito amplio de comportamientos, atributos o características, por medio de vectores y posiciones espaciales sin abandonar la tensión, la contradicción ni la complementariedad.

Por otro lado, ya tempranamente McLuhan y Powers (1995, p. 24) identificaron la potencia de las descripciones tetrádicas, como una manera de superar el binarismo o las relaciones dialécticas. De esta manera, este esquema está compuesto por tres tétradas que describen el marco general (espacio, tiempo, mundos ficcionales, mundos posibles) con el cual es posible comprender las actividades de composición en clave transmedial; así como las operaciones (adaptación y transformación) y los efectos (inmersión y emersión) que de manera general ayudan a describir acciones de diseño en los sistemas intermediales.

En el núcleo generativo de esta estructura se encuentra la tensión más frecuente en las discusiones teóricas sobre transmedialidad, asociada a las relaciones entre los modelos de creación orientados a lo ficcional o lo factual y aquellos definidos bien sea por sus cargas narrativas o por sus cargas corporales de naturaleza vivencial y performativa.

En los márgenes del esquema encontramos algunas de las funciones estéticas más evidentes en esta comprensión asociadas, por una parte, a la actividad representacional en diversos medios y formatos (narración literaria, audiovisual, pictórica, e incluso espacial); por otra, las potencialidades de enacción en las que, mediante ciertos tipos de fingimientos lúdicos, las construcciones ficcionales se encarnan rompiendo el “círculo mágico” propio de los pactos narrativos que suelen caracterizar las relaciones entre productores y consumidores en los contextos de ficción. Para este caso encontramos un

vector en el cual ubicar tanto las actividades de *cosplay* cuanto las interacciones resultantes de los juegos de realidad alternativa.

De otro lado, en el plano de lo acontecimental, identificamos dos potentes vectores: el evenemental, asociado a la creación de acontecimientos temáticos (fiestas, acciones, recorridos, activaciones, estrategias BTL) y el ludificado, en el que se incluyen mecánicas para la interacción, dinámicas, retos u oportunidades de exploración vertiginosa y desafiante.

En el diamante central del esquema encontramos algunas de las combinaciones más sugestivas para describir diversas formas de dominancia medial o, en breve, combinaciones que interceptan dimensiones puestas en tensión en las clasificaciones tradicionales sobre las relaciones transmediales: narración ficcional o factual y performatividad ficcional o factual. La primera dupla favorece actividades de interpretación, en tanto que la segunda orienta a la acción en el espacio social.

Por ejemplo, la idea de la performatividad factual ofrece una indicación interesante para describir los procesos de simbolización y acción política en contextos transmediales para la movilización social, cuya acción simbólica tiene como objetivo la consecución de propósitos específicos asociados a una causa colectiva particular.

A la par, en este lugar pueden situarse los esfuerzos por el diseño de sistemas que sirvan a propósitos funcionales vinculados al mundo del trabajo en medios convergentes como los que describen Fast y Jansson (2019). Independiente de los medios que se elijan, de su disponibilidad epocal o de las falsas dicotomías entre lo actual y lo virtual, entre lo narrativo y lo performativo, este esquema pone en manos del diseñador transmedia una herramienta para la creación de detonantes mediales para que un conjunto de experiencias memorables pueda suceder, bien sea en el plano de la inmersión física o psicológica o de la emersión de atributos y formas de visualización que amplifiquen la vivencia cotidiana. Verbigracia, en la RA o en los sonopaseos con marcación geoposicionada.

Volvamos de nuevo a la tétroda perimetral de este esquema que nos permite identificar procedencias y emergencias claras para el diseño transmedia. La dupla superior está

asociada al reconocimiento de que, siguiendo a Leroi-Gourhan (1971, p. 303), el diseño transmedia no es otra cosa que una técnica de domesticación del espacio y del tiempo para hacerlos más cercanos como experiencia cultural, integrando las mnemotecnologías disponibles en el presente y las acumuladas como especie; sin distingo entre lo analógico y lo digital, lo narrativo o lo no narrativo, lo inmersivo o lo emersivo; para hacer de ellos parte de nuestros ambientes modelados, de nuestra naturaleza construida ecológicamente, diseñada de manera intermedial.

Esta actividad de domesticación no es otra cosa que la producción de mundos posibles, efecto de la composición y disposición de sistemas intermediales que son semántica, pragmática y modalmente heterogéneos, lo que amplía la definición de Doležel (1999, p. 51). De este modo, está claro que son objeto de diseño, pues: “Los mundos posibles no esperan a ser descubiertos en alguna depositaria remota o trascendente, los construyen las actividades creativas de las mentes y las manos humanas” (Doležel, 1999, p. 32).

Algunos de estos mundos tienen una dominancia medial de carácter ficcional, gracias a lo cual es posible encuadrar de manera contrastiva nuestra realidad, nuestros mundos de referencia. Otros operan en el registro de lo posible, en cuanto tienen el potencial de direccionar utópicamente las ontologías del presente al proporcionar “diseños alternativos del universo” (Doležel, 1999, p. 32). En este sentido, además de “sistemas abstractos de contenidos” y “matrices generadoras de historias” (Tosca & Klastруп, 2020, p. 29), son sistemas potenciadores de vivencias, al igual que *artefactos* de diseño y sistemas de relación estética.

Hacia una concepción ampliada de la creación desde el diseño transmedia

La creación en sentido transmedia puede concebirse como un proceso, actividad o práctica ya sea de materialización de ideas o conceptualización de materialidades, o como un flujo de doble vía en el que se combinan ambos procesos. En esta misma lógica, la creación opera en al menos tres registros: sobre las reglas de juego existentes de un campo dado; sobre el cuestionamiento de dichas reglas para crear otras nuevas; o sobre el deslinde de las fronteras de un campo determinado para establecer relaciones con otros campos.

De este modo, la relación entre intervención de reglas y configuración de campos le da forma al marco en el cual se configura el proceso creativo. Esto proporciona algunos atributos claves para la comprensión de los procesos creativos en sentido contemporáneo: no es posible pensar en la creación *ex nihilo* o creación de la nada. Esta concepción de la creación intenta equiparar a los creadores con demiurgos capaces de extraer sentido del vacío. Por el contrario, siempre se crea a partir de algo: una tradición que se resignifica; unos lenguajes que se redefinen; unas materialidades que se remezclan; unas sensibilidades que se recombinan; unas memorias que se actualizan; un saber social constituido por un conjunto de gestos técnicos que se operan, se transforman y transmiten.

Así mismo, al ser un proceso eminentemente social, la creación original es impensable, de tal suerte que siempre se crea a partir de algo y en relación con alguien, es decir, la creación es un proceso constitutivamente relacional. Dicho carácter se complementa a su vez con un conjunto de dinámicas en las que se configura sentido mediante operaciones semióticas de simbolización, indexicalización o establecimiento de semejanzas; a la vez que puede comportarse como un ejercicio de exteriorización de cargas emocionales que dan lugar a diversas formas expresivas; o, por último, comportarse como un catalizador de experiencias y modos de afectación. De este modo, representación, expresión y experiencia son modalidades y estrategias mediante las cuales se efectúa el proceso creativo (gráfico 11).

Gráfico 11

Estrategias del proceso de creación



Conviene mencionar, en adición, que los procesos creativos contemporáneos tienen lugar en diversos niveles. En tal virtud, además de la creación en sentido básico, puede hablarse de ella como (a) cocreación, la cual implica el ejercicio de diseño de un marco

de actividad para el desarrollo de procesos soportados en la cooperación, la colaboración, la participación y la inteligencia colectiva y de grupo; (b) subcreación o creación derivada, que supone procesos de ejecución de matrices generativas, aplicación de reglas dadas o ejecución de algoritmos existentes para obtener resultados aleatorios; lo cual implica admitir los procesos de adaptación, recontextualización, remezcla y derivación como actividades esencialmente creativas, y (c) metacreación: si la invención a partir de algo dado es aceptada como un rasgo válido en la creación contemporánea, debemos entonces admitir los ejercicios de disposición de nuevas secuencias que reordenan y recontextualizan materiales existentes, ofrecen marcos interpretativos que potencian, resaltan o develan cualidades que pueden ser tácitas o no haber sido percibidas en objetos, prácticas o procesos inscritos en el terreno cultural.

Esta concepción les confiere entonces valor creativo a las actividades interpretativas, editoriales y de curaduría como ejercicios de metacreación o de creación de segundo grado (gráfico 12).

Gráfico 12

Niveles del proceso de creación



En términos históricos, la creación se ha concebido como una actividad distintivamente humana, sin embargo, por efecto de los ejercicios de descentramiento antrópico propios de las ecologías profundas, de la filosofía y de los aportes de la etología y, en general, de las ciencias de la vida, pueden identificarse comportamientos creativos en formas no humanas (v. gráfico 13).

Gráfico 13*Alcances del proceso de creación*

Admitida esta premisa, cabe concebir formas creativas asociadas al biomimetismo, esto es, a la comprensión, imitación, traducción o transducción de formas, patrones o procesos existentes en seres o sistemas vivos. Al mismo tiempo, se abre paso a la noción de biocreación, es decir, a la intervención ya sea sobre secuencias estructurantes (genética, composición físico-química) o sobre estructuras o resultados sistémicos (comportamientos y actividades de grupo o manada) como escenarios de intervención creativa.

De otro lado, la admisión de la función hominizante de ecosistemas artificiales y sistemas técnicos como una segunda naturaleza permite introducir conceptos como los de aprendizaje de máquinas e inteligencia artificial a la ecuación creativa, así como el modelamiento de ambientes mediados tecnológicamente (mediatectura) como actividad sustancial en las concepciones nacientes de creación (gráfico 14).

Gráfico 14*Dominios emergentes para los procesos de creación*

Desde este punto de vista, la exploración y experimentación con el diseño de sistemas artificiales y computacionales de apoyo y soporte a la creatividad constituye un horizonte de trabajo interesante a partir de las concepciones emergentes del campo.

Humanidades intermediales: un horizonte para la creación del humanismo del siglo XXI

Con las consignas, por demás polémicas y provocadoras, de “el medio es el mensaje” y “los medios son entornos envolventes, ambientes, en los cuales se realiza la existencia humana”, el pensador canadiense Marshall McLuhan (1996), reveló para el siglo XX la articulación concomitante entre técnica y sociedad, entre condición humana y ambientes artificiales.

Por su parte, el pensador español Félix Duque (2019), en la heredad de las meditaciones heideggerianas sobre la técnica (Heidegger, 1958), da cuenta de su carácter ontológicamente fundacional, de su condición de naturaleza y lugar de habitación de nuestra especie –aunque parezca un contrasentido– multiplicando los escenarios mediante los cuales definimos aquello que nos es propio. Verbigracia, el hogar en el que residimos y los escenarios en los que resulta necesario desplegar no solamente nuestra racionalidad instrumental, sino además nuestra imaginación mediática (Vásquez y Montoya, 2020), nuestra sensibilidad tecnológica, disponiendo los cuerpos individuales, sociales, culturales y tecnológicos (Ihde, 2004) merced a múltiples formas de contacto (interfaces) con las realidades que somos capaces de producir y procesar y, en este sentido, del mundo que somos capaces de domesticar. En suma, el mundo que hacemos habitable y vivible gracias a la mediación técnica que convierte lo otro distante en una realidad cercana, próxima, perceptible.

Una forma renovada del proyecto humanista se forja bajo el influjo de estas ideas, y el cual elude el desprecio marxista de la técnica como lugar de alienación (Marcuse, 1987), como escenario de control y vigilancia en clave posestructuralista (Foucault, 2000) o que defiende la interioridad a expensas de la exterioridad, necesariamente materializante de nuestra existencia (Pardo, 1992).

Frente a la acusación marcusiana de unidimensionalidad de las fuerzas técnicas, las humanidades intermediales reclaman la pluralización de los modos exteriorizados de memoria y existencia, alrededor de los cuales sucumben categorías determinantes, definiciones esencialistas de lo humano y modos de aproximación propios del siglo XIX y comienzos del XX (Heidegger, 2006), centrados en la verdad, supuesto lugar de llegada de la razón con la epistemología; la belleza, presumido lugar de llegada de la estética, y la bondad, ostentoso nicho de la reflexión moral.

Por el contrario, otros destinos se abren como horizonte: los de los saberes, en lugar de la verdad, como multiplicación de los intentos de totalización del conocimiento para dar lugar al diálogo polifónico de las razones, pero, ante todo, de los sentidos y concepciones de mundo que las diversas culturas abren a su paso. En el dominio estético asistimos a la multiplicación de formas de experiencia en las que, además de lo bello y lo sublime, lo prosaico y la potencia de la lúdica cotidiana (Mandoki, 2008) alojan los goces menores y el disfrute de lo simple de la existencia inmediata. En el dominio ético, por ejemplo, la conciencia de la interdependencia con otras especies y la conciencia de un necesario descentramiento antrópico que dé lugar en nuestras concepciones de mundo a otras formas de lo vivo alojan un conjunto de modos de sensibilidad ética y elaboración moral que la noción de lo bueno ya no contiene.

Esta eclosión de categorías se encuentra estrechamente vinculada a la multiplicación de los medios y las mediaciones (Serrano, 1978), con los cuales hacemos patente y construimos las realidades contemporáneas, y en función de ello es posible concebir una nueva *paideia* (Jaeger, 1945), una consecuente apuesta de formación por medio de las formas educativas coherentes con un proyecto humanístico renovado.

Dicha apuesta, más allá, como plantea Sloterdijk (2000), de una comunidad de amigos que se leen y se escriben, reclama una apertura a la pluralidad perceptiva del cuerpo. Esto es, un cuerpo que además de leerse y escribirse, resuena en las palpitations y ritmos que lo afirman en la sonoridad. Un cuerpo que requiere modos de contacto con la diversidad de formas hápticas en las que se inscribe; que redefine sus horizontes de visibilidad, tanto como los de sus opacidades. Un cuerpo, en definitiva, que se construye por medio de códigos olfativos, pero también de códigos informáticos, y que despliega horizontes de

inmersión y emersión que exteriorizan las formas de imaginación colectiva a través de la realidad virtual, la RA y su mixtura.

En esta misma dirección, un proyecto educativo se teje: uno que le habla al cuerpo en su diversidad y amplifica el espectro sensorial disponible, atreviéndose, incluso, a modificar los esquemas perceptivos que se suponen “naturales” y parte de un destino inexorable que se suponía imposible de modificar.

En contraste, las posibilidades del humanismo contemporáneo, intermedial por definición (Elleström, 2010), puestas de frente contra la metáfora de lo cibernético (Aguilar, 2008) abren el horizonte a la experimentación de nuestras habituales formas de percepción, comprensión y elaboración de la realidad, merced al juego tectónico y a la experimentación técnica con múltiples medios y mediaciones, para recordar a Martín-Barbero (2003), y con los cuales las sociedades se definen a sí mismas y se abren paso a lo largo de la historia.

Este horizonte en construcción implica un cambio de lugar que nos obliga a transitar del *scriptorium* de la sociedad literaria propia de las humanidades en su sentido clásico, al *laboratorium* de los colectivos inteligentes (Lévy, 2004) que experimentan con sus propias formas de percepción, sensibilidad y memoria. Mutación coherente con lo que aquí concebimos como humanidades intermediales.

Este desplazamiento apela a una comprensión performativa –para valernos de un concepto liminar de la actividad humanística (Bal, 2002)– que obliga a transformar los lenguajes y las formas expresivas, no solo a comprenderlas; a experimentar y transformar realidades a partir de su puesta en juego comunicativa en lo social, gracias a la diversidad de las artes mediales y al potencial creativo e integrador que en ellas opera el diseño.

Descentramiento antrópico y nuevas ecologías

La crítica al Antropoceno constituye un lugar necesario de partida para las filosofías del futuro (Parikka, 2014). El humanismo cristiano entronizó la concepción del hombre como centro del universo y en torno a tal idea configuró su propia matriz de organización de los saberes y de la producción técnica.

La conciencia actual de nuestra posición relativa como especie en relación con la compleja trama de la vida, está dando lugar a nuevas concepciones de la técnica y abriendo otras posibilidades para el diseño. El biomimetismo, las soluciones basadas en la naturaleza y el diseño generativo, constituyen algunas de las corrientes contemporáneas que hacen eco del necesario descentramiento antrópico, resultado de una profunda conciencia de los ecosistemas de los que hacemos parte y del impacto de nuestras acciones sobre ellos.

Por su lado, la pandemia de la COVID-19, en pleno siglo XXI, mostró las potencialidades de ampliación de las formas de vínculo social, de nuestra fragilidad e interdependencia, al tiempo que reveló la precariedad con la que hemos elaborado y diseñado los modos de encuentro con las tecnologías digitales y la virtualidad, así como la necesidad irrecusable de encontrar modos poéticos de habitar el ciberespacio (Vásquez y Avilés, 2020).

Esta conciencia emergente amplía nuestros potenciales de transformación, afirmando nuestra condición anfibia, en cuanto que especie que se mueve pendularmente entre los ambientes “naturales” y los “artificiales”, demandando a la par una artefactualización de la naturaleza y una naturalización de lo artificial. En esta dirección, la integración de los ambientes y su confección con otras formas de mediación definen un horizonte en el que otras concepciones de la técnica deben blandirse.

El modelamiento de nuestros paisajes mediáticos, la organización integradora y convergente de nuestros ambientes tecnológicos, el diseño de artefactualidades no solo amigables y sostenibles, sino además propiciadoras de nuevas formas de vida, trabajo, aprendizaje, relación y creación, constituyen, entre otros, el horizonte de trabajo de las humanidades intermediales. De este modo, a la concepción técnica debe anexársele una tectónica de los dispositivos de mediación.

¿Qué significa esto? Que a la condición meramente productiva de la técnica y a la creación artefactual individualizada, debemos agregarle una concepción de tejido y entramado ambiental, en sentido amplio, que se integre como modos específicos de vida, con estilos de producción, trabajo y aprendizaje. Se trata, para ponerlo en otros términos, del refinamiento del sentido profundo de la domótica, pero extendido al campo planetario.

De este modo, la domótica integra los distintos componentes tecnológicos que facilitan la configuración del hogar y los hace accesibles a quien habita dicho espacio, permitiendo combinaciones y variaciones ambientales completas: luz, temperatura, aire, energía, sonido. Quizás, en una escala de desarrollo urbano que supere la noción funcionalista de las ciudades inteligentes (Angelakis *et al.*, 2016), la mediatectura se convierta en el campo mixto de diseño de ambientes urbanos que faciliten modos de estar juntos, de aprender en los tejidos rururbanos y de disfrutar los espacios públicos y compartidos en las ciudades y los territorios educadores mediados en una comprensión integradora y ampliada de las técnicas y las tecnologías (Kronhagel, 2010).

Está claro que, históricamente, el campo de la arquitectura y el urbanismo han reclamado para sí la genealogía de la tectónica como comprensión integradora de las técnicas en función de la edificación. Sin embargo, con el advenimiento de las tecnologías digitales, la ampliación de la noción clásica de espacio hacia lo ciberespacial y la convergencia de medios, así como la desmaterialización de la actividad constructiva y de la abstracción de los modos de pensamiento arquitectónicos en el diseño, este campo se retoma como una alternativa de las potencialidades de orquestación mediática a la vez integradora y creativa (Webb *et al.*, 2016).

Como lo muestra Frampton (1999), la tectónica tiene una doble condición: de tejido y ensamblaje material y de poética, en la cual las soluciones funcionales materiales se integran con las posibilidades de expresión, socialización y subjetivación en una espacialidad en sentido amplio y superando las tensiones entre forma y función propias del pensamiento de diseño y arquitectónico tradicional.

De este modo, cuando el espacio se transforma en ambiente y la tecnología se torna medio, es decir, cuando la técnica se sitúa social e institucionalmente, la mediatectura se dibuja como arte integrativo para la creación de ambientes que se matizan en los ámbitos del trabajo, la socialización, la acción política, el aprendizaje y el goce. Este es uno de los escenarios que se dibujan para las artes mediales en particular, y para las humanidades intermediales en general, como aceleradores de las formas emergentes de lo humano en el siglo XXI.

La potencialidad de lo tectónico, desde el punto de vista de Félix Duque, tiene mucho más alcance que la mera combinación mediática. En palabras del autor, “ese mundo es tectónico: está formado por cadenas orográficas que presentan fallas y sinclinales, corrimientos de tierras y pliegues. En él se entre-mezclan, de manera bien poco ordenada, diversas formaciones sociotécnicas, múltiples tiempos, muchas historias” (Duque, 2000, p. 103).

Este diseño intermedial de modos de saber, existencia y presencia, debe reclamar los intentos de privatización que empiezan a operar sobre los excedentes de encuentro que hemos configurado como sociedad a partir de la conquista de lo virtual, presentes en el modelamiento actual del metaverso y sus estrategias de mercadeo concomitantes. Los mundos virtuales inmersivos, por citar solamente un ejemplo de ambiente integrado y convergente, son un activo cibercultural preparado y desarrollado desde hace décadas por comunidades de usuarios y jugadores, antes que por la imaginación mediática de los escritores de ciencia ficción (Stephenson, 2003), para amplificar las sensaciones de presencia, diversificar las formas de encuentro y materializar las posibilidades de integración medial.

Al menos tres herramientas servirán para el afrontamiento de estos y otros retos de la convergencia y la intermedialidad: la cronotopía, la algoritmia y la tectónica. En el primer caso, se expresa la posibilidad de modelar nuestras propias maneras de domesticación del espacio y el tiempo (Leroi-Gourhan, 1971). En el segundo, por medio del diseño computacional, la configuración de secuencias y procesos, así como de sistemas de aprendizaje de máquina que sirvan de soporte tanto a nuestros procesos de toma de decisiones como a nuestras actividades creativas. Y, por último, la tectónica, como campo de diseño de integraciones, configuraciones intermediales y modalidades de convergencia.

Artes mediales y tectónica del futuro

“¿Cómo aprehender el futuro en función de una sola disciplina? Sólo es el porvenir el que vemos. Un futuro comienza a constituirse cuando se pone en relación el sonido y el color, la ecuación y el lenguaje común, la ciencia y la sociedad; el futuro es entonces un exponente que permite hacer ver la música en la pintura (Paul Klee), la sonoridad en el color (Vladimir Kandinsky), sumergir la ciencia en un medio que desea a la vez el silencio de la ciencia y el parloteo de las disciplinas [...]” (Schmid, 2019, p. 154).

“El futuro será postdisciplinario o no será”. Esta consigna, lejos de apocalíptica, es la constatación del porvenir y de las formas de relación del conocimiento que demandan los problemas del presente. La invención de nuevos campos, en el sentido de territorios intelectuales en flujo y tensión permanente (Bourdieu, 2010), definen un imperativo y un horizonte misional para las humanidades actuales y reafirman su carácter necesariamente intermedial: el diseño de las interacciones y la creación de marcos para las experiencias mediadas (digitales o no) en una época de aceleración no solo de lo virtual, sino también de lo híbrido en distintos ámbitos, que demandan el concurso de las preocupaciones de la psicología, la comunicación, la informática, las artes y el diseño, por citar solo un ejemplo, en las que un proyecto humanístico integrador debe tener elementos para intervenir.

De otro lado, los retos éticos de la asistencia médica, jurídica y pedagógica de sistemas de inteligencia artificial demandan el concurso de la ética y la matemática de cara a evitar fascismos algorítmicos, esto es, determinaciones políticas por medios técnicos en asuntos de equidad e inclusión sobre los que los consensos sociales han avanzado, actuando frente a lo que O’Neil (2016) denomina armas de destrucción matemática.

Visto así, desde un punto de vista tectónico, la función de las humanidades intermediales es cuidar y curar las formas mediadas de la presencia. A lo que se le suma el potenciar las oportunidades de nuestros modos de virtualización y religación, acercando las potencias de nuestra condición *tele* (de la distancia), acrecentada por los medios, con la actualidad de la vida contemporánea de un modo no metafísico, sino con intensa atención a modos, pretensiones y proyectos de existencia concretos (ontológicos).

En este escenario, las artes mediales son el acicate y el gozne para entre-tenernos, para estar juntos de nuevas maneras, en medio de esos otros modos de existencia y de esas formas de modelación espacio-temporal que favorezcan, de consuno, modos generativos de bien-vivir.

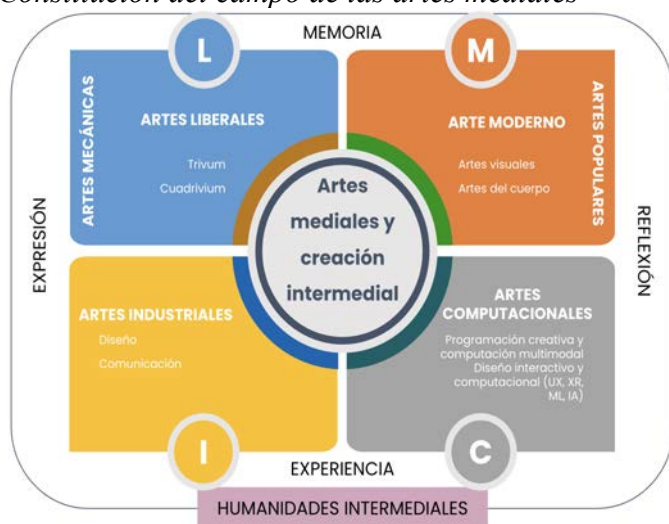
El campo de las artes mediales se define entonces como el escenario discursivo y práctico en el que se integran procesos de reflexión, expresión y transmisión de memoria por medio de la experiencia. Ello pone de presente el papel de los procesos de mediación y mediatización de la realidad en los que las tecnologías, en su sentido más amplio, y las

organizaciones sociales, de manera contextual y específica, configuran lugares desde los cuales representar, presentar e interactuar con las dimensiones diversas de las culturas.

La perspectiva de las artes mediales integra tanto a los nuevos medios, comprendidos en las artes computacionales, centradas en el código y la programación, como a las artes industriales centradas en la serialización, al tiempo que proporcionan posibilidades de comprensión y abordaje renovado del arte moderno y las artes liberales. Desde el punto de vista de las artes mediales, la creación intermedial define un eje fundamental de su constitución, reconociendo la convergencia y la combinación como un constituyente de las diversas formas de creación y diseño para la experiencia, a la vez que abre paso a lo que se concibe como humanidades intermediales.

Gráfico 15

Constitución del campo de las artes mediales



En este contexto, desde el punto de vista de la convergencia de los saberes y las artes, la función de las humanidades del siglo XXI no consiste meramente en esperar y adaptarse a los trabajos del futuro (Bitar, 2020) que los prospectólogos y cazadores de tendencias preconizan con arreglo a modos de desarrollo convenientes a intereses específicos cuyo advenimiento es preciso preparar. Por el contrario, las humanidades del siglo XXI pueden y deben ocuparse del rediseño posdisciplinar, esto es, de la fusión de saberes y el esclarecimiento de caminos, tanto como de problemas y preguntas mediante los cuales integrar con sentido las dimensiones emergentes, todavía separadas, que se acompañan con las sociedades y los modos de vida actuales.

Se trata de una función de meta y transdiseño, tanto organizacional como disciplinar, con excursos sensográficos, conectográficos y meteorográficos (Vásquez *et al.*, 2020) que se traducen, en primer lugar, en la comprensión de modos y mediaciones perceptivas que pueden modelarse. En segundo lugar, en la identificación de nexos y relaciones entre saberes que activen otros regímenes disciplinares y discursivos. Y por último, en la identificación de “cuerpos extraños” y elementos sociales emergentes capaces de reconfigurar las certidumbres y los modos habituales de hacer que respaldan la actual organización de los centros de conocimiento, entre ellos las universidades.

Referencias

- Aarseth, E. (2004). La literatura ergódica. En D. Sánchez-Mesa (Comp.), *Literatura y cibercultura* (pp. 117-145). Arco Libros.
- Acosta Sáenz, J. L., Borrás Santiago, M. C., González Cabrera, M. y Naranjo Ortiz, A. (2020). Comisariado, organización e invención del programa simbólico de las fiestas barrocas entre los siglos XVI y XVIII en Hispanoamérica. En M. Vásquez y D. Montoya (Eds.), *Imaginación mediática en Hispanoamérica: Variantología de lo transmedial entre los siglos XVI y XIX* (pp. 71-96). Editorial EAFIT.
- Agamben, G. (2011). ¿Qué es un dispositivo? (R. J. Fuentes Rionda, Trad.). *Sociológica*, 26(73), 249-264. <http://www.scielo.org.mx/pdf/soc/v26n73/v26n73a10.pdf>
- Aguilar, T. (2008). *Ontología cyborg: El cuerpo en la nueva sociedad tecnológica*. Gedisa.
- Aguirre, Y. (1968). *Apuntes sobre el teatro colonial*. Cuadernos cubanos.
- Agustín, S. (1961). *Confesiones* (L. Riber, Trad.). Plaza & Janés.
- Alape, A. (1995). *Valoración múltiple sobre León de Greiff*. Ediciones Universidad Central.
- Alciato. (1995). *Emblemas* (S. Sebastián, Ed.). Akal.
- Allendes, R. M. (2013). América Latina. En Union Internationale de la Marionnette, *World Encyclopedia of Puppetry Arts* [en línea]. <https://wepa.unima.org/es/america-latina/>
- Alonso Fernández, L. y García Fernández, I. (2003). *Diseño de exposiciones: Concepto, instalación y montaje*. Alianza.
- Alsina, P., Rodríguez, A. y Hofman, V. (2018). El devenir de la arqueología de los medios: derroteros, saberes y metodologías. *Artnodes*, (21), 1-10 [Arqueología de los medios, nodo en línea]. <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i21.3251>
- Alterlab. (2017). *El Beat VR. Documental inmersivo*. <http://alterlab.io/portfolio/el-beat/>
- Altick, R. D. (1978). *The Shows of London*. Harvard University Press.
- Álvarez Olivares, J. (2014). La Escuela de Artes y Oficios de Medellín y la profesionalización de los artesanos. 1869-1901. *Historia y Sociedad*, (26), 99-119. <https://doi.org/10.15446/hys.n26.44392>
- Álvarez Quintero, S, y Álvarez Quintero, S. (ca. 1928). *Himno de la Exposición Iberoamericana de Sevilla*.

- Álvarez, L. (1979). *Leonardo canta a León de Greiff*. [Disco de vinilo]. Sonolux.
- Amábilis, M. (1929). *El pabellón de México en la Exposición Iberoamericana de Sevilla*. Talleres Gráficos de la Nación.
- Andrade, L. (1997). *Arquitectura vegetal: La casa deshabitada y el fantasma del deseo*. Artes de México.
- Andrade, O. de (1981). Manifiesto antropófago. En: *Obra escogida* (pp. 66-72). Fundación Biblioteca Ayacucho.
- Angelakis, V., Tragos, E., Pöhls, H. C., Kapovits, A., & Bassi, A. (Eds.). (2016). *Designing, Developing, and Facilitating Smart Cities: Urban Design to IoT Solutions*. Springer.
- Anónimo. (1821). *Noticias sobre el espectáculo de Mr. Robertson, los juegos de los indios, las máquinas parlantes, la fantasmagoría, y otras brugerías de ésta naturaleza*. Biblioteca Nacional de España. <https://goo.gl/Z5Dr57>
- Anónimo. (2009). *Popol Vuh: Las antiguas historias del Quiché*. Berbera.
- Arango Jaramillo, M. (2006). *Masonería y Partido Liberal: Otra cara en la historia de Colombia*. Corselva.
- Arce, R., Sánchez, C. y Velásquez, Ó. (2013). *La animación en Colombia hasta finales de los 80*. Universidad Jorge Tadeo Lozano.
- Arcos-Palma, R. (2013). La Bachué: una diosa chibcha en el apogeo del nacionalismo. En: Á. Medina, C. Padilla, C. I. Botero, M. Pineda, R. Arcos-Palma y J. Weiskopf, *La Bachué de Rómulo Roza: Un ícono del arte moderno colombiano*. Fundación Proyecto Bachué.
- Arellano, V. y Sbriziolo, C. (2020). Posibilidades de la realidad aumentada en obras de ficción dirigidas a prelectores (0-6 años). *Diacrítica*, 34(1), 199-224. <https://doi.org/10.21814/diacritica.346>
- Arias, T. y Contreras, D. (2019). *Solo para curiosos: Origen de los museos en el Perú*. Municipalidad Metropolitana de Lima.
- Arráiz Lucca, R. (2016). *El petróleo en Venezuela: Una historia global*. Alfa. [Versión digital Google Books, <https://bit.ly/3OaJBWi>].
- Arrigoni, G., Schofield, T., & Trujillo, D. (2020). Framing collaborative processes of digital transformation in cultural organisations: from literary archives to augmented reality. *Museum Management and Curatorship*, 35(4), 424-445. <https://doi.org/10.1080/09647775.2019.1683880>

- Assman, A. (2011). *Cultural Memory and Western Civilization: Functions, Media, Archives*. Cambridge University Press.
- Audefroy, J. (2004). *Arquitectura surrealista de Edward James* (R. A. Tena Núñez, Trad.). Territorios.
- Babbitt, I. (1910). *The New Laokoon: An Essay on The Confusion of the Arts*. Houghton Mifflin.
- Badiou, A. (1999). *El ser y el acontecimiento* (R. J. Cerdeiras, A. A. Cerletti y N. Prados, Trads.). Manantial.
- Badiou, A. (2013). *Cinco lecciones sobre Wagner* (F. López Martín y J. Gorostidi Munguía (Trads.). Akal.
- Baena Zapatero, A. (2015). Apuntes sobre la elaboración de biombos en la Nueva España. *Archivo Español de Arte*, 88(350), 173-188. <https://doi.org/10.3989/aearte.2015.11>
- Bajtín, M. (1974). *La cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento: El contexto de Françoise Rabelais* (J. Forcat y C. Conroy, Trads.). Seix Barral.
- Bal, M. (2002). *Conceptos viajeros en las humanidades: Una guía de viaje* (Y. Hernández Velásquez, Trad.). CENDEAC.
- Banco de la República de Colombia. (1987). *Pepe Mexía. La caricatura en la historia. Tomo I*. Banco de la República.
- Baradaran-Rahimi, F., Levy, R. M., & Boyd, J. E. (2021). Hybrid space: An emerging opportunity that alternative reality technologies offer to the museums. *Space and Culture*, 24(1), 83-96. <https://doi.org/10.1177/1206331218793065>
- Bataille, G. (1989). *La experiencia interior* (F. Savater, Trad.). Taurus.
- Baudrillard, J. (1978). *Cultura y simulacro* (A. Vicens, Trad.). Kairós.
- Bedoya, M. E. (2016). Camillus, el optorama y la Sociedad Liceo de la Juventud en 1874: una proto-historia para el cine local. *Letras del Ecuador*, (205), 46-47. <https://bit.ly/3b83z5n>
- Bell, T., Li, B., & Zhang, S. (2016). Structured light techniques and applications. En J. Webster (Ed.), *Wiley Encyclopedia of Electrical and Electronics Engineering*, 1-24. <https://doi.org/10.1002/047134608X.W8298>
- Beltrán Catalán, C., Bejarano Veiga, J. C. y Sierra García, M. (2018). Escenografías de la colonización en la Exposición Iberoamericana. Los dioramas de la exposición histórica y cartográfica del descubrimiento de América. En A. Graciani García y M. Barrientos Bueno (Coords.), *Imagen, escenografía y espectáculo en la Exposición Iberoamericana* (pp. 111-136). Universidad de Sevilla.

- Beltrán-Arismendi, C. (2020). Enfoques emergentes desde las artes y el diseño para la teorización y creación de experiencias transmedia. Aproximación desde el metaanálisis de publicaciones científicas. *Arte, Individuo y Sociedad*, 32(4), 1039-1064. <https://doi.org/10.5209/aris.66552>
- Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* (A. E. Weikert, Trad.). Itaca.
- Benjamin, W. (2012). *El origen del Trauerspiel alemán* (A. Brotons Muñoz, Trad.). Abada.
- Benjamin, W. (2016). *Libro de los pasajes* (I. Herrera Baquero, L. Fernández Castañeda y F. Guerrero, Trads.). Akal.
- Bermejo, M., Díaz, A. y Lires, M. A. (2000). Athanasius Kircher y el Libro X. En A. Kircher, *Ars magna, lucis et umbrae. Liber decimus: Reproducción facsimilar da edición de 1671 con estudios introductorios e versións ó galego e castelán* (pp. 39-52). Universidad de Santiago de Compostela.
- Bernadet, J. (1891). *Apuntes arqueológicos. Armas y armaduras. Las espadas de Toledo. Notas para la historia de la estatuaria movable en España*. Imprenta de la Revista Médica de Federico Joly.
- Berridge, G. (2007). *Events Design and Experience*. Routledge.
- Besold, T. R., Schorlemmer, M., & Smaill, A. (Eds.). (2015). *Computational Creativity Research: Towards Creative Machines*. Atlantis Press.
- Bhattacharya, A. (2017). Generative Conversational Agents-The State-of-the-Art and the Future of Intelligent Conversational Systems. *International Journal on Recent and Innovation Trends in Computing and Communication*, 5(5), 817-821. <https://ijritcc.org/index.php/ijritcc/article/view/613>
- Bitar, S. (2020). *El futuro del trabajo en América Latina: Cómo impactará la digitalización y qué hacer*. Diálogo Interamericano. <https://bit.ly/2MgQbgo>
- Blanco, E. (1881). *Venezuela heroica*. Imprenta Sanz.
- Blanco, M. (1988). El mecanismo de la ocultación: Análisis de un ejemplo de agudeza. *Criticón*, (43), 13-36. <https://bit.ly/3xSBjM5>
- Bloom, H. (1992). *La cábala y la crítica* (C. Leal, Trad.). Monte Ávila.
- Bolter, J., & Grusin, R. (2000). *Remediation: Understanding New Media*. MIT Press.
- Booth, P. (2009). Narrativity and the narrative database: Media-based wikis as interactive fan fiction. *Narrative Inquiry*, 19(2), 372-392. <https://doi.org/10.1075/ni.19.2.09boo>

- Borja, J. (2019). *Los ingenios del pincel: Geografía de la pintura y cultura visual en América*. [Sitio web]. <https://losingeniosdelpincel.uniandes.edu.co/#!/intro/1>
- Borja, J. (2021). *Los ingenios del pincel: Geografía de la pintura y cultura visual en América. Cultura visual en América Colonial*. Universidad de Los Andes.
- Botero, C. I. (2013). La Bachué: precursora de la tradición científica en arqueología y antropología colombiana. En Á. Medina, C. Padilla, C. I. Botero, M. Pineda, R. Arcos-Palma y J. Weiskopf, *La Bachué de Rómulo Rozo: Un ícono del arte moderno colombiano*. Editorial La Bachué.
- Botero, F. (1974). *Pedrito a caballo*. [Obra de arte].
- Bourdieu, P. (1983). *Campo de poder, campo intelectual: Itinerario de un concepto*. Montessor.
- Bourdieu, P. (2010). Campo intelectual y proyecto creador. En N. Araújo y T. Delgado (Coords.), *Textos de teorías y crítica literarias (del formalismo a los estudios postcoloniales)* (pp. 157-184). Anthropos.
- Boyle, P. (Director). (1978). *The Secret Life of Edward James* [Documental]. ATV.
- Brewster, D. (1858). *The Kaleidoscope: Its History, Theory and Construction: with Its Application to the Fine and Useful Arts*. J. Murray. <https://goo.gl/hcqHe3>
- Broodthaers, M. (1968). *Museo imaginario de las águilas*. [Arte conceptual]. <http://nyti.ms/24i8Qrd>
- Bruno, G. (1973). *Mundo, magia, memoria* (I. G. de Liaño, Trad.). Taurus.
- Bruno, P. (2019). De la ciencia al espectáculo. Vistas urbanas en los salones de proyecciones ópticas durante la década de 1850 en Buenos Aires. *Terra Brasilis (Nova Série). Revista da Rede Brasileira de História da Geografia e Geografia Histórica*, (12), 1-22. <https://doi.org/10.4000/terrabrasilis.5154>
- Buchanan, R. (1995). Rethoric, Humanism and Design. En R. Buchanan y V. Margolin (Eds.), *Discovery Design Explorations in Design Studies* (pp. 23-66). University of Chicago Press.
- Buitrago Guzmán, S., Guzmán Ramírez, J. A., Arredondo Londoño, G. (2015). Construcción de modelos de narrativas transmedia para el contexto latinoamericano. En F. Irigaray y A. Lovato (Eds.), *Producciones transmedia de no ficción: Análisis, experiencias y tecnologías* (pp. 127-141). UNR Editora. <https://bit.ly/3xf885q>
- Burbano, A. (2013). Informe del proyecto “Invenciones en los bordes de la historia”. *Artnodes*, (13), 56-61. [P. Alsina, Coord., “Historia(s) del arte de los medios”, nodo en línea]. <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i13.1996>

- Buxó, J. P. (2007). Poética del espectáculo barroco: el *Neptuno Alegórico* de Sor Juana. En J. Farré Vidal (Ed.), *Teatro y poder en la época de Carlos II: Fiestas en torno a reyes y virreyes* (pp. 45-68). Universidad de Navarra, Iberoamericana, Vervuert.
- Buxó, J. P. (2009). *Arco y certamen de la poesía mexicana colonial (siglo XVII)*. Universidad Veracruzana.
- Buxó, J. P. (2013). Astronomía espectacular y extravíos de la gula en un festejo novohispano del siglo XVIII. *América sin Nombre*, (18), 125-135. <https://doi.org/10.14198/AMESN2013.18.11>
- Cabarcas, H. (2017). *Variaciones alrededor de un cuarto del búho. Moxinifadas de Gaspar*. León de Greiff 120 años. Uniediciones.
- Cabrero Nieves, J. J. (2012). El parque de atracciones. *La Exposición Iberoamericana de Sevilla 1929*. <https://bit.ly/3AbngUt>
- Calleja, G. (2011). *In-Game: From Immersion to Incorporation*. MIT Press.
- Cano, A. M. (2000). Masonería. En H. Rincón, A. M. Cano, P. Nieto, P. N. Valencia y J. Mejía, *Medellín secreto: Cinco reportajes sobre sexo, locura, suicidio, masonería y castidad* (pp. 71-97). Ediciones La Hoja.
- Cano, F. A. (1904). *La niña de las flores*. [Obra de arte].
- Cantos Casenave, M. (2013). Los dispositivos ópticos y su recepción en la prensa del Romanticismo (1835-1868). Una aproximación. *Anales de Literatura Española*, (25), 105-130. <https://doi.org/10.14198/ALEUA.2013.25.05>
- Cassell, J., Bickmore, T., Campbell, L., Vilhjálmsón, H., & Yan, H. (2000). Human Conversation as a System Framework: Designing Embodied Conversational Agents. En J. Cassell, J. Sullivan, E. Churchill & S. Prevost (Eds.), *Embodied Conversational Agents* (pp. 29-63). MIT Press.
- Castaño Ossa, J. P. (2020). Las estéticas de la recepción y la participación como claves para la comprensión de procesos de creación en contextos inter y transmediales. En L. López y P. Cardona (Eds.), *Alteridad, subjetividad y narrativas: Reflexiones interdisciplinarias en Humanidades*. Editorial EAFIT.
- Cepeda, P. (Ed.). (2016). *Metodología bibliolabs. Territorios en código abierto y colaborativo*. https://issuu.com/bibliotecasmed/docs/metodologia_bibliolabs
- Certeau, M. (1996). *La invención de lo cotidiano: I. Artes de hacer* (A. Pescador, Trad.). Universidad Iberoamericana, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente.

- Chevalier, C., & Kiefer, C. (2020). What does augmented reality mean as a medium of expression for computational artists? *Leonardo*, 53(3), 263-267. https://doi.org/10.1162/leon_a_01740
- Chiriboga, L. y Rodríguez, L. (2014). Camillus Farrand: La invención de Melquíades. En A. M. Toro (Coord.), *Un legado del siglo XIX: Fotografía patrimonial ecuatoriana* (pp. 73-77). Instituto Nacional de Patrimonio Cultural. <https://bit.ly/3y323uu>
- Cholodenko, A. (2014). "First Principles" of Animation. En K. R. Beckman (Ed.), *Animating Film Theory* (pp. 98-110). Duke University Press.
- Ciancia, M. (2015). Transmedia Design Framework. Design-Oriented Approach to Transmedia Research. *International Journal of Transmedia Literacy*, 1(1), 131-145. <https://doi.org/10.7358/ijtl-2015-001-cian>
- Claramonte, J. (2016). *Estética modal*. Tecnos.
- Clément, G. (2021). *El jardín en movimiento* (S. Landrove Bossut, Trad.). Gustavo Gili.
- Colorado-Castellary, A., & Moreno-Sánchez, I. (2017). Patrimonio artístico durante la Guerra civil y la posguerra: investigación, catalogación y gestión digital del arte salvado. *El profesional de la información (EPI)*, 26(3), 533-541.
- Comenius, I. (2017 [1658]). *El mundo en imágenes. Esto es: imágenes y nombres fundamentales en el mundo y de las actividades de la vida*. Libros del Zorro Rojo.
- Cope, B., & Kalantzis (Eds.) (2000). *Multiliteracies: Literacy Learning and the Design of Social Futures*. Routledge.
- Costanza-Chock, S. (2014). *Out of the Shadows, into the Streets!: Transmedia Organizing and the Immigrant Rights Movement*. MIT Press.
- Courcelles, D. (2020). *Habitar maravillosamente el mundo: jardines, palacios y moradas espirituales en la España de los siglos XV al XVII* (S. Prieto Mori, Trad.). Siruela.
- Crary, J. (2008a). *Las técnicas del observador: Visión y modernidad en el siglo XIX* (F. López García, Trad.). CENDEAC.
- Crary, J. (2008b). *Suspensiones de la percepción* (Y. Hernández Velázquez, Trad.). Akal.
- Crimp, D. (1985). *Sobre las ruinas del museo. La posmodernidad* (E. García Agustín, Trad.). Kairós.
- Croce, B. (1912). *Estética como ciencia de la expresión y lingüística general. Teoría e historia de la estética*. Librería de Francisco Beltrán.
- Cruz, S. J. I., de la (2009 [1680]). *Neptuno alegórico* (V. Martín y E. Arenal, Eds.). Cátedra.

- Cuadriello, J. (1994). Los jeroglíficos de la Nueva España. En Patronato del Museo Nacional de Arte, *Juegos de ingenio y agudeza: La pintura emblemática de la Nueva España* (pp. 84-113). Ediciones del Equilibrista y Turner Libros.
- Cuervo Ramírez, A. C. (2015). *Los Panidas: Una historia de la lectura en Medellín (1913-1915)*. [Tesis de Maestría, Universidad de Antioquia]. <https://bit.ly/3HTbdgx>
- Cuvardic García, D. (2012). Los espectáculos ópticos de la cultura popular salvadoreña: el tutilimundi en el artículo costumbrista el panorama de Arturo Ambrogi. *Káñina, Revista Artes y Letras*, 36(1), 45-54. <https://bit.ly/3bep0Si>
- Da Vinci, L. (2004). *Tratado de pintura* (Á. González García, Trad.). Akal.
- Dalí, S. (2019). *Tarot Dalí [Libro con juego de 78 cartas]*. Taschen.
- Davidson, D. et al. (2010). *Cross-media Communications: An Introduction to the Art of Creating Integrated Media Experiences*. ETC Press.
- De la Peña, N., Weil, P., Llobera, J., Spanlang, B., Friedman, D., Sanchez-Vives, M. V., & Slater, M. (2010). Immersive journalism: Immersive virtual reality for the first-person experience of news. *Presence*, 19(4), 291-301. https://doi.org/10.1162/PRES_a_00005
- De Souza e Silva, A., & Sheller, M. (2014). *Mobility and Locative Media: Mobile Communication in Hybrid Spaces*. Routledge.
- De Souza, A. & Sheller, M. (2014). *Mobility and Locative Media: Mobile Communication in Hybrid Spaces*. Routledge.
- De Villasante, R. y Casellas, S. (2017). Turismo, tecnología y narrativas: reflexiones para el diseño de espacios turísticos. *Temas de Disseny*, (33) 74-87. <https://www.raco.cat/index.php/Temes/article/view/327269/417529>
- Debord, G. (1977). Informe sobre la construcción de situaciones y sobre las condiciones de la organización y la acción de la tendencia situacionista internacional. En AA. VV, *La creación abierta y sus enemigos: Textos situacionistas sobre arte y urbanismo* (J. González del Río Rams, Trad.). La Piqueta. [Versión electrónica disponible en <https://bit.ly/3xmyMJB>].
- Debord, G. (1999). *La sociedad del espectáculo* (J. L. Pardo, Trad.). Pre-Textos.
- Debord, G. (2005). Informe sobre la construcción de situaciones y sobre las condiciones de la organización y la acción de la tendencia situacionista internacional. *Bifurcaciones: Revista de estudios culturales urbanos*, (5). <https://bit.ly/3y1jUR4>
- Debray, R. (1997). *Transmitir* (H. Pons, Trad.). Manantial.
- Debray, R. (2001). *Introducción a la mediología* (N. Puyol i Valls, Trad.). Paidós.

- Deleuze, G. (1990). ¿Qué es un dispositivo? En AA. VV., *Michel Foucault filósofo* (A. L. Bixio, Trad.). Gedisa.
- Deleuze, G. y Guattari, F. (2002). *Mil mesetas: Capitalismo y esquizofrenia* (J. Pérez Vázquez y U. Larraceta, Trads.). Pre-Textos.
- Dena (2009). *Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments*. [Tesis de Doctorado, Universidad de Sydney]. <https://bit.ly/3Hn8uM6>
- Derrida, J. (1997). *Mal de archivo: Una impresión freudiana* (P. Vidarte, Trad.). Trotta.
- Dewey, J. (1967). *Experiencia y educación* (L. Luzuriaga, Trad.). Losada.
- Díaz de Bustamante, J. (2000 [1645]). El autor. En A. Kircher, *Ars magna, lucis et umbrae. Liber decimus: Reproducción facsimilar da edición de 1671 con estudios introductorios e versións ó galego e castelán* (pp. 17-24). Universidad Santiago de Compostela.
- Dick, P. (2016). *Blade Runner: ¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (C. Terrón, Trad.). Edhasa
- Dicker, B. (2013). Variantology. *Art History*, 36(5), 1095-1098. <https://bit.ly/3b6jYr3>
- Doležel, L. (1999). *Heterocósmica: Ficción y mundos posibles* (F. Rodríguez, Trad.). Arco Libros.
- Du Bos, J.-B. (2011). Reflexiones críticas sobre la poesía y sobre la pintura (J. Monter Pérez, Trad.). Universitat de València.
- Duchamp, M. (1935). *Gabinete de curiosidades*. [Obra de arte].
- Dujovne, M. y Telesca, A. M. (1997). Museos, salones y panoramas: La formación de espacios de representación en el Buenos Aires del siglo XIX. En O. Olea (Ed.), *Arte y Espacio* (pp. 423-442). Universidad Nacional Autónoma de México.
- Duque, F. (2000). *Filosofía para el fin de los tiempos: Tecnología y apocalipsis*. Akal.
- Duque, F. (2019). *Filosofía de la técnica de la naturaleza*. Abada.
- Eco, U. (1993). *Lector in fabula: La cooperación interpretativa en el texto narrativo* (R. Pochtar, Trad.). Lumen.
- Eco, U. (1994). La lengua perfecta de las imágenes. En *La búsqueda de la lengua perfecta en la cultura europea* (M. Pons, Trad.). Grijalbo-Mondadori.
- Eidelman, J., Roustan, M. y Goldstein, B. (2014). *El museo y sus públicos. El visitante tiene la palabra*. Ariel

- Elleström, L. (2017). Transfer of Media Characteristics among Dissimilar Media. *Palabra Clave*, 20(3), 663-685. <https://doi.org/10.5294/pacla.2017.20.3.4>
- Elleström, L. (2019). *Transmedial Narration: Narratives and Stories in Different Media*. Springer.
- Elleström, L. (Ed.). (2010). *Media Borders, Multimodality and Intermediality*. Springer.
- Erlil, A. (2008). Literature, film, and the mediality of cultural memory. En *Media and Cultural Memory* (pp. 389-398). Walter de Gruyter.
- Erlil, A. (2012). *Memoria colectiva y culturas del recuerdo: Estudio introductorio*. Universidad de los Andes.
- Escobar, F. (1985). Prólogo. En M. Rodríguez, *Fotografías* (pp. 9-54). El Áncora Editores.
- Farré, J. (Ed.) (2007). Palabras preliminares. En *Teatro y poder en la época de Carlos II: fiestas en torno a reyes y virreyes*. Universidad de Navarra, Iberoamericana.
- Fast, K., & Jansson, A. (2019). *Transmedia Work: Privilege and Precariousness in digital Modernity*. Routledge.
- Fernández, L. M. (2006). *Tecnología, espectáculo, literatura. Dispositivos ópticos en las letras españolas de los siglos XVIII y XIX*. Universidad Santiago de Compostela.
- Filliou, M. (1962). *Le Galerie Légitime*. [Obra de arte].
- Fischer-Lichte, E. (2017). *Estética de lo performativo* (D. González Martín y D. Martínez Perucha, Trads.). Abada.
- Flavián, C., Ibáñez-Sánchez, S., y Orús, C. (2019). The impact of virtual, augmented and mixed reality technologies on customer experience. *Journal of Business Research*, 100, 547-560. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2018.10.050>
- Flechter, A. (2002). *Alegoría: Teoría de un modo simbólico* (V. Carmona, Trad.). Akal.
- Flippo, F., Krebs, A., & Marsic, I. (2003). A framework for rapid development of multimodal interfaces. *Proceedings of the 5th International Conference on Multimodal Interfaces* (pp. 109-116). ACM.
- Flocon, A. (1993 [1568]). Prefacio. Jamnitzer: orfebre del rigor sensible. W. Jamnitzer *Perspectiva corporum regularium* (H. del Alamo, Trad., pp. 13-50). Siruela.
- Foucault, M. (1967). De los espacios otros. [Conferencia dictada en el Cercle des études architecturales, Francia. Publicada en *Architecture, Mouvement, Continuité*, (5), 1984]. (P. Blitstein y T. Lima (Trads.) <http://bit.ly/1ugB7hf>
- Foucault, M. (1980). Nietzsche, la genealogía, la historia. En: *Microfísica del poder* (J. Varela Fernández y F. Álvarez-Uría Rico, Trads., pp. 7-29). La Piqueta.

- Foucault, M. (1984). *La arqueología del saber* (A. Garzón del Camino, Trad.). Fondo de Cultura Económica.
- Foucault, M. (1990). *Tecnologías del yo y otros textos afines* (M. Morey y M. Allendesalazar, Trads.). Paidós.
- Foucault, M. (2000 [1976]). *Vigilar y castigar: Nacimiento de la prisión* (A. Garzón del Camino, Trad.). Siglo XXI.
- Frampton, K. (1999). *Estudios sobre cultura tectónica: Poéticas de la construcción en la arquitectura de los siglos XIX y XX* (A. Bozal, Trad.). Akal.
- Fraser, N. (1999). Repensando la esfera pública: una contribución a la crítica de la democracia actualmente existente. *Ecuador Debate*, (46), 139-174. <https://repositorio.flacsoandes.edu.ec/bitstream/10469/5760/1/RFLACSO-ED46-08-Fraser.pdf>
- Frayling, C. (1994). Research in art and design. *Royal College of Art Research Papers*, 1(1),
- Freeman, M. (2014). *The Wonderful Game of Oz and Tarzan Jigsaws: Commodifying Transmedia in Early Twentieth-Century Consumer Culture*. *Intensities: The Journal of Cult Media*, (7), 44-54. <https://bit.ly/2M7h8QT>
- Freeman, M. (2015). Up, up and across: Superman, the Second World War and the historical development of transmedia storytelling. *Historical Journal of Film, Radio and Television*, 35(2), 215-239. <https://doi.org/10.1080/01439685.2014.941564>
- Freeman, M. (2016, enero 27). “Real” Transmedia: Cultures and Communities of Cross-Platform Media in Colombia. *Antenna*. <http://blog.commarts.wisc.edu/2016/01/27/real-transmedia/>
- Freeman, M. (2017). *Historicising Transmedia Storytelling, Early Twentieth-Century Transmedia Story Worlds*. Routledge.
- Freeman, M. (2018). El concepto de arqueología transmedia. En M. Freeman, C. Tamayo y E. Morales (Eds.), *Arqueología transmedia en América Latina: Mestizajes, identidades y convergencias* (pp. 9-26). Editorial EAFIT.
- Freeman, M. (2019). Transmedia Attractions: The Case of Warner Bros. *Studio Tour—The Making of Harry Potter*. En M. Freeman & R. Gambarato (Eds.), *The Routledge Companion to Transmedia Studies*. Routledge.
- Freeman, M., & Gambarato, R. R. (Eds.). (2019). *The Routledge Companion to Transmedia Studies*. Routledge.

- Freeman, M., Tamayo, C. y Morales, E. (Eds.). (2018). *Arqueología transmedia en América Latina: Mestizajes, identidades y convergencias*. Editorial EAFIT.
- Frost, J. (Director). (2008). *House of Cards*. [Videoclip para Radiohead]. <https://www.youtube.com/watch?v=8nTFjVm9sTQ>
- Frutos, F. J. (1999). *Artilugios para fascinar*. Junta de Castilla y León, Ayuntamiento de Salamanca.
- Fuertes, J. L., González, Á. L., Mariscal, G. y Ruiz, C. (2005). Aplicación de la Realidad Virtual a la difusión de la cultura: La Alhambra Virtual. En *Actas VI Congreso de Interacción Persona Ordenador (AIPO)* (pp. 367-371). <https://bit.ly/3y74JWQ>
- Gallego Aguilar, A. F. (2011), Diseño de narrativas transmediáticas. Guía de referencia para industrias creativas. [Tesis de Maestría, Universidad de Caldas]. <https://bit.ly/3NwTn4a>
- Gambarato, R. R. (2019). A design approach to transmedia projects. En M. Freeman & R. Rampazzo (Eds.), *The Routledge Companion to Transmedia Studies* (pp. 401-409). Routledge.
- García Lorca, F. (1954). *Obras completas*. Aguilar.
- García Lorca, F. (1989). Granada (paraíso cerrado para muchos). En *Obras completas. Tomo III*, 23.^a ed. (pp. 132-136). Aguilar.
- García, P. (2009). Saldos del criollismo: el teatro de virtudes políticas de Carlos de Sigüenza y Góngora a la luz de la historiografía de Fernando de Alva Ixtlilxóchitl. *Colonial Latin American Review*, 18(2), 219-235. <https://doi.org/10.1080/10609160903080212>
- Garófano Sánchez, R. (2007). *Los espectáculos visuales del siglo XIX: El pre-cine en Cádiz*. QUORUM.
- Gaver, W. (2012). What should we expect from research through design? En *Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems* (pp. 937-946). <https://doi.org/10.1145/2207676.2208538>
- Genette, G. (2006). *Metalepsis: De la figura a la ficción* (C. Manzano, Trad.). Reverso.
- Giannetti, C. (2005). Estéticas de la simulación como endoestética. En I. Hernández (Ed.), *Estética, Ciencia y Tecnología. Creaciones electrónicas y numéricas*. Pontificia Universidad Javeriana.
- Gifreu-Castells, A. (2017). Representing Peace in Colombia through Interactive and Transmedia Non-fiction Narrative. En J. A. Arango, A. Bubarno, F. Londoño y M. Mejía (Eds.), *Proceedings of the 23rd International Symposium on Electronic Arts. Bio Creation and Peace*. Universidad de Caldas. <https://bit.ly/3Oj0BJW>

- Gimeno, J., Corbetta, J. y Savall, F. (2013). *Cuando hablan los espíritus: Historias del movimiento kardeciano en la Argentina*. Antigua.
- Giovagnoli, M. (2011). *Transmedia Storytelling: Imagery, Shapes and Techniques*. ETC Press.
- Gombrich, E. (1991). El lugar del Laocoonte en la vida y obra de G. E. Lessing (1721-1781). En *Tributos. Versión cultural de nuestras tradiciones* (M. Pizarro Suárez. Trad., pp. 29-51). Fondo de Cultura Económica.
- Gómez Alonso, R. (1999). Mantilla. “Un fantasmagórico español”. *Banda aparte*, (16), 99-104. <https://bit.ly/3OuHvR6>
- Gómez Alonso, R. (2002). La comedia de magia como precedente del espectáculo filmico. *Historia y Comunicación Social*, 7, 89-107. <https://bit.ly/3N4wIMf>
- Gómez Canseco, L. M. (1989). Individualidad y religión en el *Paraíso cerrado* de Pedro Soto de Rojas. *Philologia Hispalensis*, 4(1), 355-363. <https://doi.org/10.12795/PH.1989.v04.i01.27>
- Gómez de Liaño, I. (2005). *Breviario de filosofía práctica*. Siruela.
- Gómez de Liaño, I. (2019). *Athanasius Kircher: Itinerario del éxtasis o las imágenes de un saber universal*. Siruela.
- González Barrio, M. A. (2013). Utopías y realidades: revolución, *Gesamtkunstwerk*, drama musical. En R. Wagner, *Ópera y drama* (pp. 5-18). Akal.
- González-Stephan, B. (2006). ¡Con leer no basta! Límites de la ciudad letrada (La cultura de las exposiciones). *Revista Iberoamericana*, 72(214), 199-225. <https://doi.org/10.5195/reviberoamer.2006.71>
- González-Stephan, B. (2010). Martí y la experiencia de la alta modernidad: saberes tecnológicos y apropiaciones (post) coloniales. En R. Folger y L. Stephan (Eds.), *Escribiendo la independencia: Perspectivas postcoloniales sobre la literatura hispanoamericana del siglo XIX* (pp. 343-371). Vervuert.
- González-Stephan, B. (2012). Tecnologías para las masas: democratización de la cultura y metáfora militar (Venezuela siglo XIX). *Iberoamericana*, 8(30), 89-101. <https://doi.org/10.18441/ibam.8.2008.30.89-101>
- González, L. F. (2007). *Medellín, los orígenes y la transición a la modernidad: Crecimiento y modelos urbanos 1775-1932*. Universidad Nacional de Colombia, Sede Medellín, Escuela del Hábitat-CEHAP.
- Google Patents. (2018). *Reporte de porcentajes de patentes registradas para asistentes de voz*. <https://patents.google.com/?q=voice&q=asistant&oq=voice+asistant>

- Gosciola, V. (2012). Narrativa transmídia: conceituação e origens. En C. Campalans, D. Renó y V. Gosciola (Eds.), *Narrativas Transmedia: Entre teorías y prácticas* (pp. 7-14). Editorial Universidad del Rosario.
- Gothelf, J. (2013). *Lean UX: Applying Lean Principles to Improve User Experience*. O'Reilly Media.
- Gracián, B. (2010). *Arte de ingenio. Tratado de la Agudeza*. Cátedra.
- Graciani García, A. (2013). Presencia, valores, visiones y representaciones del hispanismo latinoamericano en la Exposición Iberoamericana de Sevilla de 1929. *Iberoamericana*, 13(50), 133-146. <https://doi.org/10.18441/ibam.13.2013.50.133-146>
- Graciani, A. (2014). La Exposición Iberoamericana de Sevilla de 1929: contextualizando la presencia colombiana. En A. Graciani, C. Padilla Peñuela y R. Rivadeneira Velásquez, *1929: El Pabellón de Colombia en la Exposición Iberoamericana de Sevilla* (pp. 14-37). Fundación Proyecto Bachué.
- Graham, D. (2012). Fuentes, formas y funciones emblemáticas. Historia, morfología y lectura. En H. Pérez Martínez y B. Skinfill Nogal (Eds.), *Creación, función y recepción de la emblemática* (pp. 29-57). El Colegio de Michoacán A. C.
- Granados Salinas, R. I. (2002). Hacia la puerta norte del salón del estrado. En H. Pérez Martínez y B. Skinfill Nogal (Eds.), *Esplendor y ocaso de la cultura simbólica* (pp. 215-226). El Colegio de Michoacán A. C.
- Grau, O. (2003). *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. MIT Press.
- Greenberg, C. (2020 [1940]). Hacia un nuevo Laocoonte (D. Tobón, Trad.). *Co-Herencia*, 17(33), 19-39. <https://doi.org/10.17230/co-herencia.17.33.1>
- Greet, M. (2019). Rómulo Rozo: un escultor colombiano en París. En: C. Padilla Peñuela (Coord.), *Rómulo Rozo: ¿Una vanguardia propia?* (pp. 89-126). Fundación Proyecto Bachué.
- Greiff, L. de (1985). *Tergiversaciones 1925. Libro de Signos*. En *Obra completa. Tomo I*. Procultura.
- Greiff, L. de (1995). *Poemas para sus amigos*. Editorial Universidad Pontificia Bolivariana.
- Greiff, L. de et al. (2015). *Panida: Edición facsimilar*. Fondo Editorial Universidad EAFIT.
- Greiff, L. de. (1985). *La columna de Leo*. Colección de Autores Antioqueños.

- Greiff, L. de. (1986). Camino de terciopelo, sendero de velludo y nueve musas (1947). En *Bárbara charanga bajo el signo de Leo - Primer Lote - Sexto Mamotreto*. Tomo III. Procultura.
- Greiff, L. de. (1995). *Álbum para Matilde*. El Navegante.
- Greiff, L. et al. (2015). *Panida: edición facsímilar*. Fondo Editorial Universidad EAFIT.
- Grusin, R. (2010). *Premediation: Affect and mediality after 9/11*. Springer.
- Gruzinski, S. (1994). *La guerra de las imágenes: De Cristóbal Colón a "Blade Runner" (1492-2019)* (J. J. Utrilla, Trad.). Fondo de Cultura Económica.
- Gruzinski, S. (2016). La colonización de lo imaginario: Sociedades indígenas y occidentalización en el México español. Siglos XVI-XVIII. Fondo de Cultura Económica.
- Guan, X. Y. (2011). *Spherical Image Processing for Immersive Visualisation and View Generation* (Tesis Doctoral, Universidad Central de Lancashire). <https://core.ac.uk/download/pdf/1442486.pdf>
- Guillamon, G. (2019). De la ópera al circo: emergencia y constitución de un nuevo circuito artístico en Buenos Aires hacia mediados del siglo XIX. *Nuevo Mundo Mundos Nuevos* [en línea]. <https://doi.org/10.4000/nuevomundo.76745>
- Gutiérrez González, G. (1890). *Poesías de Gregorio Gutiérrez González*. Garnier.
- Gutiérrez, R. (2014). *Tallando la patria: Una colección de fotografía. Vol. I*. CEDODAL-FAVOH-La Silueta.
- Guzmán, J. A., Arce, D. y Gómez, J. (2020). Del autómatas al personaje de animación: evolución de los sistemas de representación y reconocimiento del movimiento. *Co-herencia*, 17(33), 67-100. <https://doi.org/10.17230/co-herencia.17.33.3>
- Haasse, H. (2016). *Los jardines de Bomarzo: Arte, poder y mito en el Renacimiento* (G. Fernández, Trad.). Rey Naranjo.
- Habermas, J. (1981). *Historia y crítica de la opinión pública: La transformación estructural de la vida pública* (A. Domenech, Trad.). Gustavo Gili.
- Handler, C. (2014). *Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment*. Focal Press.
- Handosa, M., Schulze, H., Gračanin, D., Tucker, M., & Manuel, M. (2018). Extending embodied interactions in mixed reality environments. En *International Conference on Virtual, Augmented and Mixed Reality* (pp. 314-327). Springer.
- Hankins, T. L., & Silverman, R. J. (1999). *Instruments and the Imagination*. Princeton University Press.

- Harrigan, P., & Wardrip-Fruin, N. (Eds.). (2010). *Second Person: Role-Playing and Story Games in Playable Media*. MIT Press.
- Hassaurek, F. (2015). *Cuatro años entre los ecuatorianos* (J. Gómez, Trad.). Abya Yala.
- Hayes, G. P. (2011). How to write a transmedia production bible. A template for multi-platform producers. *Screen Australia*. <https://bit.ly/3yoyZOM>
- Heidegger, M. (1958). La época de la imagen del mundo. *Anales de la Universidad de Chile*, 116(4), 269-288. <https://bit.ly/3NtRaX7>
- Heidegger, M. (1958). La pregunta por la técnica (F. Soler, Trad.). *Revista de Filosofía*, 5(1), 55-79. <https://bit.ly/3nhsKWd>
- Heidegger, M. (2006). *Carta sobre el humanismo* (H. Cortés y A. Leyte, Trans.). Alianza.
- Henning, M. (2006). *Museums, Media and Cultural Theory*. Open University Press.
- Hernández Barbosa, S. (2013). *Sinestesias: Arte, literatura y música en el París fin de siglo (1880-1900)*. Abada.
- Herrera Sapién, T. (1970) Introducción. En Horacio, *Arte poética* (T. Herrera Zapién, Trad.). Universidad Nacional Autónoma de México.
- Herrera, A. (2014). Alegoría de la retórica de un biombo de Juan Correa. *La Colmena*, (81), 51-60. <http://lacolmena.uaemex.mx/index.php/lacolmena/article/view/670>
- Hills, M. (2003). *Fan Cultures*. Routledge.
- Histórico-Americana, E. (1893). *Catálogo general de la Exposición Histórico-Americana de Madrid 1892*. Sucesores de Rivadeneyra.
- Hooks, M. (2007). *Surreal Eden: Edward James and Las Pozas*. Princeton Architectural Press.
- Horacio. (1970). *Arte poética* (T. Herrera Zapién, Trad.). Universidad Nacional Autónoma de México.
- Horacio. (2003). Epístola a los Pisones. En *Aristóteles y Horacio. Artes poéticas* (A. González, Trad.). Visor.
- Horapolo. (2011). *Hieroglyphica* (J. M.^a González de Zarate, Ed.). Akal.
- Huhtamo, E. (2010). Pre-envisioning Mediatecture: A Media-archaeological Perspective. En C. Kronhagel (Ed.), *Mediatecture* (pp. 20-27). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-7091-0300-5_2
- Huhtamo, E. (2013). *Illusions in Motion: Media Archaeology of the Moving Panorama and Related Spectacles*. MIT Press.

- Huhtamo, E., & Parikka, J. (Eds.). (2011). *Media Archaeology: Approaches, Applications and Implications*. University of California Press.
- Hutto, D. D., & Myin, E. (2013). *Radicalizing Enactivism: Basic Minds Without Content*. MIT Press.
- Hyrnsalmi, S., Rantanen, M., & Hyrnsalmi, S. (2020). Towards Ethical Guidelines of Location-Based Games: Challenges in the Urban Gaming World. En *International Conference on Software Business* (pp. 134-142). Springer.
- Ihde, D. (2004). *Los cuerpos en la tecnología. Nuevas tecnologías: nuevas ideas acerca de nuestro cuerpo* (C. P. Hormazábal, Trad.). Editorial UOC.
- Ihde, D. (2015). *Postfenomenología y tecnociencia: Conferencias en la Universidad de Pekín*. ARS GAMES.
- Jaeger, W. (1945). *Paideia: Los ideales de la cultura* (J. Xirau y W. Roces, Trad.). Fondo de Cultura Económica.
- Jakob, M. (2018). *El jardín y las artes* (M. Condor, Trad.). Siruela.
- James, W. (1984). *Pragmatismo. Un nuevo nombre para antiguos modos de pensar*. Orbis.
- Jameson, D. D. (1844). *Colour-Music*. Smith, Elder & Co.
- Jaque, A. (2017). Transmedia Urbanism: Berlusconi and the Birth of Targeted Difference. En M. McAllister & M. Sabbagh (Eds.), *Perspecta 50: Urban Divides* (pp. 243-251). MIT Press. <https://bit.ly/3a2ag98>.
- Jenkins, H. (2001, junio 1). Convergence? I Diverge. *MIT Technology Review*. <https://www.technologyreview.com/2001/06/01/235791/convergence-i-diverge/>
- Jenkins, H. (2003, enero 15). Transmedia Storytelling. *MIT Technology Review*. <https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/>
- Jenkins, H. (2004). Game design as narrative architecture. En N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Eds.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (pp. 118-130). MIT Press.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación* (P. Hermida Lazcano, Trad.). Paidós.
- Jenkins, H. (2009, diciembre 12). Revenge of the Origami Unicorn: The Remaining Four Principles of Transmedia Storytelling. *Confessions of an Aca-Fan*. http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html

- Jenkins, H. (2009, diciembre 12). The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday). *Confessions of an Aca-Fan*. <https://bit.ly/2tovyEm>
- Jenkins, H. (2017). Transmedia Logics and Locations. En B. W. L. Derhy Kurtz & M. Bourdaa (Eds.), *The Rise of Transtexts: Challenges and Opportunities* (pp. 192-220). Routledge.
- Jenkins, H., Purushotma, R., Weigel, M., Clinton, K., & Robison, A. J. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. MIT Press.
- Jensen, K. B. (1999). Intertextualities and Intermedialities. En I. Bondebjerg & H. Kannik (Eds.), *Intertextuality and Visual Media*. University of Copenhagen, Department of Film & Media StudiesContents.
- Jiménez Tamayo, E., Arbeláez Rivera, N., Henao Quiroz, A. y Recio Gómez, M. (2020). El carro alegórico como elemento simbólico en la fiesta barroca. En M. Vásquez y D. Montoya (Eds.), *Imaginación mediática en Hispanoamérica: Variantología de lo transmedial entre los siglos XVI y XIX* (pp. 145-164). Editorial EAFIT.
- Jiménez-Blanco, M. D. (2014). *Una historia del museo en nueve conceptos*. Cátedra.
- Jones, C. A. (2016). *The Global Work of Art: World's Fairs, Biennials, and the Aesthetics of Experience*. University of Chicago Press.
- Jonze, S. (Director). (2014). *Her*. [Película cinematográfica]. Warner Home Video.
- Jovellanos, G. M. (1812). *Memoria sobre las diversiones públicas*. Sancha.
- Kalbach, J. (2020). *Mapping experiences: A Guide to Creating Value through Journeys, Blueprints, and Diagrams*. O'Reilly Media.
- Kerr, J., & Lawson, G. (2020). Augmented reality in design education: landscape architecture studies as AR experience. *International Journal of Art & Design Education*, 39(1), 6-21. <https://doi.org/10.1111/jade.12227>
- Kidd, J. (2016). *Museums in the New Mediascape: Transmedia, Participation, Ethics*. Routledge.
- Kim, J. (2015). *Design for Experience: Where Technology Meets Design and Strategy*. Springer.
- Kim, J. H. (2009). The post-medium condition and the explosion of cinema. *Screen*, 50(1), 114-123. <https://doi.org/10.1093/screen/hjn081>
- Kinder, M. (1991). *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. University of California Press.

- Kinder, M. (2003). Designing a Database Cinema. En J. Shaw & P. Weibel (Eds.), *Future Cinema: The Cinematic Imaginary After Film*. MIT Press.
- Kinder, M. (2016). Database Narrative. *Marsha Kinder Legacy*. <http://www.marshakinder.com/concepts/o3.html>
- Kircher, A. (1650). *Musurgia universalis sive ars magna consoni et dissoni*. Typis Ludouici Grignani.
- Kircher, A. (2000 [1645]). *Ars magna lucis et umbrae: Liber decimus: Reproducción facsimilar da edición de 1671 con estudos introductorios e versións ó galego e castelán* (J. L. Couceiro Pérez, Coord., I. Verde Pena y M.^a L. Martínez Calvo, Trads.). Universidad Santiago de Compostela.
- Kittler, F. (2010). *Optical Media*. Polity Press.
- Kluitenberg, E. (2011). On the Archaeology of Imaginary Media. En E. Huhtamo & J. Parikka (Eds.), *Media Archaeology: Approaches, Applications and Implications* (pp. 48-69). University of California Press.
- Koskinen, I., Zimmerman, J., Binder, T., Redstrom, J., & Wensveen, S. (2011). *Design Research Through Practice: From the Lab, Field, and Showroom*. Elsevier.
- Krauss (1998). Krauss, R. E. (1999). Reinventing the medium. *Critical Inquiry*, 25(2), 289-305. <https://www.jstor.org/stable/1344204>
- Krauss, R. (2002). La escultura en el campo expandido. En H. Foster (Coord.), *La posmodernidad* (pp. 59-74). Kairós.
- Kress, G. (2010). *Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication*. Routledge.
- Kronhagel, C. (2010). Perspectives for Mediatecture. En C. Kronhagel (Ed.), *Mediatecture: The Design of Medially Augmented Spaces* (pp. 440-445). Springer.
- Kuiper, G., & Smit, B. (2014). *Imagineering: Innovation in the Experience Economy*. CABI.
- Kulagin, V., Akimov, D., Guryanova, E. O., & Pavelyev, S. (2021). Active Strain-Statistical Models for Reconstructing Multidimensional Images of Lung Tissue Lesions. En *International Conference on Medical Imaging and Computer-Aided Diagnosis* (pp. 312-315). Springer.
- Langa Nuño, C. y Graciani García, A. (2019). *La Exposición Iberoamericana de Sevilla: aportaciones desde la historia*. Editorial Universidad de Sevilla.
- Laurel, B. (2013). *Computers as Theatre*. Addison-Wesley.

- Lee, H., & Bianchi, A. (2020). YourSphere: Supporting Flexible Environmental Switching in Open-plan Workspaces via Augmented Reality. *Archives of Design Research*, 33(4), 43-53. <https://doi.org/10.15187/adr.2020.11.33.4.43>
- Lee, R. W. (1982 [1940]). *Ut pictura poesis: la teoría humanística de la pintura* (C. Luca de Tena, Trad.). Cátedra.
- Leonard, I. A. (1984). Prólogo. En C. de Sigüenza y Góngora, *Seis obras*. Biblioteca Ayacucho.
- Leroi-Gourhan, A. (1971). *El gesto y la palabra* (F. Carrera D., Trad.). Universidad Central de Venezuela.
- Lessing, G. E. (1986). Laocoonte o sobre los límites en la pintura y la poesía. Orbis.
- Lévy, P. (2003). *¿Qué es lo virtual?* (D. Levis, Trad.). Paidós.
- Lévy, P. (2004). *Inteligencia colectiva: por una antropología del ciberespacio* (F. Martínez Álvarez, Trad.). Organización Panamericana de la Salud. <https://bit.ly/2A75XE5>
- Liestøl, G. (1997). Wittgenstein, Genette y la narrativa del lector en el hipertexto. En G. P. Landow (Coord.), *Teoría del hipertexto* (pp. 109-146). Paidós.
- Liut, M. (2011). Prólogo. En R. Wagner, *El arte del futuro* (J. Goldszmidt y M. G. Burello, Trads). Prometeo.
- Lleras, A., Lleras C., Cano, G., et al. (1976). *Recuerdo, explicación e interpretación de Ricardo Rendón*. Editorial Colina.
- Loaiza Cano, G. (2009). Cultura política popular y espiritismo (Colombia, siglo XIX). *Historia y espacio*, 5(32), 1-21. <https://bit.ly/3tTLxdJ>
- Londoño, S. (2009). *Testigo ocular: La fotografía en Antioquia 1848-1950*. Universidad de Antioquia.
- Londoño, S. (2017). El saber de la fotografía en Antioquia. *Boletín Cultural y Bibliográfico*, 51(92), 238-239. <https://bit.ly/3y84pIp>
- López Pedraza, M. E. (2016). "Las Pozas", *Xilitla: obra surrealista de sir Edward James* [Tesis de Doctorado]. Universidad Nacional de Educación a Distancia. <https://bit.ly/3ud3NPz>
- López, S. (2003). La erudición de Sor Juana Inés de la Cruz en su Neptuno alegórico. *La Perinola. Revista de Investigación Quevediana*, (7), 241-270. <https://dadun.unav.edu/handle/10171/4503>

- Long, G. A. (2007). *Transmedia storytelling: Business, aesthetics and production at the Jim Henson Company*. [Tesis Doctoral, Massachusetts Institute of Technology]. <http://dspace.mit.edu/handle/1721.1/39152>
- Lorente Medina, A. (1994). Don Carlos de Sigüenza y Góngora, educador de príncipes: el *Theatro* de virtudes políticas. *Literatura Mexicana*, 5(2), 335-371. <https://bit.ly/3yeIxeV>
- Lorente, J. P. (2022). *Reflections on Critical Museology: Inside and Outside Museums*. Routledge.
- Lotman, I. M. (1996). El texto y el poliglotismo de la cultura. En *La semiosfera I. Semiótica de la cultura y el texto* (D. Navarro, Trad., pp. 83-90). Cátedra.
- Machado, A. (2009). *El sujeto en la pantalla: La aventura del espectador, del deseo a la acción*. Gedisa.
- Macías, L. (2015b). *León de Greiff: Quintaesencia de la poesía*. Hilo de plata.
- Macías, L. F. (2015a). El *Gaspar de la noche* de León de Greiff: Un encuentro en el mundo de las entidades colectivas. *Revista Universidad de Antioquia*, (321), 82-87. <https://bit.ly/3zSeBWM>
- Macías, L. F. y Velásquez, M. (2007). *Glosario de referencias léxicas y culturales en la obra de León de Greiff*. Universidad EAFIT.
- Malraux, A. (1956). *Gabinete de Curiosidades*. [Obra de arte].
- Mandoki, K. (2008). *Estética cotidiana y juegos de la cultura: Prosaica I*. Siglo XXI.
- Mangieri, R. (2014). Ectoplasmas, médiums y trance: para una semiótica de la magia. *Opción*, 30(74), 90-113. <https://bit.ly/3bgluXU>
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación* (Ó. Fontrodona, Trad.). Paidós.
- Manovich, L. (2010). The Poetics of Augmented Space. En C. Kronhagel (Ed.), *Mediatecture* (pp. 304-319). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-7091-0300-5_2
- Marcuse, H. (1987). *El hombre unidimensional* (A. Elorza, Trad.). Ariel.
- Márquez-Zerpa, M. (2007). Fantasma y fantasmática en la novela epistolar. CEP-FHE, Universidad Central de Venezuela.
- Marsh, T., & Nardi, B. (2016). Framing activity-based narrative in serious games play-grounds through objective and motive. En *Joint International Conference on Serious Games* (pp. 204-213). Springer.

- Martí, J. (1889, septiembre). La Exposición de París. *La Edad de Oro*, 1(3), 66-82 [Edición facsimilar del Centro de Estudios Martianos, Editorial Letras Cubanas]. [Versión digital del artículo: http://www.josemarti.cu/wp-content/uploads/2014/06/exposicion_paris.pdf]
- Martí, J. (2011). *Nuestra América*. En *Obras completas. Vol. 8*. Editorial de Ciencias Sociales. <https://bit.ly/3HYX0P9>
- Martín-Barbero, J. (2003). *De los medios a las mediaciones: Comunicación, cultura y hegemonía*. Convenio Andrés Bello.
- Martín-Barbero, J. (2015). Estéticas de comunicación y políticas de la memoria, *Calle 14*, 11(16). <https://doi.org/10.14483/udistrital.jour.c14.2015.3.a02>
- Martin, V. (2009). Introducción. En S. J. I. de la Cruz, *Neptuno alegórico*. Cátedra.
- Matsudo, T. (Productor). (1980). *Las aventuras de Tom Sawyer*. [Serie de televisión]. Nippon Animation.
- McLuhan, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación: Las extensiones del ser humano* (P. Ducher, Trad.). Paidós.
- McLuhan, M., & Powers, B. R. (1995). *La aldea global: transformaciones en la vida y los medios de comunicación mundiales en el siglo XXI*. Editorial Gedisa.
- McLuhan, M., & Powers, B. R. (1995). *La aldea global: Transformaciones en la vida y los medios de comunicación mundiales en el siglo XXI* (C. Ferrari, Trad.). Gedisa.
- Medina, A. (1995). El origen de los bachués. En *El arte colombiano de los años veinte y treinta* (pp. 45-60). Colcultura.
- Medina, Á. (2013). La Bachué de Rómulo Rozo en el contexto suramericano. En Á. Medina, C. Padilla, C. I. Botero, M. Pineda, R. Arcos-Palma y J. Weiskopf, *La Bachué de Rómulo Rozo: Un ícono del arte moderno colombiano* (pp. 26-45). Fundación Proyecto Bachué.
- Mejía Arango, J. L. (1992). *El taller de los Rodríguez*. [Catálogo de Exposición]. Suramericana y Centro Colombo Americano. <https://bit.ly/39DRu7F>
- Mejía Arango, J. L. (2011). Prólogo: La fotografía Rodríguez de Medellín. En H. M. Rodríguez y M. Rodríguez, *Lecciones sobre fotografía y Cuaderno de caja* (pp. 7-12). Colección Bicentenario de Antioquia – Fondo Editorial Universidad EAFIT.
- Mejía, O. (2015). *El extraño universo de León de Greiff*. Universidad EAFIT.
- Mendoza, C. de (1974). *La poesía de León de Greiff*. Biblioteca Colombiana de Cultura.
- Menéndez y Pelayo, M. (1940 [1886]). *Historia de las ideas estéticas en España. Siglo XVIII*. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes virtual. Edición digital a partir de

- Edición nacional de las obras completas de Menéndez Pelayo. Vol. 3.* Consejo Superior de Investigaciones Científicas. <https://bit.ly/3bBwRcO>
- Meyrink, G. (1986). *El golem* (C. Ungría y A. Ungría, Trads). Tusquets.
- Meyrink, G. (2007). *El golem* (C. Ungría y A. Ungría, Trads). Alianza.
- Meyrink, G. (2011). *El golem* (J. R. Hernández Arias, Trad.). Valdemar.
- Mínguez, V. (1995). *Los reyes distantes: Imágenes del poder en el México virreinal*. Publicacions de la Universitat Jaume I.
- Mínguez, V. (2009). Imágenes jeroglíficas para un imperio en fiesta. *Relaciones. Estudios de historia y sociedad*, 30(119), 81-112. <https://bit.ly/3nbcMN7>
- Mínguez, V. (2017). Jeroglíficos para un Imperio. La cultura emblemática en el virreinato de la Nueva España. *Quiroga: Revista de Patrimonio Iberoamericano*, (11), 56-68. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6035842>
- Mínguez, V. y Chiva, J. (2014). *La fiesta barroca*. Universitat Jaume I. Servei de Comunicació i Publicacions.
- Mínguez, V. y Rodríguez, I. (2015). Las enseñanzas de Andrea Alciato en la corte de Venecia: Una tabla de la Colección Barbosa-Stern atribuida a Massys. *Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas*, 37(106), 53-74. <https://bit.ly/3QKXzQn>
- Mínguez, V., Chiva, J. C., González Tornel, P. y Rodríguez Moya, I. (2018). *La fiesta barroca: Portugal hispánico y el imperio oceánico. Triunfos barrocos: Volumen quinto*. Universitat Jaume I.
- Mínguez, V., Chiva, J., González Tornel, P. y Rodríguez Moya, I. (2012). *La fiesta barroca. Los virreinos americanos (1560-1808). Triunfos barrocos: Volumen segundo*. Universidad de las Palmas de Gran Canaria.
- Mínguez, V., Chiva, J., González Tornel, P. y Rodríguez Moya, I. (2019). *Un planeta engalanado: La fiesta barroca en la Monarquía Hispánica*. Universitat Jaume I.
- Mínguez, V., Chiva, J., Rodríguez Moya, I., González Tornel, P. (2019). *Un planeta engalanado: La fiesta barroca en la Monarquía Hispánica*. Universitat Jaume I.
- Mínguez, V., González Tornel, P., Chiva, J. y Rodríguez Moya, I. (2014). *La fiesta barroca. Los reinos de Nápoles y Sicilia (1535-1713). Triunfos barrocos: Volumen tercero*. Universitat Jaume I.
- Mínguez, V., González Tornel, P., Chiva, J. y Rodríguez Moya, I. (2016) *La fiesta barroca. La corte del Rey (1555-1808). Triunfos barrocos: Volumen cuarto*. Universitat Jaume I.
- Mitchell, W. J. T. (2009). *Teoría de la imagen* (Y. Hernández Velásquez, Trad.). Akal.

- Mitchell, W.T. (2016). El Laocoonte de Lessing y la política del género. En: *Iconología. Imagen, texto, ideología* (M. López Seoane, Trad.). Capital intelectual.
- Mohler, S. (1975). *El estilo poético de León de Greiff*. Tercer Mundo.
- Moiseeva. V., Lavrentyeva. A., Elokhina. A., Moiseev. V., (2019). AR and VR Technologies as a Factor of Developing an Accessible Urban Environment in Tourism: Institutional Limitations and Opportunities. *International Journal of Engineering and Advanced Technology (IJEAT)*, 8(6), 5313-5317 <https://doi.org/10.35940/ijitee.F9159.0981119>
- Molina Cantó, E. y Chiuminatto, P. (2004). Sobre la agudeza. Un capítulo del *Catalejo aristotélico de Emanuele Tesauro. Onomázein*, (9), 24-47. <https://bit.ly/3u6sBZl>
- Montaldo, G. (2016). *Museo del consumo: Archivos de la cultura de masas en Argentina*. Fondo de Cultura Económica.
- Montaner, J. M. (2014). *Del diagrama a las experiencias, hacia una arquitectura de la acción*. Editorial Gustavo Gili.
- Montola, M. (2009). Games and Pervasive Games. En M. Montola, J. Stenros & A. Waern (Eds.), *Pervasive Games: Theory and Design* (pp. 31-46). Morgan Kaufmann.
- Montoya Bermúdez, D. (2015). ¿Y dónde está el autor? Una pregunta desde los sistemas intertextuales transmedia. En C. Ardila, Inke Gunia y S. Schlickers (Eds.), *Estéticas de autenticidad: Literatura, arte, cine y creación intermedial en Hispanoamérica* (pp. 235-259). Fondo Editorial Universidad EAFIT y Universidad de Hamburgo.
- Montoya Bermúdez, D. y Vásquez Arias, M. (2016). Modelo de sistema transmedial aplicado a la enseñanza de la literatura. *Luciérnaga*, 8(15), 84-95. <https://doi.org/10.33571/revistaluciernaga.v8n15a6>
- Montoya Gómez, J. (2010). *Paroxismos de las identidades, amnesias de las memorias: Algunas pistas sobre las alteridades*. Universidad Nacional de Colombia.
- Montoya, D. F., Vásquez Arias, M., y Salinas Arboleda, H. (2013). Sistemas intertextuales transmedia: exploraciones conceptuales y aproximaciones investigativas. *Co-herencia*, 10(18), 137-159. <https://doi.org/10.17230/co-herencia.10.18.5>
- Montoya, D. F., y Vásquez Arias, M. (2018). Modelos para el diseño de experiencias transmedia en entornos educativos. Exploraciones en torno a *The Walking Dead, La Odisea y Tom Sawyer*. *Revista Mediterránea de comunicación*, 9(1), 197-216. <https://doi.org/10.14198/MEDCOM2018.9.1.12>

- Montoya, J. (2008). *Explosiones lingüísticas, expansiones estéticas*. Universidad Nacional de Colombia.
- More, A. (2012). *Baroque Sovereignty: Carlos de Sigüenza y Góngora and the Creole Archive of Colonial Mexico*. University of Pennsylvania Press.
- Moreno Sánchez, I. (2002). *Musas y nuevas tecnologías, el relato hipermedia*. Paidós.
- Moreno Sánchez, I. (2013). Genoma digital del museo. En M. Luisa Bellido Gant (Coord.), *Arte y museos del siglo XXI: entre los nuevos ámbitos y las inserciones tecnológicas* (pp. 119-135). UOC.
- Moreno Sánchez, I. (2015). Interactividad, interacción y accesibilidad en el museo transmedia. *Zer*, 20(38), 87-107. <https://bit.ly/3bx35pO>
- Moreno Sánchez, I. (2016). El relato hipermedia en la construcción del discurso museal transmedia. En: A. Azor Lacasta y A. Gutiérrez Usillos (Eds.), *La construcción del relato en el museo: Temas, discursos y guiones que articulan la exposición* (pp. 118–127). ICOM-España. <https://bit.ly/3OGypRh>
- Moreno Sánchez, I. y Navarro Newball, A. A. (2015). La ciudad escondida. Toledo, laboratorio de comunicación transmedia. *Opción*, 31(1), 806-827. <http://produccioncientificaluz.org/index.php/opcion/article/view/20150/20073>
- Moreno-Sánchez, I. (2011). Cultura digital y sociedad relato AUDIO-visual. En F. García y M. Rajas (Coords.), *Narrativas audiovisuales: mediación y convergencia* (pp. 31-48). Ícono 14.
- Muller, J. (2014). Amidst the Noise: Stuart Saunders Smith's Percussion Music. *Percussive Notes*, (52), 6-15. <https://bit.ly/3zCbhyX>
- Murray, J. (1999). *Hamlet en la holocubierta: El futuro de la narrativa en el ciberespacio* (S. Pajares, Ed.). Paidós.
- Museo de Antioquia. (2015, marzo 23). *Gabinete de curiosidades*. <http://bit.ly/25yfxeP>
- NASA. (2021, marzo 23). *Ingenuity Mars Helicopter Prepares for First Flight*. <https://www.nasa.gov/press-release/nasa-ingenuity-mars-helicopter-prepares-for-first-flight>
- Navarrete, J. A. (2014). Camillus Farrand y Rafael Castro y Ordóñez en los inicios de la fotografía ecuatoriana. En A. M. Toro (Coord.), *Un legado del siglo XIX: Fotografía patrimonial ecuatoriana* (pp. 73-77). Instituto Nacional de Patrimonio Cultural. <https://bit.ly/3y323uu>
- Ndalianis, A. (2012). *The Horror Sensorium: Media and the Senses*. McFarland.

- Negt, O. & Kluge, A. (1993). *Public sphere and experience: Toward an Analysis of the Bourgeois and Proletarian Public Sphere*. University of Minnesota Press.
- Neurath, O. (1973 [1925]). From Vienna Method to Isotype. En M. Neurath & R. S. Cohen (Eds.), *Empiricism and Sociology* (pp. 214-248). Springer.
- Nielsen, J. (2011, agosto 29). Transmedia design for the 3 screens (make that 5) [Blog]. *Nielsen Norman Group*. <https://goo.gl/D2cdhd>
- Nielsen, L. (2013). *Personas – User Focused Design*. Springer.
- Nietzsche, F. (2005). *La genealogía de la moral: Un escrito polémico*. (A. Sánchez Pascual, Trad.). Alianza Editorial.
- Nishanbaev, I. (2020). A web repository for geo-located 3D digital cultural heritage models. *Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage*, 16, e00139. <https://doi.org/10.1016/j.daach.2020.e00139>
- Nisi, V., Dionisio, M., Barreto, M. y Nunes., N. (2018). Un tour de vecindario de Realidad Mixta: Comprensión de la experiencia del visitante y de sus percepciones. *Entertainment Computing*, 27, 89–100. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2018.04.002>
- Norman, D. (1990). *The Design of Everyday Things*. Currency Doubleday.
- Norman, D. A. (2010). THE WAY I SEE IT. The transmedia design challenge: technology that is pleasurable and satisfying. *Interactions*, 17(1), 12-15. <https://doi.org/10.1145/1649475.1649478>
- Normand, J., Servieres, M., & Moreau, G. (2012). A typology of augmented reality applications based on their tracking requirements. En *Workshop on Location Awareness for Mixed and Dual Reality (LAMDa)*. <https://bit.ly/3QiTWkr>
- O’Neil, C. (2016). *Armas de destrucción matemática: Cómo el BIG DATA aumenta la desigualdad y amenaza la democracia (V. Arranz de la Torre, Trad.)*. Capitán Swing.
- Oldenburg, C. (1972). *Museo Ratón*. [Arte Pop]. <http://bit.ly/1O3Negt>
- Oostra, A. (2003). Peirce y los diagramas. En *II Jornada del Grupo de Estudios Peirceanos, La lógica de Peirce y el mundo hispánico*, octubre 10, Pamplona (España). <https://bit.ly/3bt9nXw>
- Ortí i Ballester, M. A. (1659). *Solenidad festiua, con que en la ciudad de Valencia se celebró la feliz nueva de la canonizacion de su milagroso arçobispo Santo Tomas de Villanueva*. Geronimo Vilagrassa. [Biblioteca Valenciana Digital]. <https://bivaldi.gva.es/es/consulta/registro.cmd?id=1488>].

- Osorio Romero, I. (1993). *La luz imaginaria: Epistolario de Atanasio Kircher con los novohispanos*. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Osorio, A. (2008). *Inventing Lima: Baroque Modernity in Peru's South Sea Metropolis*. Springer.
- Oviatt, S., & Schuller, B. (Eds.). (2017). *The Handbook of Multimodal-Multisensor Interfaces: Foundations, User Modeling, and Common Modality Combinations*. ACM.
- Ozawa, T. (1993). なすび画廊. [*Galería Nasubi*. Obra de arte].
- Padilla Peñuela, C. (2007). *La llamada de la tierra: El nacionalismo en la escultura colombiana*. Fundación Gilberto Alzate Avendaño.
- Padilla Peñuela, C. (2014). Una fachada para mostrar: Colombia en la Exposición Iberoamericana de Sevilla (1929-1930). En A. Graciani, C. Padilla Peñuela y R. Rivadeneira Velásquez, *1929: El Pabellón de Colombia en la Exposición Iberoamericana de Sevilla* (pp. 38-39). Fundación Proyecto Bachué.
- Padilla, Peñuela, C. (2019). Estrechando la mano del rey: Rómulo Rozo entre Colombia y España (y de lustrabotas a lejano héroe patrio). En *Rómulo Rozo ¿Una vanguardia propia?* Fundación Proyecto Bachué.
- Pániker (2008). *Asimetrías: Apuntes para sobrevivir en la era de la incertidumbre*. Debate.
- Panofsky, E. (1972). *Estudios sobre iconología* (B. Fernández, Trad). Alianza.
- Panofsky, E. (2016). *El significado en las artes visuales* (N. Ancochea Millet, Trad.). Alianza.
- Pardo, J. L. (1992). *Las formas de la exterioridad*. Pre-Textos.
- Parikka, J. (2012). *What is Media Archaeology?* Polity Press.
- Parikka, J. (2014). *The Anthrobscene*. University of Minnesota Press.
- Parra Valencia, J. D. (2015). ¿Qué es un estetograma? Reflexiones en torno al devenir sensible del espacio. *Revista Colombiana de Pensamiento Estético e Historia del Arte*, (3), 65-85. <https://revistas.unal.edu.co/index.php/estetica/article/view/91679>
- Parry, R. (2007). *Recoding the Museum. Digital heritage and the technologies of change*. Routledge.
- Paz, O. (1982). *Sor Juana Inés de La Cruz o las trampas de la fe*. Seix Barral.
- Peirce, Ch. S. (1974). *La ciencia de la semiótica*. Nueva Visión.

- Peláez, C., Rocha, C., Duque, M., Galvis, P.A., Mejía, R. E., Cárdenas, A. y Vásquez, M. (2019). *Fanfarria Farragosa* [Juego hipermedia]. <https://bit.ly/3QQGVii>
- Pérez Lasheras, A. (2001). Arte de ingenio y agudeza y arte de ingenio. En A. Egido y M.^a C. Marín Pina (Coords.), *Baltasar Gracián: estado de la cuestión y nuevas perspectivas* (pp. 71-88). Institución «Fernando el Católico». <https://ifc.dpz.es/publicaciones/ebooks/id/2045>
- Pérez Martínez, H. (2009). Literatura emblemática. Balances, perspectivas y continuidades. *Relaciones. Estudios de Historia y Sociedad*, 30(119), 11-18. <https://bit.ly/3OuYXVi>
- Pérez Martínez, H. y Skinfill Nogal, B. (Eds.). (2002). *Esplendor y ocaso de la cultura simbólica*. El Colegio de Michoacán A. C.
- Pérez Martínez, H. y Skinfill Nogal, B. (Eds.). (2012). *Creación, función y recepción de la emblemática*. El Colegio de Michoacán A. C.
- Pérez-Marín, D. (Ed.). (2011). *Conversational Agents and Natural Language Interaction: Techniques and Effective Practices*. IGI Global.
- Pessoa, F. (2012). *Plural como el universo* (J. Pizarro, Trad. y notas). Tragaluz.
- Picinelli, F. (2012 [1653]). *El mundo simbólico. Los instrumentos mecánicos, los instrumentos de juego* (R. Lucas González y E. Gómez Bravo, Trads.; R. Lucas González y B. Skinfill Nogal, Eds.). Colegio de Michoacán.
- Piedrahíta, A. (2018). Inmersión y estereoscopia por la Barranquilla de comienzos del siglo XX. *Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas*, 13(2), 27-45. <https://doi.org/10.11144/javeriana.mavae13-2.iyep>
- Pine, J. y Gilmore, J. H. (1999). *La economía de la experiencia*. Ediciones Granica SA.
- Pineda, M. (2013). Iconografía de la diosa Bachué. En Á. Medina, C. Padilla, C. I. Botero, M. Pineda, R. Arcos-Palma y J. Weiskopf, *La Bachué de Rómulo Roza: Un ícono del arte moderno colombiano*. Fundación Proyecto Bachué.
- Pinedo, C. (2004). *El viaje de ilusión: un camino hacia el cine: Espectáculos en Valencia durante la primera mitad del siglo XIX*. Ediciones de la Filmoteca.
- Pinna, S. (2017). El biombo de las tres culturas. De Nueva España al Segundo Imperio. *Revista de Patrimonio Iberoamericano*, (12), 96-110. <https://bit.ly/3A81tNo>
- Plutchik, R. E., & Conte, H. R. (1997). *Circumplex Models of Personality and Emotions*. American Psychological Association.
- Ponce, J. (2019). La Exposición Iberoamericana, objeto político del primorriverismo: José Cruz Conde. En A. Graciani García y C. Langa-Nuño (Coords.), *La Exposición*

- Iberoamericana de Sevilla: Aportaciones desde la historia* (pp. 131-154). Editorial Universidad de Sevilla.
- Ponce, J. (2021). A los cultos umbrales del Museo: la éfrasis en el Paraíso Cerrado de Pedro Soto de Rojas. *Creneida. Anuario de Literaturas Hispánicas*, 1(9), 245-290. <https://doi.org/10.21071/calh.v1i9.13366>
- Poria, S., Hussain, A., & Cambria, E. (Eds.). (2017). *Multimodal Sentiment Analysis*. Springer.
- Potts, R., & Yee, L. (2019). Pokémon Go-ing or staying: exploring the effect of age and gender on augmented reality game player experiences in public spaces. *Journal of Urban Design*, 24(6), 878-895. <https://doi.org/10.1080/13574809.2018.1557513>
- Pratten, R. (2011). *Getting started with transmedia storytelling: A Practical Guide for Beginners*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Praz, M. (1989). *Imágenes del Barroco: Estudios de emblemática* (J. M.^a Parreño, Trad.). Siruela.
- Quartly, M. (2015). *An Evaluation of the User Interface for Presenting Virtual Tours Online*. [Tesis de Maestría, Universidad de Canterbury, Nueva Zelanda]. <https://bit.ly/39YY0Gw>
- Ramos, C. (2018). Representaciones parateatrales en el recinto de la Exposición Iberoamericana. En A. Graciani García y M. Barrientos Bueno (Coords.), *Imagen, escenografía y espectáculo en la Exposición Iberoamericana* (pp. 95-110). Universidad de Sevilla.
- Recio Mir, Á. (2018). El arte de la carrocería en Nueva España: el gremio de la ciudad de México, sus ordenanzas y la trascendencia social del coche. Consejo Superior de Investigaciones Científicas, Universidad de Sevilla y Diputación de Sevilla.
- Rey Sinning, É. (2018). *Fiestas, fastos y duelos: Orden y conformación en Santa Marta, siglo XVIII*. La Carreta.
- Reyes, M. C. (2021). Creación de realidades virtuales narrativas: de la cinematografía a la inmersografía. En F. Londoño (Ed.), *Cuadernos de Cine Colombiano No. 31: Experiencias cinemáticas* (pp. 54-75). Cinemateca de Bogotá. <https://bit.ly/3mALYp9>
- Reynolds, K., Schofield, T., & Trujillo-Pisanty, D. (2020). Children's magical realism for new spatial interactions: augmented reality and the David Almond archives. *Children's Literature in Education*, 51(4), 502-518. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10583-019-09389-2>

- Richards, D. (2017). Historicizing Transtexts and Transmedia. En B. Derhy, D. Kurtz & M. Bourdaa (Eds.), *The Rise of Transtexts: Challenges and Opportunities* (pp. 15-32). Routledge.
- Rico, A. (2016). *Las travesías del cine y los espectáculos públicos: Colombia en la transición de los siglos XVIII y XIX*. Alcaldía Mayor de Bogotá, Cinemateca Distrital, Idartes.
- Rivadeneira Vargas, A. J. (2016). *Los artistas chiquinquireños Rómulo Rozo y Pedro Vargas, eximios exponentes del mestizaje indoamericano: Un exótico caso de poligenismo artístico y social*. Academia Colombiana de Historia. <https://doi.org/10.2307/j.ctv262qsh9>
- Rivadeneira Velásquez, R. (2014). Colombia y el mundo en la obra de Rómulo Rozo. En A. Graciani, C. Padilla Peñuela y R. Rivadeneira Velásquez, *1929: El Pabellón de Colombia en la Exposición Iberoamericana de Sevilla*. Fundación Proyecto Bachué.
- Robertson, E. G. (1833). *Mémoires récréatifs scientifiques et anecdotiques* (Vol. 2). Auteur.
- Robertson, E. G. (2001 [1831]). La Fantasmagoría. Fragmentos tomados de las *Memorias recreativas, científicas y anecdóticas de un físico-aeronauta* (1831-1840) debidas a Etienne Gaspard Robert, conocido como Robertson, inventor de la Fantasmagoría (J. Cuyás y G. Navarro (Trads.). *Archivos de la Filmoteca*, (39), 123-144. <https://bit.ly/3N67j4D>
- Robledo, B. H. (2017). *María Cano: la Virgen Roja*. Debate.
- Rodríguez Bernal, E. (2006). *La Exposición Ibero-Americana de Sevilla. Biblioteca de Temas Sevillanos*. Instituto de la Cultura y las Artes Sevilla.
- Rodríguez Bernal, E. (2019). Costes y beneficios de la Exposición Iberoamericana para la ciudad de Sevilla. En A. Graciani y C. Langa-Nuño (Eds.), *La Exposición Iberoamericana de Sevilla, aportaciones desde la historia* (pp. 61-82). Universidad de Sevilla.
- Rodríguez-Moya, I. y Mínguez Cornelles, V. (2020). El proyecto Triunfos Barrocos: el estudio de la fiesta renacentista y barroca en el grupo IHA (Universitat Jaume I). *Norba. Revista De Arte*, (40), 185-202. <https://doi.org/10.17398/2660-714X.40.185>
- Rodríguez-Moya, I. y Mínguez, V. (Coords.). (2016). *Visiones de un imperio en fiesta*. Fundación Carlos de Amberes.
- Rodríguez, H. M. (2012). *El libro del constructor*. Fondo Editorial ITM.

- Rodríguez, H. M. y Rodríguez, M. (2011). *Lecciones sobre fotografía y Cuaderno de caja*. Colección Bicentenario de Antioquia – Fondo Editorial Universidad EAFIT.
- Rojewski, O., & Sobczyńska-Szczepańska, M. (Eds.). (2019). *Court, Nobles and Festivals: Studies on the Early Modern Visual Culture*. University of Silesia Press.
- Rossi, P. (1966). *Los filósofos y las máquinas 1400-1700* (J. M. García de la Mora, Trad.). Labor.
- Rossi, P. (1989). *Clavis universalis: El arte de la memoria y la lógica combinatoria de Lulio a Leibnitz* (E. Cohen, Trad.). Fondo de Cultura Económica.
- Rossi, P. (1989). *El nacimiento de la ciencia moderna en Europa* (M. Pons, Trad.). Crítica.
- Rozo Krauss, R. (1974). Romulo Rozo. Escultor indoamericano. Ediciones Universidades de Latinoamérica
- Rubio, M. y Sáez, A. J. (2017). El efecto Pigmalión: la poesía escultórica en el Siglo de Oro. En *La estirpe de Pigmalión: poesía y escultura en el Siglo de Oro* (pp. 7-26). Sial Pagmalión.
- Ryan, M. L., Ruppert, J., & Bernet, J. W. (Eds.). (2004). *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*. University of Nebraska Press.
- Sánchez, M. (2007). Hacia una historia cultural de las diversiones públicas: Estudios culturales sobre el juego, la risa y el sobrecogimiento. *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, (26), 25-45. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31602603>
- Sarlo, B. (1992). *La imaginación técnica: Sueños modernos de la cultura argentina*. Nueva Visión.
- Saucedo Zarco, C. (1999). Decreto del Cabildo Catedral de México para que a Sor Juana Inés de la Cruz se le paguen 200 pesos por el “Neptuno alegórico”. *Relaciones: Estudios de Historia y Sociedad*, 20(77), 183-191.
- Saucedo Zarco, C. (2007). *Sor Juana y Carlos de Sigüenza: Una amistad entre genios*. Lumen.
- Schaeffer, J. M. (2002). *¿Por qué la ficción?* (J. L. Sánchez-Silva, Trad.). Lengua de Trapo.
- Schaeffer, J. M. (2013). *Pequeña ecología de los estudios literarios: ¿Por qué y cómo estudiar la literatura?* (L. Fólica, Trad.). Fondo de Cultura Económica.
- Schaeffer, J.M. (2012). *Arte, objetos, ficción, cuerpo: Cuatro ensayos sobre estética* (R. Ibarlucía, Trad.). Biblos.
- Schiller, F. (1969 [1795]). *Cartas sobre la educación estética del hombre* (M. Zubiría, Trad.). Aguilar.

- Schmid, A. F. (2019). *La invención filosófica en el silencio del futuro* (A. B. Parra, Trad.). Universidad del Valle.
- Schön, D. A. (1984). *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*. Basic Books.
- Schröter, J. (2011). Discourses and Models of Intermediality. *CLCWeb: Comparative Literature and Culture*, 13(3), 1-7. <https://doi.org/10.7771/1481-4374.1790>
- Schwob, M. (2015). *Cuentos completos* (M. Armiño, Trad.). Páginas de espuma.
- Scolari, C. (2009). Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production. *International Journal of Communication*, (3), 586-606. <https://bit.ly/2WWUVeo>
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Deusto.
- Scolari, C. (2017). *TRANSMEDIA IS DEAD. LONG LIVE TRANSMEDIA!* [Comentario de Blog]. *Hipermediaciones*. <https://bit.ly/3A4qJUH>
- Scolari, C. A. (2019). Beyond the Myth of the “Digital Native”. Adolescents, Collaborative Cultures and Transmedia Skills. *Nordic Journal of Digital Literacy*, 14(3-4), 164-174. <https://doi.org/10.18261/issn.1891-943x-2019-03-04-06>
- Scolari, C., Bertetti, P., & Freeman, M. (2014). *Transmedia Archaeology: Storytelling in the Borderlines of Science Fiction, Comics and Pulp Magazines*. Palgrave Macmillan.
- Serrano, M. M. (2008). *La mediación social*. Akal.
- Shelley, M. W. (2005). *Frankenstein o el moderno prometeo*. Madrid: Cátedra.
- Shelley, M. W. (2006). *Frankenstein o el Prometeo moderno* (J. Ledesma). Colihue.
- Sigüenza y Góngora, C. de (1984). *Seis obras: Infortunios de Alonso Ramirez - Trofeo de la Justicia Española - Alboroto y Motin - Mercurio Volante - Teatro de Virtudes Políticas - Libra Astronomica y Filosofica* (Ed. y notas, W. C. Bryant). Biblioteca Ayacucho.
- Skinfill Nogal, B. (2002). Los caminos de la emblemática novohispana: una aproximación bibliográfica. En B. Skinfill Nogal y E. Gómez Bravo (Eds.), *Las dimensiones del arte emblemático* (pp. 45-72). El Colegio de Michoacán, CONACYT.
- Skinfill Nogal, B. y Gómez Bravo, E. (Eds.). (2002). *Las dimensiones del arte emblemático*. El Colegio de Michoacán, CONACYT
- Sloterdijk, P. (2000). *Normas para el parque humano: Una respuesta a la Carta sobre el humanismo de Heidegger* (T. Rocha Blanco, Trad.). Siruela.

- Smith, M. W. (2007). *The Total Work of Art. From Bayreuth to Cyberspace*. Routledge.
- Spielberg, S. (Director). (2002). *Minority report*. [Película cinematográfica]. Twentieth Century Fox.
- Stein, L. E. (2015). *Millennial Fandom: Television Audiences in the Transmedia Age*. University of Iowa Press.
- Stein, L. E., & Busse, K. (Eds.). (2014). *Sherlock and Transmedia Fandom: Essays on the BBC Series*. McFarland.
- Stephenson, N. (2003). *Snow Crash*. Spectra.
- Stiegler, B. (2002). *La técnica y el tiempo I. El pecado de Epimeteo* (B. Morales Bastos, Trad.). Hiru.
- Stiegler, B. (2008). *Anamnesis e Hipomnesis. Platón como el primer pensador de la proletarianización* (J. Echavarría Carvajal, Trad.). Universidad Nacional de Colombia.
- Strauven, W. (2006). *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam University Press.
- Sundbo, J., & Darmer, P. (Eds.). (2008). *Creating Experiences in the Experience Economy*. Edward Elgar Publishing.
- Tabares, M. (2011). Melitón Rodríguez en blanco y negro. [Tesis de grado, Universidad de Antioquia]. <https://docplayer.es/9541961-Meliton-rodriguez-en-blanco-y-negro.html>
- Taylor, D. (2012). *Performance*. Asunto Impreso.
- Taylor, D. (2016). *El archivo y el repertorio: La memoria cultural performática en las Américas* (A. Contreras, Trad.). Universidad Alberto Hurtado.
- Tesauro, E. (1741). *Cannocchiale aristotelico: Esto es, Anteojo de larga vista o Idea de la agudeza e ingeniosa locucion que sirve a toda arte oratoria, lapidaria y symbolica examinada con los principios del divino Aristoteles* (M. de Sequeyros, Trad.). Antonio Marín.
- Torres, D. (2019). Finezas barrocas entre Sor Juana Inés de la Cruz y Don Carlos de Sigüenza y Góngora. *Delaware Review of Latin American Studies*, 18(1), 1-8. <http://udspace.udel.edu/handle/19716/27146>
- Tosca, S., & Klastrup, L. (2020). *Transmedial Worlds in Everyday Life: Networked Reception, Social Media, and Fictional Worlds*. Routledge.
- Triana, M. (1972). *La civilización chibcha*. Carvajal.
- Twain, M. (2011). *Las aventuras de Tom Sawyer* (M. Rubio y M. Ángels-Sintes, Trads.). Almadraba.

- Unal, M., Bostanci, E., & Sertalp, E. (2020). Distant augmented reality: Bringing a new dimension to user experience using drones. *Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage*, 17, e00140. <https://doi.org/10.1016/j.daach.2020.e00140>
- Universidad EAFIT. (2012, mayo 22). *Mario Gómez entrega sus partituras*. <https://bit.ly/3QSfRiD>
- Uribe Villegas, M. A. (2016). Las aves en la orfebrería prehispánica del Cauca Medio. *Boletín Cultural y Bibliográfico*, 50(91), 12-28. <https://bit.ly/3N7xCHG>
- Valda, J. (1663). *Solenes fiestas que celebró Valencia a la Inmaculada Concepción de la Virgen María: por el supremo decreto de N.S.S. Pontífice Alejandro VII*. Geronimo Vilagrassa. [Biblioteca Valenciana Digital. <https://bit.ly/3neS7I2>].
- Varey, J. E. (1957). *Historia de los títeres en España: Desde sus orígenes hasta mediados del siglo XVIII*. Revista de Occidente.
- Varey, J. E. (1959). Títeres, marionetas y otras diversiones populares de Madrid de 1758 a 1859. Instituto de Estudios Madrileños.
- Varey, J. E. (1972). *Los títeres y otras diversiones populares de Madrid, 1758-1840: Estudio y documentos*. Tamesis Books.
- Vasconcelos, J. (1993 [1925]). *La raza cósmica*. Centro de Estudios Latinoamericanos.
- Vásquez Arias, M. (2015). Arquitectura de experiencias inmersivas y sistemas intermediales. Claves para el análisis y el diseño. En C. Ardila, I. Gunia y S. Schlickers (Eds.), *Estéticas de la autenticidad: Literatura, arte, cine y creación intermedial en Hispanoamérica* (pp. 207-234). Fondo Editorial EAFIT y Universidad de Hamburgo.
- Vásquez Arias, M. (2018). Variantología de lo transmedial entre España y Latinoamérica: Espectáculos públicos e hibridación mediática en los siglos XVIII y XIX. *Artnodes*, (21), 109-118. [P. Alsina, A. Rodríguez y V. Hofman, Coords., "Arqueología de los medios"]. <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i21.3189>
- Vásquez Arias, M. (2021). Dispositivos intermediales en los siglos XVIII y XIX: exploraciones en torno a experiencias animáticas hispanoamericanas. *Cuadernos de cine colombiano*, (31), 22-53. <https://bit.ly/39Iyghp>
- Vásquez Arias, M. (Coord.). (2020). *Oráculo panida* [Juego de cartas con realidad aumentada]. Editorial EAFIT.
- Vásquez Arias, M. y Avilés Romero, L. (2020). Habitar poéticamente el ciberespacio. Digresiones optimistas en tiempos de confinamiento. En A. Eslava y J. Giraldo (Coords.), *Pensar la crisis: Perplejidad, emergencia y un nuevo nosotros* (pp. 195-212). Universidad EAFIT.

- Vásquez Arias, M. y Montoya, D. F. (Eds.). (2020). *Imaginación mediática en Hispanoamérica: variantología de lo transmedial entre los siglos XVI y XIX*. Editorial EAFIT.
- Vásquez Arias, M., Rincón Quijano, E. D., Valbuena Buitrago, W. S., Molina Osorio, V., Guzmán, J. A., & González-Tobón, J. (2022). Transdesign: A prospective exercise on design transformation. *Leonardo*, 55(2), 155-156. https://doi.org/10.1162/leon_a_02104
- Vásquez Lopera, J. A. (2006). *El gran viaje atávico: Suecia y León de Greiff*. Biblioteca Pública Piloto y El tambor arlequín.
- Vásquez, J. (2006). *El gran viaje atávico: Suecia y León de Greiff*. El tambor arlequín.
- Velasco, C., & Obrist, M. (2020). *Multisensory Experiences: Where the Senses Meet Technology*. Oxford University Press.
- Vera, G., Carrillo, Ortega, J. A. y Burgos, M. Á. (2003). La realidad virtual y sus posibilidades didácticas. *Etic@ net: Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, 2(2), 1-17. <https://bit.ly/3a1Pmab>
- Vernant, J. P. (2002). *Entre mito y política* (H. F. Bauzá, Trad.). Fondo de Cultura Económica.
- Villa-Montoya, M. I., y Montoya, D. (2020). ¿Transmedia o cross-media? Un análisis multidisciplinar de su uso terminológico en la literatura académica. *Co-herencia*, 17(33), 249-275. <https://doi.org/10.17230/co-herencia.17.33.9>
- Vincent, M. (2009). Introducción. En S. J. I. de la Cruz, *Neptuno alegórico* (pp. 9-60). Cátedra.
- Vuță, D. R. (2020). Augmented Reality Technologies in Education - A Literature Review. *Bulletin of the Transilvania University of Braşov*, 13(62), 35-46. <https://doi.org/10.31926/but.es.2020.13.62.2.4>
- Wade, N. J. (2004). Philosophical Instruments and Toys: Optical Devices Extending the Art of Seeing. *Journal of the History of the Neurosciences*, 13(1), 102-124. <https://doi.org/10.1080/09647040490885538>
- Wagner, R. (2011). *El arte del futuro* ((. Goldszmidt y M. G. Burello, Trads). Prometeo.
- Warburg, A. (1929). *Atlas Mnemosyne* (J. Chamorro Mielke, Trad.). Akal.
- Webb, A. M., Kerne, A., Linder, R., Lupfer, N. Qu, Y., Keith, K., Carrasco, M., & Chen, Y. (2016). A Free-Form Medium for Curating the Digital. En D. England, T. Schiphorst & N. Bryan-Kinns (Eds.), *Curating the Digital: Space for Art and Interaction* (pp. 73-87). Springer.

- Wenger, E. (2001). *Comunidades de práctica: Aprendizaje, significado e identidad*. Paidós.
- Wheatstone, C. (1827). Description of the kaleidophone, or phonic kaleidoscope: a new philosophical toy, for the illustration of several interesting and amusing acoustical and optical phenomena. *The Quarterly Journal of Science, Literature and Art*, 23, 344-351. <https://goo.gl/z4hihk>
- Yates, F. A. (2005). *El arte de la memoria* (I. Gómez de Liaño, Trad.). Siruela.
- Yeh, H., & Tseng, S. (2020). Enhancing multimodal literacy using augmented reality. *Language Learning & Technology*, 24(1), 27-37. <https://doi.org/10125/44706>
- Youngblood, G. (2012). *Cine expandido* (M. E. Torrado, Trad.). EDUNTREF.
- Zalamea, G. (2003). *DACR: Departamento de Arte del Congreso*. [Proyecto de creación]. Facultad de Artes, Universidad Nacional de Colombia.
- Zea Uribe, L. (2014 [1923]). *Mirando al misterio: contribución al estudio de los fenómenos medianímicos y sus proyecciones sobre el problema moral y religioso*. Asociación Médico Espírita de Colombia.
- Zielinski, S. (1999). *Audiovisions: Cinema and Television as Entr'actes in History*. Amsterdam University Press.
- Zielinski, S. (2007). En vez de búsquedas en vano, hallazgos fortuitos: préstamos metodológicos y afinidades para una arqueología de la visión y la escucha a través de medios técnicos. En A. Burbano (Ed.), *Siegfried Zielinski: Genealogías, visión, escucha y comunicación* (pp. 65-98). Universidad de los Andes.
- Zielinski, S. (2011). *Arqueología de los medios: Hacia el tiempo profundo de la visión y la audición técnica* (M. Kovacsics y Á. Moreno-Hoffmann, Trads.). Universidad de los Andes.
- Zielinski, S. (2012). Buscar en el tiempo, y recuperar el tiempo [Entrevista de N. Moller]. *La Fuga*, (14). <https://lafuga.cl/entrevista-con-siegfried-zielinski/531>
- Zielinski, S. (2015). Why and How Anarchaeology and Variantology of Arts and Media can Enrich Thinking about Film and Cinema. Nine Miniatures. En A. Beltrame, G. Fidotta & A. Mariani (Eds.), *At the borders of (film) history: temporality, archaeology, theories. XXI International Film Studies Conference*. Forum. <https://bit.ly/3b8qNZb>
- Zielinski, S. (2020). Variantología: relaciones de tiempo profundo entre artes, ciencias y tecnologías. Una entrevista (ficticia). En M. Vásquez Arias y D. F. Montoya (Eds.), *Imaginación mediática en Hispanoamérica: Variantología de lo transmedial entre los siglos XVI y XIX* (pp. 41-68). Editorial EAFIT.

- Zielinski, S. (2021). Arqueología prospectiva. *H-ART. Revista de historia, teoría y crítica de arte*, (8), 217-243. <https://doi.org/10.25025/hart08.2021.11>
- Zielinski, S. (2021). Arqueología prospectiva. *H-ART. Revista de historia, teoría y crítica de arte*, (8) 217-243. <https://doi.org/10.25025/hart08.2021.11>
- Zielinski, S., & Wagnermaier, M. (2005). *Variantology 1. On Deep Time Relations of Arts, Sciences and Technologies*. Ministry of Science of North Rhine-Westphalia & Academy of Arts and the Media.
- Zimmerman, J., Forlizzi, J., & Evenson, S. (2007). Research through design as a method for interaction design research in HCI. *Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems* (pp. 493-502). <https://doi.org/10.1145/1240624.1240704>
- Zomerdijk, L. G., & Voss, C. A. (2010). Service Design for Experience-Centric Services. *Journal of Service Research*, 13(1), 67-82. <https://doi.org/10.1177/1094670509351960>
- Zugasti, M. (2005). *La alegoría de América en el barroco hispánico: Del arte efímero al teatro*. Pre-Textos.