

Materialidad y desobediencia: una revisión del trayecto de la indisciplina y la postmedialidad

MATERIALITY AND DISOBEDIENCE: A REVIEW ON THE TRAJECTORY OF INDISCIPLINE AND POST-MEDIALITY

Gonzalo Enrique Bernal-Rivas*

Resumen: Se explora la historia de los límites y relaciones entre las disciplinas artísticas y la genealogía de los medios. Se revisa inicialmente un señalamiento de Muller sobre la indisciplina de los objetos del *media art* y, a partir de ese cruce, se establecen dos líneas oblicuas de investigación. En la primera parte se estudian algunos momentos clave de la clasificación de las disciplinas artísticas, asimismo, se examina la noción de 'disciplina' y sus derivados. En la segunda, se revisa el término '*media*' y los provenientes de ella. Además, se observan los conceptos 'inter' y 'transmedia', y se analiza la postmedialidad desde dos posturas antagónicas. El recorrido concluye volviendo a la intersección que dio origen a este trabajo, para después reflexionar, en las conclusiones, sobre el papel de los materiales; la marginación entre medios y disciplinas; y la postmedialidad como ausencia de dominio entre medios.

Palabras clave: disciplinas; soportes; indisciplina; postmedialidad

Abstract: This work explores the history of the boundaries and relationships between artistic disciplines and the genealogy of media. It begins with a discussion of Muller's observations on the indiscipline of media art objects and uses this intersection to establish two oblique lines of investigation. The first part examines key moments in the classification of artistic disciplines, alongside an analysis of the notion of 'discipline' and its derivatives. The second part focuses on the term 'media' and its related concepts, including 'intermedia' and 'transmedia.' It also analyzes post-mediality from two opposing perspectives. The study concludes by returning to the intersection that inspired this work, reflecting in the final remarks on the role of materials, the marginalization between media and disciplines, and post-mediality as the absence of dominance among media.

Keywords: disciplines; mediums; indiscipline; post-mediality

* Universidad de Guanajuato,
México
Correo-e: artkitectonic@gmail.com
Recibido: 22 de abril de 2024
Aprobado: 30 de octubre de 2024



INTRODUCCIÓN

Este trabajo surgió con la intención de adquirir conciencia del perfil disciplinar y medial de la producción artística propia. ¿Cómo se han separado las disciplinas entre sí? ¿por qué se han dividido? ¿cómo se relacionan? ¿cómo han cambiado tales vínculos? Y, por otra parte, ¿qué es un medio? ¿cómo se entrelazan unos con otros? ¿cómo han evolucionado tales conexiones? Estas preguntas motivaron la exploración del tema.

Nuestro punto de inicio es el señalamiento que Lizzie Muller (2015) hace sobre la indisciplina de los objetos del *media art*, porque vincula un término relacionado con la disciplina y otro proveniente de los soportes. Así, este trabajo se divide en dos apartados, uno que rastrea la historia de los límites y relaciones entre las disciplinas artísticas; y otro que revisa la evolución de los medios.

La primera parte está integrada por tres secciones. En “La clasificación de las disciplinas” se busca una explicación, con base en Rancière (Baronian y Rosello, 2008), para separar las diversas áreas del conocimiento. Después se revisan algunos momentos clave de la historia de la tipificación de las disciplinas artísticas, según Tatarkiewicz (2001), destacando la división hecha por Plotino en la antigua Grecia. Luego, se abordan los conceptos inter, pluri y transdisciplina, mencionados por primera vez en la Carta de la transversalidad (1994), que se definen de acuerdo con el manifiesto de Nicolescu (2009) y con la institución educativa cuyas bases se encuentran en la filosofía de Edgar Morin. Finalmente, se define la noción de postdisciplinariedad y se presentan dos ejemplos relacionados con el campo de las artes desde la óptica de Muller (2015).

La segunda parte también está conformada por tres secciones. En la primera se retoma el interés de Plotino por los materiales para clasificar las artes, el cual se refleja en el pensamiento de Weibel (2006). También se revisa el término ‘medium’, propuesto por Benjamin (2003);

las diferencias entre este, ‘*media*’ y ‘*media art*’ señaladas por Brea (2002) y Shiomi (2013); y se explora brevemente la historia de los nuevos medios desarrollados por Manovich (2001). Luego se examina el acercamiento de figuras como Dick Higgins y George Maciunas a la interdisciplina, se incluyen varias definiciones de ‘transmedialidad’ recopiladas por Matthew Freeman y Renira Rampazzo Gambarato (2019), y se define e ilustra el vocablo ‘transmedia’ de acuerdo con Shiomi (2013). Para terminar, se aborda la postmedialidad, mostrando dos posturas diferentes, la de Weibel (2006) y la de Krauss (2011).

Al final del recorrido, se retoma la discusión sobre el origen, los objetos indisciplinados del *media art*, y se establecen tres conclusiones en las que se reflexiona sobre la evolución de las disciplinas y medios.

LA CLASIFICACIÓN DE LAS DISCIPLINAS

Las disciplinas¹ han sido clasificadas por los seres humanos desde tiempos remotos, como muchas otras cosas. Con seguridad existen estudios sobre las razones por los que las personas necesitamos o disfrutamos clasificar lo que nos rodea hasta el grado de la obsesión. Nosotros nos centramos en la respuesta dada por Jacques Rancière: “El prorratio de las disciplinas se refiere al prorratio más fundamental que separa aquellos vistos como calificados para pensar de aquellos vistos como no calificados; aquellos quienes hacen la ciencia y aquellos quienes son vistos como sus objetos” (Jacques Rancière, en Baronian y Rosello, 2008) [La traducción es mía]. Su opinión nos ha conducido a una reflexión integrada por al menos tres puntos. Primero, la división de las diferentes disciplinas del conocimiento obedece a la necesidad de organizar el inabarcable campo del saber. Esto es profundamente humano,

1 Disciplina se refiere a “arte, facultad o ciencia”, según la Real Academia Española.

porque al no estar en posibilidad de comprenderlo todo, nos resulta importante, al menos, clasificar lo que sabemos que existe, algo que, por supuesto, es convencional, creado por nosotros. Además, una sola persona no puede poseer todo el conocimiento, lo que nos lleva a una visión colectiva de él, es decir, unos individuos saben unas cosas y algunos más, otras. Lo anterior nos conduce a una segunda idea, el establecimiento de un orden social de acuerdo con el conocimiento. Vivir en comunidad implica que cada uno de sus miembros aporta el saber que tiene para alcanzar un objetivo común. Y este es el tercer punto, el propósito compartido, lo más importante ha sido siempre sobrevivir, y por eso hemos instituido reglas y divisiones que nos ayuden a conseguirlo.

En un contexto menos vasto, las disciplinas artísticas se han clasificado de diferentes maneras desde hace mucho. Numerosos historiadores han descrito las muy variadas tipologías que han surgido en diferentes tiempos y países. Sería imposible no referirse a ciertos momentos clave. En 1747 el filósofo francés Charles Batteux aisló las bellas artes (música, poesía, pintura, escultura y danza) y las clasificó en la obra *Les Beaux-Arts réduits à un même principe*. En 1776 el escritor alemán Gotthold Ephraim Lessing defendió la separación de las bellas letras y las bellas artes en su libro *Laocoonte o sobre los límites de la pintura y la poesía*. En 1947 el filósofo francés Étienne Souriau, en *La correspondance des arts. Éléments d'esthétique comparée*, dividió las artes en siete de acuerdo con si operan atendiendo a la línea, el color, la luz, el movimiento, los sonidos articulados y los sonidos inarticulados, subclasificándolas en abstractas y realistas, representando lo anterior en un círculo e incluyendo las artes practicadas en ese momento y en el futuro.

Entre todas esas propuestas hemos decidido destacar una en particular. En la antigua Grecia y Roma, el arte estaba relacionado no con un producto sino con el acto de elaborarlo y con la

habilidad requerida para hacerlo, lo cual abarcaba muchas otras actividades. Se establecieron seis categorías: atendiendo a sus objetivos (según los sofistas); su relación con la realidad (Platón y Aristóteles); el esfuerzo físico que exigían (Galeño hablaba de artes liberales o intelectuales y de artes vulgares); sus productos (Quintiliano); valores (Cicerón); y grado de espiritualidad (Plotino). Nos centramos en la última clasificación. Plotino propuso dividir las artes en cinco grupos: las que generan objetos físicos, como la arquitectura; las que ayudan a la naturaleza, como la medicina; las que imitan a la naturaleza, como la pintura; las que mejoran la acción humana, como la retórica; y las intelectuales, como la geometría. Según el filósofo polaco Wladislaw Tatarkiewicz (2001), el principio que siguió Plotino para esta clasificación fue el grado de espiritualidad de cada arte, si se ordenan, la arquitectura sería la más material y la geometría la más espiritual. Pero bien podría afirmarse que atendió a la materialidad, lo cual es significativo para el presente trabajo, como se ve más adelante.

Finalmente, después de revisar la historia clásica de Tatarkiewicz puede notarse que, aunque ha habido esfuerzos, como el de Souriau, que trató de vislumbrar cómo sería el arte del futuro para crear una tipología que fuera válida siempre, no es posible evitar que las divisiones cambien. Es inviable predecir cuáles serán las nuevas disciplinas, cómo evolucionará la tecnología, los cambios sociales que habrá o el eco que esas transformaciones tendrán en la producción del arte. Por lo tanto, clasificar las disciplinas desconocidas en el presente no es posible. Lo único de lo que podemos estar seguros es de que ninguna propuesta ha permanecido a lo largo del tiempo. De hecho, Rancière explica que “una disciplina es siempre un agrupamiento provisional, una territorialización provisional de preguntas y objetos que no poseen ninguna localización ni dominio específico en sí mismas ni sobre sí mismas” (Jacques Rancière, en Baronian y Rosello, 2008) [La

traducción es mía]. De esta manera, aunque no podemos predecir cómo serán las clasificaciones por venir, es posible que sigan caracterizándose por ser perecederas.

PLURI, INTER Y TRANSDISCIPLINA

La preocupación por reflexionar sobre los límites que separan los campos artísticos ha sido el centro de diferentes eventos académicos, documentos o incluso instituciones dedicadas al estudio de la naturaleza de esas fronteras. Uno de los acontecimientos que tuvo una influencia decisiva en la manera en cómo comprendemos actualmente la relación entre las disciplinas fue el Primer Congreso Mundial de Transdisciplinariedad, que tuvo lugar en el Convento de Arrábida, Portugal, en 1994. En él se consignó la Carta de la transdisciplinariedad, un documento integrado por quince artículos en el que se establecieron los principios de la comunidad de los investigadores presentes. El documento fue firmado por el comité de redacción, integrado por el pintor portugués Lima de Freitas (1927-1998), el filósofo francés Edgar Morin (1921) y el físico rumano Basarab Nicolescu (1942).

Por otro lado, uno de los textos que ha contribuido fuertemente al estudio del tema es el manifiesto de la transdisciplinariedad de Basarab Nicolescu (2009). En él, el autor explica tres nociones fundamentales: pluridisciplinariedad, interdisciplinariedad y transversalidad, cada una de ellas basada, respectivamente, en una idea: profundización, transferencia y unidad.

Pluridisciplinariedad, explica, es:

el estudio de un objeto de una sola y única disciplina por varias disciplinas a la vez [...] El conocimiento del objeto en su propia disciplina se profundiza por medio de un aporte pluridisciplinario fecundo. La investigación

pluridisciplinaria aporta un plus a la disciplina en cuestión [...]; pero este plus está al servicio exclusivo de esta misma disciplina (Nicolescu, 2009).

Los ejemplos presentados por el físico son clarificadores. Por mencionar uno de ellos, una determinada pintura puede estudiarse desde la historia del arte y su encuentro con otras áreas del saber, como la química y la geometría. En ese caso particular, la comprensión de la obra en cuestión se enriquece cuando las ciencias aportan algo, de modo que la química y la geometría se ponen al servicio de la historia del arte.

La interdisciplinariedad, señala Nicolescu, “se refiere a la transferencia de los métodos de una disciplina a otra” (2009). Según él, existen tres grados: de aplicación, epistemológico y de generación de nuevas disciplinas. Además explica que, de manera similar a la pluridisciplina, se excede una disciplina y, sin embargo, sigue siendo investigación disciplinar. Un ejemplo para ilustrar este tipo en su tercer grado es el de la transferencia de los métodos informáticos al arte, que da origen al arte informático.

La transdisciplinariedad, por su parte, “comprende [...] lo que está [...] entre las disciplinas, a través de las diferentes disciplinas y más allá de toda disciplina. Su finalidad es la comprensión del mundo presente, y uno de sus imperativos es la unidad del conocimiento” (Nicolescu, 2009). Según el autor, desde la perspectiva clásica no hay nada fuera de las disciplinas y cada una de ellas intenta que su campo de acción sea inacabable, por lo cual la transdisciplina es inadmisibile. En cambio, a partir de esta nueva óptica la relación resulta aceptable, aunque su campo de acción está restringido. La investigación disciplinar tiene un solo nivel de realidad, mientras que la transdisciplinar tiene múltiples niveles simultáneamente, es decir, no son antagónicas entre sí sino que se complementan. En última instancia, “la disciplinariedad, la pluridisciplinariedad,

la interdisciplinariedad y la transdisciplinariedad son las cuatro flechas de un único y mismo arco: el del conocimiento” (Nicolescu, 2009: 39).

Una de las instituciones que se creó con fundamento en el pensamiento de Edgar Morin, destacando la transversalidad, es la Multiversidad² Mundo Real Edgar Morin, un centro de estudios superiores mexicano que nació en 1999, en Hermosillo, Sonora. Una sección del sitio web de esta organización está dedicada a divulgar la definición de pluri, inter y transdisciplina. Aquí se explica que la pluridisciplina o multidisciplinaria consiste en reunir diversas disciplinas para que cada una aporte un enfoque diferente sobre cierto campo del conocimiento, lo cual propicia la creación de colectivos y motiva el intercambio. La noción de profundización con la que Nicolescu explica la pluridisciplina podría complementarse destacando esta última idea.

Sobre la interdisciplinariedad, la Multiversidad indica en su página web que es una forma de ordenar los conocimientos en la que los métodos de una disciplina se usaron exitosamente en otra. El método transferido, exponen, puede ampliarse, cambiar o dar origen a una disciplina nueva cuyo rasgo principal es que será mixta. Esto último corresponde hasta cierto punto con la explicación de interdisciplinariedad en tercer grado de Nicolescu.

Finalmente, el sitio de la institución señala que la transdisciplina se define como una manera de organizar los saberes que va más allá de los límites de cada área, considerando lo que hay entre, a través y más allá de ellas: “La transdisciplina representa la aspiración a un conocimiento lo más completo posible, que sea capaz de

dialogar con la diversidad de los saberes humanos” (Multiversidad Mundo Real Edgar Morin, 2024b). Esto también es congruente con la idea de las múltiples capas de la realidad que son estudiadas al mismo tiempo en la transdisciplina, según Nicolescu.

POSTDISCIPLINA

Según Lizzie Muller (2015) la inter y la transdisciplinariedad han consolidado las disciplinas existentes y han favorecido que haya intercambio entre ellas, mientras que la postdisciplinariedad inevitablemente busca el conocimiento más allá de la división de saberes. El interés por esta última, señala, ha crecido desde la década de 1980 a partir de los campos que han surgido.

En el contexto de las artes, y particularmente de los museos, afirma la teórica, no ha habido cambios favorables ni siquiera con los análisis elaborados desde una óptica postdisciplinaria. Muller retoma la opinión de Friedrich Kittler al respecto, quien indica que en los últimos años la generalidad de los museos de arte ha rechazado sistemáticamente los artefactos tecnológicos, lo cual nos recuerda que la forma de estas instituciones no es eterna. Durante los siglos XVI y XVII, las cámaras de maravillas exhibían colecciones heterogéneas de objetos, mezclando cosas naturales y artificiales, hermosas y feas, ejemplares orgánicos e inventos mecánicos. Esta manera predisciplinar de exponer permitía vislumbrar, en opinión de la autora, la postdisciplinariedad del museo.

Muller también revisa el caso particular de la exposición “Devices of wonder: from the world in a box to images on a screen”, presentada en el museo Getty en 2001, y curada por Barbara Stafford y Frances Terpak. Dicha muestra se caracterizó por la yuxtaposición de elementos diversos. La exposición y el catálogo lograron

2 El concepto de multiversidad nació en la década de 1970 en la Universidad de California, y definía a un conjunto de comunidades con fronteras difusas. Desde entonces se crearon instituciones como la Multiversidad Franciscana de América Latina en 1989. El concepto se exploró en Malasia en 1994, para finalmente desembocar en el concepto ‘multiversity’ (2002), que desafía el modelo establecido por las universidades (Multiversidad Mundo Real Edgar Morin, 2024a).

generar un vínculo entre diferentes tipos de conocimientos. Para Stafford, el museo moderno es un reflejo de la investigación ocular y disciplinar, mientras que las cámaras de maravillas evidencian una forma activa y analógica de búsqueda del saber. Además, Stafford cuenta que la exposición no se concibió siguiendo una clasificación tirana sino de tal manera que los espectadores pudieran asociar las piezas que, en apariencia, no tenían relación entre sí. En este ejercicio, la curadora identificó una relación entre el gabinete de curiosidades y las bases de datos actuales, siendo el primero un modelo para el segundo.

MEDIUM, MEDIA Y NEW MEDIA

En la primera sección de este trabajo mencionamos la clasificación de las disciplinas artísticas propuesta por Plotino en la antigua Grecia y señalamos que el principio para establecerla bien podía haber sido el de materialidad. En este punto conviene recordarlo porque la importancia que se le ha dado recientemente a este aspecto es una especie de reflejo de aquel pasado. Sussane Langer, citada por Calabrese (1997), señala que las formas de arte no son homogéneas ni se hacen con los mismos materiales, con lo cual se generan también múltiples clasificaciones.

Weibel (2006) destaca la importancia que se le dio a los materiales durante los primeros años del siglo XX, como evidencia el reclamo de igualdad para todos ellos en los manifiestos de diferentes movimientos. Según Weibel, deberíamos clasificarlos en técnicos y no técnicos; y los técnicos deberían dividirse en antiguos (fotografía y cine) y nuevos (video y computadora). La gran aportación de estos últimos, puntualiza, consiste en haber afectado a los antiguos (pintura y escultura) al reconocerlos también como medios y obligarlos a avanzar, como ocurrió con la aparición de la fotografía, que forzó a la pintura figurativa

a evolucionar hacia lo abstracto. Los medios, dice Weibel, tuvieron un impacto sobre todas las disciplinas artísticas en el siglo XX, desarticulando la idea de obra de arte.

El término 'soporte' se traduce al inglés como *medium*, y en el ámbito artístico

puede referirse al tipo de arte (por ejemplo: pintura, escultura, grabado), así como a los materiales de los que una obra [...] está hecha. [...] Por ejemplo, una escultura en el soporte de bronce o mármol; una pintura en el soporte de óleo sobre lienzo, o acuarela sobre papel; un dibujo en el soporte de un lápiz o crayón; una impresión en el soporte de aguafuerte o litografía (Tate Modern, 2024) [La traducción es mía].

Un mismo soporte puede usarse en dos artes diferentes. Ejemplo de ello es el lienzo que Walter Benjamin (2003) comparó como soporte en el cine (pantalla) y en la pintura, interrumpiendo o favoreciendo las asociaciones de ideas del espectador, respectivamente. Es tan importante que, como expone Meyer Schapiro, en Calabrese (1997), aunque sea ajeno al tema de una obra puede llegar a definirla.

Además de este vocablo, existe el término '*media*'. La diferencia entre ambos ha sido explicada por figuras como José Luis Brea, quien define al *medium* como "la materia sobre la que un contenido de significancia cobra cuerpo, se materializa" (2002: 6), y a la *media* como "un dispositivo específico de distribución social del conocimiento" (2002: 6). También existe el concepto '*media art*', al que podemos aproximarnos desde la óptica de Mieko Shiomi (2013), artista japonesa integrante de Fluxus. Según ella, la palabra *media* hace referencia a los medios masivos de comunicación, como la televisión, a diferencia del *media art*, que abarca diferentes formas de arte digital.

Los antecedentes de los medios y las computadoras, expone Lev Manovich (2001), aparecieron por separado en 1830 con la creación del

daguerrotipo y la máquina analítica de Babbage, respectivamente. Ambos tuvieron caminos separados y, a mediados del siglo XX, se habían desarrollado tecnologías mediáticas, como las placas fotográficas y los discos de gramófono, que permitieron almacenar imágenes, sonidos y textos, con lo que se consiguió que una computadora digital realizara cálculos de manera eficiente.

1936 es clave para abordar el nacimiento de los nuevos medios, continúa Manovich, porque en ese año el matemático británico Alan Turing publicó *On computable numbers*, en el que describió una computadora que podía leer números de una cinta sin fin y escribirlos en otra ubicación de esa misma cinta. Era una especie de cámara y proyector de cine al unísono. En la misma fecha, el ingeniero alemán Konrad Zuse creó la primera computadora digital, caracterizada por el uso de una cinta perforada que, curiosamente, fue elaborada reutilizando una cinta cinematográfica de 35 mm. Así, la escena de una película se convirtió en un medio, relegándola a ser solamente un transporte de información, pero marcando el inicio de la traducción de todos los medios a información numérica. Esto dio origen a lo que se conoce como nuevos medios, que abarcan “gráficos, imágenes en movimiento, sonidos, formas, espacios y textos que se han vuelto computables” (Manovich, 2001) [La traducción es mía].

Manovich identificó las diferencias entre los viejos y los nuevos medios, y las plasmó en una lista de cinco principios, los cuales, aunque se manifiestan cada vez con mayor frecuencia, no deben considerarse universales. Los primeros dos postulados son la base de los últimos tres. El primero es el de la representación numérica y se refiere a que todos los objetos de los nuevos medios, independientemente de si fueron creados en una computadora o se digitalizaron, están formados por un código digital. El segundo es el de modularidad y alude a la estructura fractal, es decir, a que los elementos que integran un objeto se repiten, por ejemplo, los píxeles, que pueden reunirse para crear una imagen sin perder su

identidad. También pueden combinarse entre sí para crear objetos mayores, como ocurre en una película, que incluye imágenes estáticas y sonidos que existen de manera independiente.

El tercer principio es el de la automatización, que permite que operaciones vinculadas a los medios, tales como su creación o manipulación, se realicen prescindiendo de la intencionalidad de los seres humanos, por ejemplo, la edición de imágenes hecha por programas, gracias a lo cual es posible corregir automáticamente ilustraciones escaneadas. El cuarto es el de la variabilidad, según el cual los objetos pueden existir en una infinidad de versiones, como ocurre con los sitios web creados usando plantillas predeterminadas. El último principio es el de la transcodificación. Partiendo de la idea de que los nuevos medios tienen dos capas, una cultural (a la que pertenecen, por ejemplo, la mimesis y la catarsis) y otra computacional (que abarca su clasificación y relación), hablamos de la influencia que ejerce una sobre la otra. En jerga *new media*, dice Manovich, “transcodificar algo es traducirlo en otro formato” (2021: 47) [La traducción es mía].

Como complemento de estos principios, Manovich propone una lista de seis aplicables a los nuevos medios que ya se encontraban en los viejos, por lo que no contribuyen a diferenciarlos: 1) son herramientas de distribución análogas digitalizadas; 2) todos comparten el mismo código digital; 3) permiten el acceso aleatorio; 4) inevitablemente, la digitalización implica la pérdida de información; 5) los medios codificados digitalmente pueden ser copiados infinitamente sin degradarse; y 6) son interactivos.

INTERMEDIA Y TRANSMEDIA

Dick Higgins (1938-1998), artista inglés miembro de Fluxus, promovió la noción de intermedia durante la década de 1960. Definió ese término como “la forma de expresión que cae entre los

géneros existentes, tales como poesía y música, por ejemplo, poemas vocales o poemas visuales” (Shiomi, 2013). Uno de los esfuerzos con los que Higgins contribuyó a su popularización fue la organización, en 1969, del Intermedia Art Festival en Tokio, en colaboración con Takehisa Kosugi, Yasunao Tone y Mieko Shiomi.

Por su parte, Georges Maciunas, artista lituano y miembro fundador de Fluxus, tuvo intereses muy variados, desde los lenguajes hasta la fisiología, motivo por el cual dedicó más años a los estudios universitarios que el promedio. Buscó una manera eficaz de gestionar sus conocimientos y la encontró en los diagramas porque le permitían organizar información y reducir la complejidad. A finales de los años sesenta publicó *Preliminary Proposal for a 3-Dimensional System of Information Storage and Presentation*. En esta obra criticó la poca eficiencia del sistema educativo estadounidense, señalándolo como el resultado de la segmentación del saber y de la especialización precoz. En 1969 sintetizó sus propuestas de mejoramiento en *Learning machine*. En su planteamiento, reemplazó la transferencia del conocimiento centrada en texto por otra basada en lo visual para facilitar que mucha información fuera adquirida al mismo tiempo. Deseaba crear un diagrama tridimensional que ahorrara tiempo al permitir ver la totalidad de las áreas del saber, pero nunca superó la bidimensionalidad. Según su propuesta, los estudiantes debían seguir un plan de estudios de cuatro años que permitiera una especialización progresiva. Además, apoyó la organización de seminarios interdepartamentales para favorecer el programa de arte. Entre 1968 y 1969, Maciunas creó un plan de estudios que tenía la apariencia de un juego de mesa en el que las casillas formaban las letras SOS, como la llamada de emergencia. El ‘jugador’ debía realizar varias tareas que estaban organizadas de la más fácil a la más difícil, ilustradas con imágenes de herramientas y dibujos técnicos. Destacaba en el centro del tablero la

palabra ‘intermedia’, ubicada debajo de la letra ‘O’, que mostraba a manera de ruleta cuatro categorías: arte ambiental, arte objeto (y diseño), arte aural, y arte gráfico (y diseño).

El concepto transmedia, en un contexto disciplinar amplio, fue acuñado en 1991 por Marsha Kinder para referirse a “la expansión multiplataforma y multimodal del contenido de los medios de comunicación” (Freeman y Rampazzo Gambarato, 2019: 1) [La traducción es mía]. A partir de entonces han surgido diferentes definiciones centradas en determinados aspectos del término. En 2007, por ejemplo, Henry Jenkins, interesado por la manera en que la transmedia ha ganado protagonismo como estrategia para lograr ciertos propósitos comerciales, definió la narración transmedia como “un proceso donde elementos integrales de una ficción se dispersan sistemáticamente a través de canales múltiples con el propósito de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada” (Henry Jenkins, en Freeman y Rampazzo Gambarato, 2019: 1) [La traducción es mía].

La transmedialidad, sin embargo, abarca más que la narración para favorecer el consumo y ha sido investigada desde diferentes enfoques. En el contexto de las artes, Erica Negri, productora de cine italiana, ha explicado que “es un enfoque conceptual de producción de medios de comunicación que es intrínsecamente desordenada, nacida de disrupciones tecnológicas desordenadas a lo largo del tiempo, moldeada frecuentemente con objetivos confusos, y confeccionada para audiencias desordenadas, fragmentarias y difíciles de precisar” (Erica Negri, en Freeman y Rampazzo Gambarato, 2019: 5) [La traducción es mía]. Roberta Pearson, profesora británica de estudios de cine y televisión, la ha definido como “el proceso creativo de hacer adiciones que sean coherentes —o no— a los textos mediáticos” (Roberta Pearson, en Freeman y Rampazzo Gambarato, 2019: 6) [La traducción es mía]. Donna Hancox, profesora australiana de práctica

creativa, señala que el concepto “no es como la construcción, sino como el enriquecimiento de una historia” (Donna Hancox, en Freeman y Rampazzo Gambarato, 2019: 6) [La traducción es mía]. Kevin Moloney, tecnólogo y académico transmedial estadounidense, indica que “es un medio para permitir diferentes profundidades de atracción [...] una fotografía —una imagen de un medio único— es capaz de insinuar mucho más de lo que muestra, reuniendo momentos y espacios narrativos reales e imaginados que coexisten y se extienden en la mente del observador” (Kevin Moloney, en Freeman y Rampazzo Gambarato, 2019: 6) [La traducción es mía]. James Dalvy, profesor británico de medios de comunicación digitales, ha expuesto que:

la verdadera función del contenido de cualquier pieza única de transmedia no es simplemente enriquecer, mejorar o aumentar sus piezas complementarias, sino darle una dimensión nueva, faltante previamente, que cambie para siempre el significado de esa pieza de contenido en otra cosa (James Dalvy, en Freeman y Rampazzo Gambarato, 2019: 7) [La traducción es mía].

Si consideramos las opiniones mencionadas que definen y caracterizan a la transmedialidad es posible entenderla como un enfoque conceptual, un medio y un proceso creativo, con frecuencia caótico, que permite agregar información para enriquecer una obra de arte y darle una dimensión distinta. También se trata de un método cuya existencia se remonta a la década de 1960. Mieko Shiomi señala que se le ocurrió usar el término para describir algunas de sus obras, y que:

tiene que ver con la creación de trabajos conceptualmente relacionados en medios diferentes. Por ejemplo, si empiezo con un evento, lo convierto en un objeto, en una obra musical y luego en un video. El concepto original es

llevado a obras subsecuentes, aunque la forma de expresión es diferente cada vez (2013) [La traducción es mía].

Shiomi también usa vocablos relacionados con los viajes, como ‘transferir’ o ‘transitar’, para explicar la idea de transmedia con una analogía. De la misma forma en que las personas van de un medio de transporte a otro mientras viajan, así también una obra de arte puede seguir su desarrollo pasando de un soporte (*medium*) a otro. La transmedia, expone Shiomi, fue un método comenzado por Maciunas, aunque reconoce que él no usó ese término.

Shiomi ha descrito algunas de sus obras transmedia, ilustrando claramente dicho concepto. *Disappearing Music for Face* es su pieza más antigua (1965) y fue realizada en la Washington Square Gallery de Nueva York. Alison Knowles y ella presentaron las instrucciones indicadas en el título de la obra (*Smile and make it disappear gradually*). Después, George Maciunas rodó la película de 8mm *Disappearing Music for Face* (1966) en la que participaron Yoko Ono, como ejecutante, y Peter Moore, como camarógrafo. Maciunas tomó 39 cuadros de la cinta, los imprimió y creó el libro animado *Disappearing Music for Face* (1979), de 4 x 6 cm, en el que puede verse que la sonrisa de Yoko Ono desaparece poco a poco. Finalmente, en 2002, la musicóloga Michele Edwards le pidió a Shiomi que creara una nueva *performance* para su coro basada en su primera acción. La artista compuso la pieza *Smile Music*. El coro se organizó ubicando en la parte alta las voces de soprano, *mezzosoprano* y alto; en la parte media, un grupo que hacía zumbidos; y en la parte baja, cuatro ejecutantes de sonrisas. Estos últimos tenían la instrucción de sonreír cada vez que algo ocurría. Por ejemplo, el ejecutante núm.1 debía sonreír con los sonidos de los instrumentos pequeños y los ruidos del primer compás. Además, la partitura especificaba cómo debían sonreír y desaparecer el gesto.

La obra cambió de soporte cuatro veces, la acción inicial se volvió película, luego libro animado y después música coral.

POSTMEDIA

La transmedialidad no es el fin de la historia. Varios teóricos han estudiado el concepto de postmedia, entre ellos Weibel, que afirma que “todo el arte es postmedial” (2006: 13) en tanto los medios son universales y con las computadoras se pueden generar productos artísticos que imitan y superan en calidad a los reales. Weibel explica también que “nadie puede escaparse de los *media*” (2006:13) porque ninguna disciplina artística existe fuera de lo digital. Este escenario se ha dado, según el autor, en dos etapas. Primero, los nuevos medios alcanzaron el mismo reconocimiento que los viejos, por tanto, ya han sido legitimados. En la segunda etapa, los diferentes medios se combinan, por ejemplo, el videoarte, que originalmente era bidimensional, puede alcanzar la tridimensionalidad en las instalaciones, lo que genera una producción muy innovadora para el arte y otros campos del conocimiento. Finalmente, señala Weibel, “debe definirse esta situación de la actual práctica artística como condición postmedial, porque ya no es solamente un medio aislado el que domina, sino que los medios interactúan y se condicionan mutuamente” (2006: 15). El arte se ha democratizado en internet, ofreciendo una experiencia igual para todos los espectadores, quienes pueden volverse creadores y exponer sus obras prescindiendo de cualquier legitimización.

La contraparte de Weibel puede encontrarse en Krauss (2011). En su opinión, la condición postmedial, caracterizada por el uso de la instalación, permite que se creen diversas formas que tienen en común la generalidad que atesoraba el arte conceptual, del cual se declara enemiga. También expone tres hechos que llevaron

a la condición postmedial en la que vivimos: el postminimalismo y su rechazo al objeto literal, particularmente las obras efímeras adscritas a él; el arte conceptual y su intención de que el arte se realizara en diversos medios; y la sustitución de Picasso por Duchamp como el creador más relevante de la época. Debido a esto el medio se desvaneció y algunos artistas, para oponerse, crearon un medio a partir de un soporte.

Krauss agrega un cuarto hecho que condujo a que se autodefiniera un medio ocultando su identidad: el surgimiento del estructuralismo en los años setenta y la crítica de la naturaleza binaria del postestructuralismo. Según la autora, la combinación de los factores señalados es la causa de que el postmedio tenga un solo discurso. Frente a lo anterior, publicó *Under Blue Cup*, texto en el que reconoce a creadores que inventaron soportes específicos, a quienes llamó los ‘caballeros’ del medio, entre ellos, el sudafricano William Kentridge.

INDISCIPLINA Y MEDIA ART

Muller (2015) explica que el media art está infrarepresentado en los museos de arte dominantes debido a la naturaleza indisciplinada de sus objetos, que desafía la estructura monodisciplinar de esas instituciones, la cual fortalece los límites entre las disciplinas y la habilidad necesaria para desarrollarlas. Dichos objetos, en cambio, “desestabilizan los límites disciplinares; combinando la experiencia estética con las máquinas, las herramientas, los procesos, la interacción y a veces incluso con la materia viva” (Muller, 2015: 3) [La traducción es mía]. Otras características son su inmaterialidad y complejidad.

Un museo señalado por Muller como modelo por su naturaleza ecléctica es el MONA (Museum of Old and New Art). Ubicado en Hobart, Tasmania, Australia, presenta la colección del erudito David Walsh, que abarca más de 5000 años. En

él no se distingue entre obras de arte y aparatos, ni entre objetos antiguos o recientes. Esta manera de mostrar abarca a los objetos indisciplinados del *media art*.

Un ejemplo de estos objetos, dice Muller, es la primera pieza que puede observarse al visitar el MONA. Se trata de *Pulse Room* (2006), del mexicano Rafael Lozano-Hemmer, que consiste en que los espectadores tomen unos sensores para medir su ritmo cardíaco, el cual es registrado junto a otros previos. Después, los pulsos se convierten en luz, que es emitida a través de un juego de focos. Muller destaca la opinión de Lozano-Hemmer, quien cree que los museos tradicionales quieren mantener vivas las obras de manera artificial, mientras que sus instalaciones, al estar vivas, apenas están encontrados los espacios adecuados para ser exhibidas.

Finalmente, debemos reconocer que algunos límites entre las disciplinas, no solo las artísticas, están rompiéndose, y otros siguen en pie. Ambas realidades coexisten en un entorno que sigue desordenado. Para Muller, “las divisiones disciplinares están disolviéndose en todas las áreas de la investigación. Los cuerpos de conocimiento

establecidos para reflejar la especialización en los campos de la comprensión humana están siendo destrozados mientras que la especialización continúa irremediablemente” (2015: 4) [La traducción es mía]. Consideremos la postura de Rancière, quien ha descrito su propio trabajo como indisciplinado porque “no es solo una cuestión de pasar fuera de las disciplinas sino de romperlas” (Jacques Rancière, en Baronian y Rosello, 2008) [La traducción es mía].

CONCLUSIONES

En el marco del trabajo de investigación en el que se redactó este artículo, deben señalarse tres conclusiones a las que se ha llegado. En primer lugar, es interesante observar que en el momento reciente se está teorizando sobre los materiales utilizados para la producción de las obras de arte. Lo anterior es una invitación a repensar sobre el tema y recordar que, aunque los soportes son diversos, tienen el mismo valor, como señala Weibel (2006). También es estimulante encontrar



Mapeo Femenino V (2016), Tinta china: Ligia Campos
Prohibida su reproducción en obras derivadas.

que la relevancia recientemente otorgada al estudio de los materiales puede relacionarse con una clasificación de las disciplinas tan antigua como la de Plotino.

Una segunda conclusión tiene que ver con la marginación que ha habido históricamente de unas disciplinas y unos medios sobre otros, desde la división de Galeno en artes intelectuales y vulgares en la antigua Grecia hasta la falta de representación del arte *new media* en los museos señalada por Muller (2015). Aunque la lucha por la igualdad entre géneros y medios centrada en una cultura de la materialidad se inició hace un siglo, como señala Weibel (2006), es tan antigua como las primeras clasificaciones que promovieron la marginación. El resultado de este esfuerzo apenas comienza a notarse, como apunta Lozano-Hemmer, por lo que debemos seguir apoyándolo desde el trabajo individual y la comunidad artística a la que pertenecemos.

Una tercera conclusión podría derivarse de la diferencia de posturas entre el pensamiento de Weibel (2006) y Krauss (2011) sobre la postmedialidad. Uno señala como rasgo de esta condición la ausencia de dominio de un medio sobre otros, y la otra, apunta a la desaparición del medio ocasionada, entre otros factores, por la idea del arte conceptual, que aboga por la producción centrada en el uso de medios distintos, como pudimos ver en algunas piezas transmedia de Shiomí. Definitivamente, el discurso de Weibel se alinea con la segunda conclusión de este trabajo, aunque cabría preguntarse si, en efecto, en el momento actual hemos conseguido que todos los medios tengan el mismo reconocimiento.

REFERENCIAS

- Baronian Marie-Aude y Mireille Rosello, (2008), "Jacques Rancière and Indisciplinarity", *Art&Research. A Journal of Ideas, Contexts and Methods*, vol. 2, núm.1
- Benjamin, Walter (2003), *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, México, Itaca.
- Brea, José Luis (2002), *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos 'neomediales'*, Salamanca, Consorcio Salamanca.
- Calabrese, Omar (1997), *El lenguaje del arte*, Barcelona, Paidós.
- Freeman, Matthew y Renira Rampazzo Gambarato (eds.) (2019), *The Routledge Companion to Transmedia Studies*, Nueva York, Routledge.
- Krauss, Rosalind E. (2011), *Under Blue Cup*, Cambridge, MIT Press.
- Manovich, Lev (2001), *The Language of New Media*, Cambridge, MIT Press.
- Muller, Lizzie (2015), "The Return of the Wonderful: Monisms and the undisciplined objects of media art", *Studies in Material Thinking*, vol. 12, núm. 3, pp. 3-18.
- Multiversidad Mundo Real Edgar Morin (2024a), "¿Cuál es el origen del término multiversidad?", en Multiversidad Mundo Real Edgar Morin, disponible en: <https://multiversidadreal.edu.mx/concepto-de-multiversidad/>
- Multiversidad Mundo Real Edgar Morin (2024b) "¿Qué es transdisciplinariedad?", en Multiversidad Mundo Edgar Morin, disponible en: <https://www.edgarmorinmultiversidad.org/index.php/que-es-transdisciplinariedad.html>
- Nicolescu, Basarab (2009), *La transdisciplinariedad. Manifiesto*, Hermosillo, 7 Saberes.
- Shiomí, Miekó (2013), "Intermedia/Transmedia", en *Post Notes on Art in a Global Context*, Nueva York Museum of Modern Art (MoMA), disponible en: <https://post.moma.org/intermedia-transmedia/>
- Tatarkiewicz, Wladiyslaw (2001), *Historia de seis ideas. Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética*, Madrid, Tecnos.
- Tate Modern (2024), "Medium", en Tate Gallery, disponible en: <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/medium>
- Weibel, Peter (2006), "La condición postmedial", *Revista Austral de Ciencias Sociales*, núm.10, pp. 137-142.

Gonzalo Enrique Bernal Rivas. Doctor en Artes Visuales e Intermedia por la Universidad Politécnica de Valencia (UPV), España. Adscrito a la Universidad de Guanajuato (UG), México. Sus intereses académicos versan sobre el arte DIY, la indisciplina, la postmedialidad y la arquitectura subversiva. Entre sus publicaciones más recientes se encuentran: "Manual para crear objetos indisciplinados de arte postmedial: revisión y propuesta metodológica" (ANIAV - Revista de Investigación en Artes Visuales, núm. 13); "Mediums used and promoted in pedagogic art handbooks: three cases of the XX century" (en Congreso Internacional de Arte, Ciência e Tecnologia e Seminário de Artes Digitais, 2023); y "El carrusel: objeto de creación y estudio desde la arquitectura y las instalaciones artísticas", *La Colmena*, núm. 115).