

Van Gogh,

del arte anónimo en el siglo XIX a narrativa transmedia en el siglo XXI

María Uribe Wolff

Traductora inglés-francés-español de la Universidad de Antioquia. Ha traducido y ha diseñado contenido digital para redes sociales como parte de la estrategia PapersUdeA de la Universidad de Antioquia.

También ha diseñado cursos de inglés para el área de Extensión de la Institución Universitaria Digital de Antioquia.
mambokonga@gmail.com

Las narrativas transmedia se apoyan en la explosión tecnológica digital propia del siglo XXI. Sin embargo, no es necesario que un relato se conciba en la actualidad para convertirse en una narrativa transmediática. Las mismas tecnologías digitales con las que se diseña la expansión de historias actuales sirven para convertir contenido monomediático, aun de siglos anteriores, en narrativas que se expanden a través de múltiples medios. En este artículo, la autora toma la exposición Van Gogh Alive-The Experience para mostrar cómo una producción pictórica del siglo XIX se convierte en una red hipertextual que se cuenta a través de sonidos, imágenes animadas y estáticas, textos y aromas, y, gracias a las tecnologías digitales, alcanza el nivel de producción cinematográfica. Así, la convergencia tecnológica permite expandir contenido concebido con tecnologías antiguas hacia narrativas transmedia que explotan las posibilidades comunicativas actuales.

Siguiente página, fotografías: arriba y abajo izquierda: María Uribe Wolff. Fotografía abajo derecha: Flickr, Mac McCreery, CC BY-NC-ND 2.0. <https://www.flickr.com/photos/si-mac/50482273111/>



“... el objeto exhibido recuperará su carácter sugestivo conocido por el mundo mágico en una forma más primitiva, puramente sensual”.

Alexander Dörner.

Introducción

Vincent van Gogh tuvo una corta y, mientras vivió, anónima carrera artística. En vida, solo vendió una pintura. Podría decirse que pintaba para sí mismo: para tramitar su soledad, sus tormentos, sus desencuentros en sus relaciones y con el mundo, así como la intensidad de sus sentimientos y creencias. Se sabe que tuvo una vida trágica. La pintura le llegó como un instinto tardío –nunca recibió formación artística–, después de probar y fracasar en otras ocupaciones. A ella, se dedicó desde los 27 hasta los 37 años: la última década de su existencia. Pese a la brevedad de su paso por el arte, la producción del pintor neerlandés fue sumamente prolífica. Hoy, unos 130 años después de su muerte, van Gogh es el principal exponente del posimpresionismo. Sus obras se venden por cientos de millones de dólares y se exhiben en museos tales como el MoMA en Nueva York y el Museo de Orsay en París. Así pues, en el siglo XX, la obra de van Gogh sobrepasó lo que fueron su realidad y sus expectativas en el siglo XIX, dio el salto del anonimato al estrellato y alcanzó el máximo de las posibilidades para un artista. Sin embargo, el siglo XXI, con su digitalización y sus efectos computarizados, traería nuevas dimensiones para el arte pictórico en general. A continuación, se relata cómo, a través de una explosión tecnológica, el arte sale de los museos y se convierte en una ficción cinematográfica propia del siglo XXI.

Van Gogh Alive–The Experience

Van Gogh Alive–The Experience, en términos escuetos, es una exposición del artista neerlandés Vincent van Gogh en formato multimedia. Sin embargo, como su nombre lo indica, más que una exhibición de arte en un formato novedoso, es una experiencia inmersiva multisensorial que rompe con la tradición de exhibir el arte a una distancia obliga-

toria del observador en galerías silenciosas que exigen un comportamiento solmene de visitantes. El espectáculo –así puede llamarse– está diseñado para involucrar al espectador a través de sus sentidos. Sobre las paredes, columnas y pisos oscuros de una gran galería, se proyectan a gran escala más de 3000 imágenes del artista, incluidas sus obras más famosas. Allí, gracias a la tecnología Sensory4, estrellas fugaces de *La noche estrellada* caen en la ropa de los visitantes, los cuervos animados de *Trigal con cuervos* rozan la piel, y los *Lirios* proyectados en el piso quedan bajo los zapatos de niños y adultos que pasan por encima de ellos una y otra vez. Toda clase de fotos está permitida, por cierto. Al mismo tiempo, las melodías de Yann Tiersen, Bach, Vivaldi y Handel sirven de banda sonora a las imágenes y las fragancias de limón, ámbar, salvia y lavanda recrean el paisaje olfativo de la campiña francesa. El objetivo de todos estos estímulos es evocar en el espectador los pensamientos, sentimientos y estados de ánimo del artista –el mundo del artista– durante su estancia en el sur de Francia, donde creó algunas de sus pinturas más reconocidas.

Esta puesta en escena es un ejemplo de narrativa transmedia (NT) en la que el arte pictórico abandona su formato y lenguaje tradicionales y alcanza una nueva dimensión. En el libro *Narrativas transmedia, cuando todos los medios cuentan*, Carlos A. Scolari (2013) explica que “las NT son una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.)”. Así mismo, hace una diferencia importante entre las NT y las adaptaciones de un lenguaje a otro. En este caso, estamos hablando de “una estrategia que va mucho más allá y desarrolla un mundo narrativo que abarca diferentes medios y lenguajes” (2013, p. 10).

En *Van Gogh Alive*, el lenguaje pictórico o icónico pasa a ser audiovisual en un formato cinematográfico, con banda sonora a bordo. De igual modo, en la inmersión sensorial del espectador, el arte de van Gogh adopta un formato interactivo.



Fotografía: María Uribe Wolff.

A diferencia de producciones actuales que se conciben para ser transmedia, esta historia inició en el siglo XIX, lejos de las tecnologías digitales, las realidades virtuales y los conceptos de comunicación del siglo XXI. Un artista pobre y atormentado había emigrado de los Países Bajos, con escala en París, al sur de Francia, donde se dedicó a plasmar en lienzos los objetos y paisajes de su entorno. Vincent van Gogh, que a duras penas contaba con medios económicos para sobrevivir, no podía imaginar que, dos siglos después, sus pinturas posimpresionistas iban a desbordar los lienzos de la forma descrita. Este eje temporal en épocas distintas, o mejor, esta “destemporalización” de la obra de van Gogh es otra característica de *Van Gogh Alive* como NT.

En *Narrativas transmedia, entre teorías y prácticas*, Vicente Gosciola (2012) retoma el concepto de “destemporalización” de Hans Ulrich Gumbrecht, que afirma que esta nos sitúa en la dilución de pasado, presente y futuro. Tal disolución del eje temporal se materializa en la exposición simultánea del espectáculo en varias ciudades del mundo. Si bien Gosciola toma la duración efímera de los temas en redes sociales como muestra del concepto de Gumbrecht, la dilución del tiempo, en este caso, se mide en siglos. Esta elipsis, sin duda involuntaria, permitió un hueco narrativo gigante. El relato que viene a llenar dicho hueco se soporta en la explosión tecnológica que ha surgido desde el origen de la narrativa hace más de cien años. Como afirma Scolari:

Si en los medios tradicionales (cine, televisión, literatura) las elipsis eran lo descartable, lo no importante, en las NT asumen un papel fundamental: lo que no muestra un medio lo puede mostrar otro. Dicho de otra forma: lo que en un medio es elipsis, en el otro es relato explícito (...) (*strategic gaps*) dentro de la narrativa y reservar estos saltos para ser completados o mejor comprendidos a través de extensiones narrativas (2013, p. 38).

Henry Jenkins, en su blog *Confessions of an Aca-Fan*, identificó siete fundamentos de las NT que Scolari resumió en su libro. Estos fundamentos son: expansión vs. profundidad, continuidad vs. multiplicidad, inmersión vs. extraíbilidad, construcción de mundos, serialidad, subjetividad y realización. Es probable que los desarrolladores de Grande Experiences, empresa creadora de *Van Gogh Alive*, sean seguidores de Van Gogh, aunque este, productor de su propia obra, no hubiera planeado una estrategia transmedia. Grande Experiences, sin embargo, difunde y amplía la obra del artista con una producción propia y cumple los principios de profundidad, subjetividad y realización de Jenkins. Así mismo, se configura la serialidad en una red hipertextual no lineal y polimedática. Por otra parte, al inducir al espectador del siglo XXI, a través de experiencias sensoriales y artilugios tecnológicos, a experimentar el mundo físico y mental del autor, se da un caso de multiplicidad y continuidad:

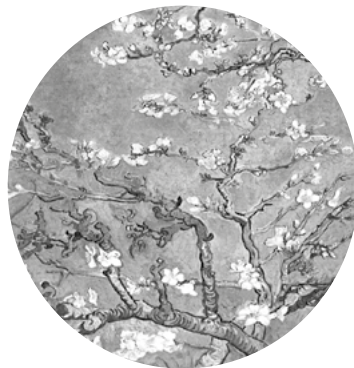
el artista y su mundo se transportan al lugar y tiempo de la exposición. *Van Gogh Alive* es, por definición, una experiencia inmersiva en la que el mundo de van Gogh se reconstruye en una ficción del siglo XXI.


La obra de van Gogh tiene la posibilidad de convertirse en transmedia a partir del momento en que Grande Experiences la retoma “para liberarla del medio” y someterla a “un proceso inmaterial que puede asumir múltiples formas de materializarse y mediatizarse en el mundo”, como se afirma en el sitio web *Discovering Art*, patrocinado por la Unión Europea (2016). La exposición integra aspectos personales y artísticos de la vida del pintor en una progresión cronológica que fue producto de la colaboración entre Grande Experiences y el Museo Van Gogh de Holanda. La idea es que el espectador emprenda un “viaje” –como las promotoras describen la exposición– por la vida del pintor durante unos cuarenta minutos. Para esto, Grande Experiences se vale de un sistema multicanal que combina gráficos en movimiento, sonido envolvente de calidad cinematográfica y hasta cuarenta proyectores de alta definición, cuyas imágenes se reflejan en los elementos arquitectónicos del lugar de la exhibición: paredes, piso, columnas, vértices, paneles dispuestos para la exposición, etc. Es un entorno multipantalla diseñado para colmar los sentidos de los espectadores, un *videomapping* llevado a un estado hiperbólico o, como afirma Valdetaro acerca del transmedia, “un sobredimensionamiento del aspecto estésico” (2015, p. 73).

En este punto, es interesante señalar el eco que hace en *Van Gogh Alive – The Experience* la definición que, ya en 1947, proporcionaba el historiador de arte Alexander Dörner: “Transmedia es una metodología para diseñar experiencias (...) a través de plataformas industriales, los museos participan de las energías tecnológicas y los medios sociales para situarse dentro de la ‘vida materialista-práctica del día’” (Dörner, 1947, citado por Fryett, 2012, p. 31).

Al entorno multipantalla propiamente dicho, lo precede una sala en la que pequeños recuadros fijados a las paredes muestran las obras del artista acompañadas de una breve explicación. En esta parte, también se encuentran bosquejos de cuadros de van Gogh con una frase del artista. Dichos bosquejos se exhiben en paneles del tamaño de paredes. Luego, el espectador pasa al lugar dispuesto para el espectáculo, que se ha presentado en carpas o en edificios. En todo caso, el espacio suele oscilar entre 500 y 1000 metros cuadrados. El hilo conductor de la narrativa son las famosas *Cartas a Theo*, un compendio de alrededor de 600 cartas que Vincent le escribió a su hermano. Este documento epistolar resulta la principal fuente de información para conocer la vida y analizar la obra de van Gogh. Los manuscritos originales

se van proyectando sobre las superficies del lugar en orden cronológico. En países de habla hispana, se muestran fragmentos de las cartas en inglés con sus respectivas traducciones al español. Este componente multimedial permite al espectador adentrarse en los pensamientos más íntimos del pintor. Además, constituye un eje, que podríamos llamar textual, en el desarrollo del guion de esta exposición cinematográfica. Las cartas revelan, sobre todo, una búsqueda personal y artística incesante. Así mismo, dan cuenta de una personalidad en extremo retraída, numerosos problemas en las relaciones interpersonales y una insatisfacción permanente. El texto epistolar va acompañado de fotografías de un van Gogh joven, además de bocetos que, cabe suponer por la lógica de la exposición, corresponden a la misma época.



Las fragancias, por su parte, reproducen los aromas de los paisajes representados y apelan al poder evocativo del olfato. Así, se desarrolla, de manera conjunta, una trama convergente y multimedia profundamente emotiva. (Imagen, *Almendro en flor*  es.wikipedia.org)

A la progresión biográfica, la acompaña una progresión geográfica. Es decir, la exposición se va presentando en el orden de las ciudades, pueblos y aldeas en los que vivió y pintó van Gogh. Un breve texto en inglés y español introduce el lugar de estadía y creación. Además, explica las características de su estilo en dicho sitio. Así, los primeros cuadros que vemos corresponden a su periodo en los Países Bajos, en los primeros años de la década de 1880. Los tonos sombríos caracterizan los cuadros de esta época. Así puede verse en *Los comedores de papas*, tal vez su obra más famosa de este periodo. En la obra de van Gogh, los colores tienen que ver mucho con el clima del lugar en el que se encuentra y con su estado de ánimo. La paleta que utilizó durante su producción en los Países Bajos refleja tanto su compasión por las personas que pintaba –campesinos, mineros, personas pobres– como el clima lluvioso y gris del lugar. Esta parte de la experiencia también muestra varios bocetos a blanco y negro y da cuenta de los inicios de van Gogh en el arte. Cabe recordar que su carrera artística fue de una singular brevedad: de 1880 a 1890.

Las pinturas ambientan las cartas, la música acompaña a las pinturas, y las fragancias evocan los paisajes. De este modo, en la muestra pictórica progresiva, una melodía triste intuye un sentimiento de abatimiento revelado

en una carta. En cambio, si el sentimiento revelado es de optimismo, lo que escuchamos es música alegre. Las fragancias, por su parte, reproducen los aromas de los paisajes representados y apelan al poder evocativo del olfato. Así, se desarrolla, de manera conjunta, una trama convergente y multimedia profundamente emotiva. La convergencia, según Jenkins, es uno de los elementos constitutivos del concepto de NT, pues a los consumidores les gusta “sumergirse en las historias, reconstruir el pasado de los personajes” (Jenkins, 2003, citado por Scolari, 2013, p. 10). En palabras del artista visual Albert Hwang, quien diseña producciones similares a la descrita aquí:

Me esfuerzo por hacer un trabajo que sea emocional e inteligente, un trabajo que se registra con el cuerpo y la mente. Para apelar al cuerpo, se construye la narración mediante la activación de nuestros instintos viscerales para lograr una conexión (Hwang, 2012, citado por López Altamirano, 2015, p. 152).

En 1886, van Gogh emigró a París, como tantos artistas de su época. Debe recordarse que su hermano era comerciante de arte, por lo que conocía a importantes pintores contemporáneos. Por intermedio de Theo, Vincent conoció a los impresionistas y los puntillistas. Estas escuelas ejercieron una gran influencia en su obra, y la exposición va mostrando la evolución de su estilo: las pantallas empiezan a mostrar cuadros con paseantes en bulevares, huertos, cafés, jardines y paisajes urbanos. Aquí podemos ver que el encuentro con el impresionismo es un hallazgo para van Gogh: su paleta se ilumina y su pincelada se vuelve corta. El periodo en que se desarrolla su obra pictórica coincide con el periodo de auge del impresionismo. También en París, van Gogh conoció el arte japonés, cuyos fuertes contornos y contrastes de colores tienen un impacto inmediato en su estilo. Aparecen en la sala grabados en madera con motivos japoneses, a los que acompaña una melodía oriental. De este periodo, perduran algunos bosquejos en blanco y negro. París parece más iluminado que los Países Bajos, pero no tan iluminado como lo que vendrá luego.

Dos años más tarde, la acelerada vida urbana de la capital de Francia agotaría al sensible pintor, quien decidió mudarse al sur de ese país. En 1888, van Gogh arribó a Arlés y, con ello, la luz y el sol llegaron a los colores de su paleta: todos los tonos imaginables de naranja, amarillo, verde, azul... Lo que más llama la atención a Vincent de su nuevo hogar es la intensa iluminación. En sus pinturas, no se ven sombras; solo luz y color. Se ha dicho que el color de la obra de van Gogh tiene mucho que ver con el clima del lugar donde vivía y, también, con su estado de ánimo. Pues bien, el periodo que el artista pasó en el sur de Francia estuvo lleno de turbulencia. En Arlés, pintó

campos, canales, huertos, jardines, árboles, flores, frutos, naturaleza... Fue allí donde afirmó: “El pintor del porvenir es un colorista como no lo ha habido todavía”. En los proyectores de la exhibición, también se presentan imágenes alusivas a los momentos y escenarios de su vida como rieles en movimiento, flores coloridas, trigales o un sol brillante sobre un cielo claro. Podría decirse que estas imágenes contribuyen a la ambientación de la narrativa. Algunas veces, las pinturas de van Gogh se superponen a las imágenes, como es el caso de *Los girasoles*, que se superponen a un cielo iluminado por un sol radiante. Finalmente, la estabilidad mental y emocional del artista se deteriora en Arlés, por lo que le resulta necesario mudarse a Saint Remy.

En 1889, van Gogh tomó la decisión de internarse en el hospital mental de Saint Remy, donde pasó un año. En este punto de la exposición, se proyectan fotos en blanco y negro de pacientes psiquiátricos en camisas de fuerza. También en blanco y negro, se muestran fotografías del personal y las instalaciones del hospital. Sobre el piso, aparece un boceto de un puño. La música que acompaña la proyección es dramática, pero estas imágenes y sonidos se remplazan de inmediato con pinturas coloridas —por ejemplo, *Los lirios*— y música cálida y tranquila. Este es un periodo sumamente prolífico en la carrera de van Gogh. Durante ese año, pintó 150 cuadros, incluido *Almendra en flor*, en el que es clara la influencia del arte japonés. A Vincent, se le permitía salir del hospital para pintar. En esos años, en el sur de Francia, le escribió a su hermano una frase que ha cobrado un significado especial con el tiempo: “En el color, busco la vida”. En medio de la turbulencia e inestabilidad, creó algunas de sus obras más famosas: *Terraza de café por la noche*, *La noche estrellada* y *Dormitorio en Arlés*, por ejemplo.

En 1890, van Gogh se mudó a Auvers-sur-Oise, un pueblo cerca de París, donde vivía su hermano Theo. Cuando la exposición entra en este periodo y localidad, suenan graznidos de cuervos. Es en esta etapa que la exposición se llena de símbolos premonitorios. La música se hace dramática y fúnebre. Allí precisamente, en Auvers-sur-Oise, pintó *Campo de trigo con cuervos*. Cuando esta pintura se proyecta en la sala, suena un disparo, y los cuervos salen volando de los trigales como asustados por el ruido. El disparo marca el fin de la exposición y de la vida de van Gogh.

Hay varios aspectos que convierten a *Van Gogh Alive* en una experiencia que rompe radicalmente con una visita tradicional al museo de arte. Uno de esos aspectos son los efectos especiales, que le dan una vida particular a la exhibición. En un momento, vemos pájaros dibujados volando sobre las cartas. En otro, vemos que el tren de algún boceto cobra vida y circula

por la sala. Luego, somos testigos del viento que “desprende” las flores de un almendro o “mece el trigo” mientras campesinos estáticos lo recogen. Las pinturas también van incursionando en la sala por medio de algún efecto especial. A veces pareciera que cayeran gotas de pintura que van adoptando las formas de las figuras sobre un lienzo en blanco. Este mismo efecto se da en el sentido opuesto: las formas desaparecen como si se consumieran en gotas de pintura, y otra vez queda un lienzo en blanco. En ocasiones, las obras aparecen de repente sobre una pared, una columna, el piso o el techo. Así mismo, desaparecen para darles paso a otras. Algunas veces, hacen su entrada deslizándose de arriba abajo; otras, de abajo arriba. Otro efecto utilizado es el de un lienzo de fondo negro en el que van apareciendo elementos aislados, uno tras otro, hasta completar un cuadro. Este efecto también se da en el orden opuesto: los elementos de una obra van desapareciendo uno tras otro hasta dejar un lienzo de fondo negro. *El Dormitorio en Arles* se presenta vacío y va llenándose poco a poco: primero, aparece una silla; luego, la cama; después, la otra silla, la ropa colgada en el perchero detrás de la cama, la mesita con los artículos de tocador y alimentos, y, por último, se hacen visibles los retratos colgados en la pared. Gracias a la digitalización, el tamaño de los lienzos originales se amplía. Las obras ocupan el espacio de una pared, una columna, un panel, un recuadro en el piso o todo el piso. En ciertos momentos se proyectan varias obras al tiempo. Otras veces, estas se agrandan y multiplican para que llenen todo el espacio. En *La noche estrellada sobre el Ródano*, por ejemplo, los reflejos de las estrellas en el río ondulan por toda la sala, y se da el milagro de que los espectadores caminen sobre el agua. Por su parte, las estrellas de *La noche estrellada* se arremolinan por las paredes, el piso, las columnas, la piel los observadores, etc. En *Trigal con cuervos*, los cuervos revolotean de un lado a otro mientras los visitantes



Fotografías: María Uribe Wolff.

se pasean por los campos de trigo que se extienden por doquier. Es un caso de “lo territorial como instancia posible para narrar, más allá de los entornos virtuales”, como diría Irigaray (2015, p. 116). El sobredimensionamiento permite apreciar la técnica de la obra con mayor detalle y facilidad. Así, pueden observarse desde los toques puntillistas del periodo en París hasta la pincelada ondulante de las últimas pinturas. Las obras también se clasifican por motivos. Los molinos, girasoles, jardines o autorretratos constituyen ejes temáticos en los diferentes momentos de la exposición. Las proyecciones están en constante movimiento, y hay luces, colores y sonidos de principio a fin en lo que Valdetaro (2015) llamaría un sensorium.

Vemos, entonces, que no se trata de contemplar los cuadros en su realidad física. De hecho, los originales están ausentes. Lo que hay son proyecciones que inundan el espacio y envuelven a los espectadores, cuyos cuerpos, como diría Valdetaro (2015), son permanentes dispositivos de contacto. Es, en todo el sentido de la palabra, una experiencia “inmersiva” que, como se ha visto, proporciona un grado de interactividad bastante elevado. A propósito de la interactividad, la exposición ofrece la posibilidad de tomarse una foto en una reproducción a escala real de *El dormitorio de Arlés*. Es el arte explorado desde el entretenimiento, por lo que resulta un espectáculo muy apropiado para niños. Otro aspecto disruptivo es la disposición de las salas, que cuentan con numerosas bancas y sillones estilo *puff* para que la gente se sienta libre de circular, sentarse e, incluso, recostarse. Además, se incentiva el uso del celular para tomar fotos y filmar, contrario a lo que sucede en los museos.

Para completar la descripción de *Van Gogh Alive* como NT deben mencionarse otras dos características de las producciones transmedia que no son ajenas a esta exposición. Una es el sistema de franquicias. Como cualquier museo, *Van Gogh Alive* tiene una tienda propia, donde se venden todo tipo de productos: sujetador de celular en forma de oreja, delantales de cocina, muñecos, encendedores, libretas, libros, etc. La otra característica es la diversidad narrativa, es decir, la manera en que un elemento de un mundo narrativo se emplea de forma diferente según la extensión de la obra. En este caso, encontramos, por ejemplo, un modelo de van Gogh al estilo Catriña para celebrar el Día de Muertos en Ciudad de México.

Conclusiones

Si bien el lenguaje transmedia, que se sirve tanto de las nuevas tecnologías, se adapta de forma más natural y directa a producciones actuales, *Van Gogh Alive–The Experience* demuestra que las posibilidades a la hora de crear una narrativa transmedia son infinitas. Esto se debe a un concepto clave de la

naturaleza de las NT: la expansión. Cualquier obra de cualquier época, como en el caso de la de van Gogh, puede hacerse propia (subjetividad) y, con las opciones tecnológicas de nuestra era, pueden explorarse nuevas estéticas en distintos formatos –estéticas transmediales– para expandir lo existente y producir algo nuevo.

Las NT permiten apropiarse de cualquier obra, historia, edificación, música, película, moda, material educativo... Incluso, una historia, un edificio, un tipo de música y una obra pueden hacer todos parte de una misma producción transmedia. Es el caso de *Van Gogh Alive*. Así pues, lo que hace el transmedia es derribar barreras, abrir posibilidades y conectar fronteras: narrativas, estéticas, didácticas, informativas, expresivas, etc. Entonces, si bien no todo es transmedia, todo *puede* serlo. Lo claro es que no necesariamente es decisión del autor original.

Es pronto para saber si *Van Gogh Alive* y las producciones de este estilo, ingenizadas por Grande Experiences, inauguraron una nueva forma de exhibir el arte, si continuarán como un espectáculo complementario a las exposiciones tradicionales, o qué rumbo tomarán. Lo que sí puede afirmarse es que lo transmedia está muy acorde con esta época tan interactiva e hiperconectada, tan dependiente de la tecnología digital para aprehender la realidad y tan preocupada por la inclusión. Por eso, no sería de extrañar que lo transmedia se convirtiera en una especie de género creativo y estético para “celebrar la multiplicidad que surge de ver los mismos personajes e historias contados de formas radicalmente diferentes” (Jenkins, 2011, citado por Fryett, 2012, p. 42), con la posibilidad de que el género se vuelva transversal a cualquier campo de la actividad humana.♥

Referencias bibliográficas

- Fryett, Julia. (2012). *Transmedia Art Exhibitions, From Bauhaus to Your House* [en línea]. Disponible en: <https://issuu.com/xhibitor/docs/xhibitor> (consultado el 15 de julio de 2021).
- Gosciola, Vicente. (2012). Narrativa transmídia: conceituação e origens. En: D. Porto Renó (Comp.), *Narrativas Transmedia. Entre teorias y prácticas* (p. 7). Bogotá: Editorial Universidad del Rosario.
- Irigaray, Fernando. (2015). Navegación territorial: entramado narrativo urbano. En: F. Irigaray y A. Lovato, (Eds.), *Producciones transmedia de no ficción. Análisis, experiencias y tecnologías* (p. 116). Rosario: UNR Editora.
- López Altamirano, Otoniel Josafat. (2015). Hombre bestia entre las calles rosarinas. En: F. Irigaray y A. Lovato, (Eds.), *Producciones transmedia de no ficción. Análisis, experiencias y tecnologías* (p. 152). Rosario: UNR Editora.
- Scolari, Carlos. (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.
- Solé Bardalet et al. (2016). *Discovering Art* [en línea]. Disponible en: <https://discoveringart.eu/en/terms-adults/43/transmedia-art/> [Consultado el 17 de abril, 2021]
- Valdettaro, Sandra. (2015). El transmedia: una aproximación a lo maravilloso-hipermoderno. En: F. Irigaray y A. Lovato, (Eds.), *Producciones transmedia de no ficción. Análisis, experiencias y tecnologías* (pp. 64-73). Rosario: UNR Editora.