

LA LITERATURA EN EL MEDIA ART Instalaciones interactivas y experiencias multisensoriales

Carolina Fernández Castrillo

Profesora Adjunta

Grado de Periodismo, Universidad a Distancia de Madrid,
Carretera de La Coruña, KM.38,500 Vía de Servicio,
nº 15, 28400 Collado Villalba, Madrid (España) - Email:
carolina.fernandez.c@udima.es

Resumen

En el presente artículo se pretende actualizar el estado de las conexiones estilísticas, temáticas y comunicativas entre la literatura y las artes. Esta vieja relación interdisciplinar se ve afectada por el creciente protagonismo de la presencia tecnológica en las expresiones culturales emergentes. Desde el *media art* veremos en qué modo el artista digital puede llegar a superar los límites del modelo narrativo clásico mediante la incorporación de instalaciones interactivas, hipertextuales y multisensoriales capaces de proyectar al espectador hacia nuevos horizontes creativos, proponiendo, al mismo tiempo, una nueva aproximación al mundo literario y al objeto libro. Se revisarán

Palabras clave

Inmersión, instalación interactiva, literatura, hipermedia, media art, obra abierta, prosumidor

Key Words

Immersion, interactive installation, literature, hypermedia, media art, open work, prosumer

Abstract

The aim of this article is to update the state of the art of the interstylistic, thematic and communicative connections between literature and art. These old interdisciplinary relations are affected by the increasing presence of technology in the emerging cultural expressions. From *media art* we will confirm in which way the digital artist may go beyond the limits of classic narrative patterns by incorporating interactive, multisensorial and hypertextual installations; these artworks are able to project the viewer into new creative horizons and, at the same time, those can propose a new perspective to literary world and the book itself as an object.

We will review key concepts such as "open work" by Umberto Eco or "prosumer" by Alvin Toffler. In order to illustrate this wide range of approaches we will analyze a selection of some representative examples.

conceptos clave como la “obra abierta” de Umberto Eco o el “prosumidor” de Alvin Toffler. Para ilustrar esta serie de planteamientos nos detendremos en el análisis de una selección de casos concretos.

Introducción

Las sinergias entre la literatura y las artes han seducido a numerosos intelectuales a lo largo de la historia. Dicha relación cobra un mayor protagonismo en el ámbito cultural actual pues la convergencia digital propicia múltiples préstamos, apropiaciones y contaminaciones entre estas disciplinas. La hibridación y la transdisciplinariedad generan nuevos espacios de coexistencia tanto físicos como inmateriales, a la vez que un gran enriquecimiento en el proceso creativo, tal y como señalaron los movimientos artísticos de principios del siglo XX.

A partir del legado vanguardista, el *media art* revitaliza los conceptos de inmersión y multisensorialidad a tra-

vés de la incorporación de instalaciones interactivas que obligan a redefinir el papel del autor en la creación de la obra y a reflexionar sobre la evolución de la figura del receptor cultural. Toda esta serie de planteamientos nos remiten a la metáfora epistemológica de la “obra abierta” y a replantear la naturaleza polisémica del imaginario literario.

Desde las experimentaciones llevadas a cabo por los artistas digitales, exploraremos nuevas alternativas al modelo narrativo tradicional, revisaremos algunas de las propuestas más significativas de la narratología y contemplaremos el objeto libro desde una nueva perspectiva.

Objetivos

En este artículo se trata de entender el estado actual de la relación entre la literatura y las artes en la era digital. Para alcanzar este objetivo resultará útil definir en qué consiste el *media art*, realizando una aproximación epistemológica al concepto de instalación interactiva y de obra multisensorial desde un enfoque narratológico.

Asimismo, centraremos el estudio en el análisis de aquellos proyectos de arte emergente en los que se confiera un mayor protagonismo al objeto libro y a las influencias literarias que plantean una redefinición del rol del autor, de la obra e introducen la figura del “prosumidor”.

Metodología

La metodología adoptada en este estudio se basa en un enfoque de tipo cualitativo. Los resultados de este proyecto son el fruto de una estancia de investigación realizada en el ZKM Center for Art and Media Karlsruhe (Alemania). Se ha llevado a cabo una labor exploratoria, inductiva y descriptiva consistente, en primer lugar, en la lectura hermenéutica de las principales fuentes documentales internacionales relacionadas con los siguientes aspectos: a) La definición del *media art*; b) Características de las instalaciones interactivas y las experiencias multi-

sensoriales; c) Presencia de la literatura en este tipo de expresiones artísticas; d) Reformulación del rol del autor, la obra literaria, el objeto libro y la creciente presencia del “prosumidor”. Asimismo, se han realizado una serie de entrevistas en profundidad y se han recopilado las aportaciones de algunos de los principales exponentes del *media art* del panorama artístico actual. Finalmente, se ha procedido a realizar un estudio de caso mediante el análisis de la obra de la artista digital Airan Kang.

1. La literatura y las artes digitales

La relación entre la literatura y el arte ha estado especialmente presente en la cultura occidental a partir de 1798, cuando desde la revista *Athenäum* los hermanos August Wilhelm y Friedrich von Schlegel introdujeron el concepto de “síntesis artística” que más adelante sería desarrollado en profundidad por Richard Wagner en sus teorías sobre la “obra de arte total” (*Gesamtkunstwerk*) desde cuatro obras fundamentales: *Arte y revolución* (1849), *El artista del porvenir* (1849), *La obra de arte del futuro* (1849), *Ópera y drama* (1851).

Inspirándose en los postulados del célebre compositor alemán, Charles Baudelaire comprendió que:

(...) lo que realmente sería sorprendente es que el sonido no pudiera ser el color, que los colores no pudieran dar idea de una melodía y que el sonido y el color fueran impropios para traducir ideas, porque las cosas se han expresado siempre a través de una analogía recíproca, desde el día en que Dios articuló el mundo como una compleja e indivisible totalidad. (1977: 233-234)

El poeta francés fue el primero en intentar plasmar el principio wagneriano de la “multisensorialidad”ⁱ y la percepción sinestésicaⁱⁱ en el arte de las letras mediante la creación de una red de potentes analogías en su célebre soneto “Correspondencias” publicado en *Las flores del mal* (1857), piedra miliar del Simbolismo. Según explicaba Baudelaire en su célebre obra, la audición coloreada o la visualidad audible eran solo algunos de los múltiples ejemplos de la “metamorfosis mística de todos mis sentidos fundidos en uno solo”.

Posteriormente, las vanguardias históricas retomarían el proyecto de la síntesis artística generando una serie de sinergias entre la literatura, el arte y las nuevas tecnologías. En el *Manifiesto de la cinematografía futurista* (1916) Marinetti y sus colegas Corra, Settemilli, Ginna, Balla y Chiti proponían una revitalización del panorama cultural de la época mediante la incorporación de la técnica cinematográfica para ampliar el campo de acción literario:

El libro, un medio absolutamente pasadista para la conservación y la transmisión del conocimiento, estaba destinado a desaparecer (...) El libro, estático compañero de los sedentarios, de los nostálgicos y de los neutrales no es capaz de divertir ni de exaltar a las nuevas generaciones futuristas sedientas de un di-

namismo revolucionario y guerrero (...) El cinematógrafo contribuirá a la renovación total, sustituyendo a la revista (tan pedante), al drama (tan previsible) y acabando con el libro (tan odioso y opresivo). (AA.VV. 1916)

Con este revolucionario mensaje los futuristas pretendían remover las conciencias de sus contemporáneos, señalando la importancia de renovar las viejas disciplinas a favor de la integración de los nuevos medios. Este tipo de planteamientos constituye el primer eslabón de la cadena genealógica del *media art* que terminaría por afianzarse a finales de la década de los ochenta. Esta tendencia cultural incluye todas aquellas experimentaciones artísticas generadas a partir de la incorporación de las nuevas tecnologías y los medios de comunicación emergentes. A menudo se recurre a sinónimos como arte electrónico, digital, interactivo o multimedia. Aunque pueda parecer un fenómeno reciente, sus raíces conceptuales y estéticas se remontan a los postulados vanguardistas de principios del siglo XX, cuando la necesidad de aportar un aire nuevo al panorama literario supuso en buena parte el motor de arranque para la experimentación con los nuevos medios.

En la actualidad, el teórico alemán Peter Weibel afirma que “el efecto de los medios es universal y por tanto

todo el arte es claramente *postmedial*” (2006: 15). Gracias al código binario, las reglas algorítmicas y los programas informáticos es posible interrelacionar los distintos medios generando así productos hipermedia extraordinariamente creativos.

Una de las piezas clave del denominado “arte en red” (*net.art*), estrechamente vinculada al ámbito literario, es el mini drama *My Boyfriend Came Back from the War* (1996) de la ciberartista rusa Olia Lialina, que se ha centrado en explorar las posibilidades hipertextuales en la red asignando un mayor protagonismo a los elementos icónicos. Se trata de una historia sobre el amor y la soledad en la que se relata, a modo de monólogo, el reencuentro de una pareja separada por la guerra. El grado de interacción por parte del lector-espectador es limitado, se reduce a la elección entre una reducida serie de elementos icónicos y textuales.

Esta obra fue considerada pionera dentro del *media art* al expandir los límites del universo literario hacia un nuevo espacio de fronteras imprecisas: el universo virtual. En efecto, la narrativa hipermedia on-line ha revolucionado los tradicionales vehículos de creación, producción y difusión, llegando incluso a “colarse” en prestigiosos museos de arte contemporáneo y en los principales festivales interna-

cionales de cultura digital como, por ejemplo, Ars Electronica, The International Symposium for Electronic Art (ISEA) y SIGGRAPH.

Entre las instituciones que más se han preocupado por promover la práctica artística en relación a los nuevos medios se encuentra el ZKM Center for Art and Media Karlsruhe. Ante el éxito cosechado por esta institución, en la década de los noventa surgieron numerosos centros interesados en la interrelación entre arte y tecnología como, por ejemplo, el New Media Institute de Frankfurt que abrió sus puertas en 1990. En su etapa inicial fue dirigido por Peter Weibel, quien posteriormente tomaría las riendas del ZKM. También en 1990 se fundó el ISEA (Inter-Society for the Electronic Arts) en Holanda, que años más tarde trasladaría su base de operaciones a Montreal. Más allá de las fronteras europeas, el Intercommunication Center de Tokio también comenzó sus actividades en ese mismo año. A partir de estas experiencias, han ido apareciendo otra serie de instituciones volcadas en la cultura electrónica, de hecho, en la actualidad se multiplican las iniciativas locales que siguen estos patrones.

En los últimos años el ZKM se ha convertido en un centro neurálgico para la experimentación y la creación de obras hipermedia, a menudo inspiradas en el imaginario literario. Las

propuestas realizadas por los artistas residentes e invitados exploran los procesos estético-comunicativos involucrados en la creación y la recepción de los proyectos culturales en la era electrónica desde enfoques extremadamente inspiradores. Antes de aden-

trarnos en el análisis de algunos casos concretos, convendrá profundizar en el concepto de inmersión y en el creciente protagonismo de las instalaciones interactivas en el panorama creativo actual.

2. La obra-evento y las instalaciones interactivas

Como hemos podido comprobar, el objetivo de realizar una obra multimedia comienza a cobrar fuerza a partir de la incursión vanguardista en el panorama europeo a principios del siglo pasado, momento en el que muchos artistas toman conciencia de la insuficiencia de un solo medio, arte o técnica para expresar la complejidad y la pluralidad de estímulos presentes en la realidad.

Nos remitiremos nuevamente a los futuristas, especialmente interesados en explorar la posibilidad de revitalizar a la literatura a través de las demás disciplinas artísticas y los nuevos medios tecnológicos. Comprendieron la necesidad de traducir a través de la literatura y la poesía las sensaciones producidas por los sentidos mediante una constante tensión sinestésica. En el *Manifiesto técnico de la literatura futurista* (1912), Marinetti afirmaba que:

La analogía no es más que el profundo amor que une a las cosas distantes, aparentemente distintas y opuestas. Únicamente mediante el uso de múltiples analogías se puede generar un estilo orquestal y, al mismo tiempo, policromático, polifónico y polimorfo capaz de abrazar la vida material.

Desde un primer momento, el fundador del Futurismo hizo hincapié en la necesidad de introducir el peso, el sonido y el olor de los objetos en el arte. En *Destrucción de la sintaxis. Imaginación sin hilos. Palabras en libertad* (1913), Marinetti anunciaba: “He creado (...) el lirismo multilineal con el que alcanzo la simultaneidad lírica que tanto obsesiona a los pintores futuristas (...)”.

Desde el ámbito literario profundizó en las posibilidades de la onomatopeya, mediante la creación de neologismos que imitaban a los sonidos natura-

les. En *El esplendor geométrico y mecánico y la sensibilidad numérica* (1914), el líder futurista realizó una distinción entre la “onomatopeya directa imitadora elemental realista” que reproduce fielmente los sonidos, y la “onomatopeya compleja indirecta y analógica” que pretende crear “una relación entre las sensaciones de peso, calor, color, olor y ruido”. Se trataba de una teoría próxima a los planteamientos musicales de Luigi Russolo en *El arte de los ruidos* (1913).

Posteriormente, en la década de los años '30 y '40, retomando los principios futuristas y el concepto wagneriano de *Gesamt-kunstwerk*, el pintor Kurt Schwitters teorizó la *Gesamtwelddbild* (la imagen total del mundo) mediante la fusión de géneros, disciplinas y materiales introduciendo la técnica del *collage*. A continuación surgirían los primeros exponentes de la *neovanguardia multimedia*, en primer lugar con el Black Mountain College liderado por John Cage, Merce Cunningham y Robert Rauschenberg y, más tarde, con el grupo *Fluxus* (del inglés *to flow*: fluir).

Este último fue un movimiento internacional, especialmente activo entre la década de los sesenta y setenta, que se caracterizó por la integración de diferentes disciplinas artísticas, primordialmente en el ámbito de las artes visuales pero también en el de la música

y la literatura. Sus principales exponentes eran artistas, escritores, cineastas y músicos de todo el mundo encabezados por George Maciunas y entre los que se encontraban Nam June Paik, Wolf Vostell, Ben Vautier y Joseph Beuys, que mediante sus obras llevaron al límite las posibilidades tecnológicas del momento. Otro legado importante del grupo *Fluxus* fue la popularización de la *performance* que, a diferencia de la instalación, incorpora la presencia humana como protagonista en el desarrollo de una acción específica dentro de la obra, que queda así limitada a unas coordenadas espacio-temporales concretas.

Gracias al legado de estos y otros muchos intelectuales, en el siglo XXI se ha ido afianzando una nueva corriente creativa: el arte interactivo. Esta nueva rama del *media art* experimenta con los sistemas de realidad virtual y aumentada, los sistemas de IA, los hipermedia, etc. para crear interfaces que permitan establecer relaciones dialógicas entre el observador y la obra. En efecto, con la convergencia digital resulta posible la confluencia de varios textos (verbales, visuales, sonoros...) en una lectura (o percepción) y en una escritura (o creación) simultánea, interactiva y no secuencial.

Buena parte de las instalaciones interactivas abordan temas tan centrales para el ámbito de la creación literaria

como puede ser el papel del espectador como co-autor de la obra, las relaciones espacio-temporales o las estructuras narrativas abiertas, no lineales. La teórica de *media art* Claudia Giannetti explica que las instalaciones (*environments*) suelen caracterizarse por los siguientes rasgos distintivos:

La práctica interdisciplinar e híbrida congénita; la ruptura con la forma cerrada del objeto; el énfasis en las ideas de site-specificity y de intervención; la investigación de la relación entre contexto (espacio, arquitectura, ambiente, entorno, etc.), tiempo (duración) y partes componentes de la obra; la multiplicidad e interrelación de elementos o materiales (idea de expanded collage o expanded assamblage); la preocupación por el papel que desempeña el receptor; el protagonismo de la noción de proceso (contrapuesto a la de obra única, permanente y acabada); la comprensión de la obra como espacio social, público; y la potenciación de la polisensorialidad de las obras. (2002: 76)

En una entrevista realizada a Bernhard Serexhe en el año 2009 con motivo de una estancia de investigación en el ZKM, el responsable del Media Museum de este centro reflexionaba acerca del importante rol del espectador en el arte digital. El célebre comisario

precisaba que en la actualidad no contemplamos las piezas artísticas, si no que interactuamos con ellas, convirtiéndonos así en auténticos cocreadores al proporcionar el contenido a las obras proyectadas por los artistas. Por este motivo ya no podemos hablar de meros espectadores o visitantes, si no de “usuarios”. Precisamente, en el año 2007 el ZKM presentó una exposición titulada *YOU_ser. The Century of the Consumer* en la que se profundizaba en esta cuestión.

Al hilo de este proyecto curatorial, urge precisar que los términos “usuario” y “consumidor” reflejan la metamorfosis del visitante al asumir desde una misma piel múltiples funciones como puede ser la de espectador, participante, actor y creador de la obra-evento. Una realidad que ha sido afrontada por distintos autores como, por ejemplo, Alvin Toffler quien en 1980 en su libro *La tercera ola* acuñó el término “prosumidor” (*prosumer*) como un acrónimo de las palabras “productor” (*producer*) o “profesional” (*professional*) y consumidor (*consumer*) al referirse a las futuras consecuencias de la revolución digital.

Anteriormente, Marshall McLuhan y Barrington Nevitt ya habían sugerido que gracias a la creciente presencia de la tecnología electrónica, el consumidor se convertiría en productor, anticipando de este modo al actual proceso

de *mass customization* por el que el cliente (*customer*) participa activamente en el resultado final de aquello que va a consumir. Este planteamiento irremediablemente nos remite al viejo “problema del autor” afrontado desde el ámbito narratológico por múltiples teóricos.

En el ámbito literario, el texto narrativo se caracteriza por la presencia de un narrador que ejerce de intermediario entre el autor, la historia y el lector (se puede emplear este término como sinónimo de “receptor” en todo tipo de narraciones, incluidas las audiovisuales). Umberto Eco hace hincapié en el hecho de que el rol del lector es fundamental para completar el proceso comunicativo iniciado por el autor.

En la medida en que debe ser actualizado, un texto está incompleto (...) un texto (con mayor fuerza que cualquier otro tipo de mensaje) requiere ciertos movimientos cooperativos, activos y conscientes, por parte del lector (...). El texto está plagado de espacios en blanco, de intersticios que hay que rellenar. (1978: 72)

Asimismo, Mijail Bajtin ofrece una visionaria interpretación de la creación

de la obra como un acto de interacción:

El complejo acontecimiento del encuentro y de la interacción con la palabra ajena se ha subestimado casi totalmente por las ciencias humanas correspondientes (y ante todo por la ciencia literaria). (...) El objeto verdadero es la interacción y la relación mutua entre los espíritus. (1992: 366)

Recuperando algunas de las aportaciones más significativas de las teorías narratológicas, el *media art* explora la apertura de la obra a la intervención del observador a partir de la incorporación de sistemas digitales que permiten una mayor intervención por parte del observador. En este tipo de obras la participación activa del “usuario” es un factor constituyente del propio proceso de generación de la obra, llegando incluso a convertirse en co-autor de la obra según el grado de interactividad.

A continuación tendremos ocasión de conocer algunas interesantes propuestas fruto de la revitalización de los viejos postulados narrativos mediante la confluencia de la literatura, el arte y las nuevas tecnologías en instalaciones interactivas.

3. El sublime espacio del libro

Los múltiples interrogantes planteados desde el ámbito narratológico han servido de marco de acción para buena parte de las obras interactivas de los últimos años. Por tanto, no es de extrañar que la esfera literaria y el objeto libro sigan estando presentes como fuente de inspiración en múltiples artistas digitales.

En la década de los noventa Ken Feingold se inspiró en Jorge Luís Borges y Octavio Paz al realizar *The Surprising Spiral* (1991), una instalación en la que pretendía explorar nuevas vías de interacción entre la obra literaria y el lector mediante la incorporación del libro como interfaz. A través de una pantalla táctil el lector podía activar una serie de imágenes, textos y sonidos que evocaban el laberíntico universo de ficción de los autores citados.

Tampoco podemos olvidar al italiano Franz Fischnaller y su proyecto *Multi Mega Book in the Cave* en el que ha venido trabajando desde 1995. Se trata de un sistema interactivo de realidad virtual que permite viajar a través del tiempo, reviviendo algunos de los momentos más significativos de la historia de la humanidad desde el Renacimiento a la era digital. Se hace hincapié en dos momentos fundamentales: la introducción de la imprenta y la importancia del texto electrónico en

la actualidad. La instalación consta de un habitáculo de unos tres metros cúbicos con pantallas en las paredes desde donde se proyectan imágenes estereoscópicas de diversos ambientes; mediante un telemando el usuario podrá ir pasando las páginas de un inmenso libro, navegando así por diversos escenarios del mundo virtual. Por ejemplo, podrá manipular los tipos de la imprenta de Gutenberg o viajar a través de un túnel cibernético a la velocidad de la información en Internet.

Siguiendo la estela de Feingold y Fischnaller, desde hace más de una década Airan Kang ha venido llevando a cabo su *Digital Book Project* en el que reflexiona sobre la práctica de la lectura en plena era digital rindiendo homenaje a aquellas obras literarias que más le han marcado mediante la exhibición de sus famosas esculturas de resina transparente con dispositivos LED (*Light Emitting Diodes*) programados para emitir luces de colores de distinto brillo e intensidad.

En el 2009, en la anteriormente mencionada exposición *YOU_ser. The Century of the Consumer*, la artista coreana presentó *The Space of Book – the Sublime*, una obra interactiva que permitía a los visitantes entrar a formar parte del espacio imaginario relatado en los libros. La instalación constaba

de dos cubos, uno exterior con llamativas luces de colores y otro interior en el que se revelaba el contenido de los textos. En el exterior, el potencial lector podía elegir entre cinco libros, cada uno de ellos dedicado a los siguientes artistas:

- Caspar David Friedrich (1774-1840).
- Joseph Mallord William Turner (1775-1851).
- Mark Rothko (1903-1970).
- Barnett Newman (1905-1970).
- James Turrell (* 1943).

Sus “hyper books” son una constante en su trayectoria artística y muestran su creciente interés por explorar la relación entre el objeto libro, el texto y el mundo imaginario representado. En *The Space of Book – the Sublime* a los volúmenes iba incorporada la tecnología RFID (Radio Frequency Identification), un sistema de almacenamiento y de recuperación de datos remoto. Al

entrar en el cubo, un sensor de movimiento detectaba automáticamente el volumen seleccionado y al aproximarse a la parte interior, el sistema proyectaba el contenido en las paredes. Por tanto, el espacio real se veía alterado por la intervención del “lector” que experimentaba un proceso de inmersión total en la vida y obra del artista elegido, al mostrársele las imágenes, textos y sonidos presentes en el libro, generando así toda una experiencia multisensorial.

Interesada por el proceso de transmisión del conocimiento, Kang ha viajado alrededor del mundo para visitar y fotografiar famosas librerías, bibliotecas y salas de lectura para recrear estos ambientes en sus instalaciones. Los espacios virtuales resultantes son de una extraordinaria belleza y, al mismo tiempo, invitan a elucubrar sobre las futuras modalidades de interacción entre el lector y el libro digital.

Conclusiones

En los últimos años el *media art* ha revitalizado las viejas conexiones entre el mundo literario y el arte mediante la formulación de nuevas experiencias narrativas antijerárquicas y no lineales. Como hemos tenido oportunidad de comprobar, la incorporación de instalaciones hipertexto confiere a los

textos un carácter espacial, atemporal y dinámico donde las viejas categorías narratológicas resultan obsoletas. A partir de la incorporación de la lógica rizomática al universo narrativo en la era digital, se constata una subversión en la jerarquización temática y una descentralización de la categoría auto-

rial, una realidad que ha atraído a numerosos artistas digitales.

Esto conlleva la aparición de interesantísimas innovaciones en el campo literario y en el arte en general puesto que “(...) ya no es sólo un medio aislado el que domina, si no que los medios interactúan y se condicionan mutuamente” (Weibel, 2006: 15).

Como apunta Agustín Rubio Alcover, “sobre la cenizas de la lógica de la *absorción diégetica*, de la narración entendida como fin último, se estaría erigiendo una lógica de la *absorción escópica*, en la que el hecho mismo de mirar se justifica y se agota en sí mismo” (2006: 13-14). En efecto, las experiencias narrativas llevadas a cabo en la era digital contienen una mayor dosis de información no verbal, tal y como reivindicaba Jacques Derrida se trata de una nueva forma de escritura jeroglífica. La introducción de elementos visuales, contribuye a la superación de los límites de la linealidad y a la convergencia en un mismo texto de diversas modalidades expresivas.

Desde el ámbito del *media art*, los artistas digitales también se hacen eco de los importantes cambios que están

teniendo lugar dentro del ámbito de la producción y la difusión de las obras literarias pues “Nadie puede escaparse de los *media*” (Weibel, 2006: 13). A través de las instalaciones interactivas se anticipan nuevos modelos de recepción y se ahonda en el fenómeno de la hipermediación, al subrayar la presencia del medio como elemento esencial del proceso creativo en lugar de ocultarlo.

Gracias a la incorporación de las nuevas tecnologías al panorama cultural, el cumplimiento del viejo deseo de crear una experiencia estética total parece estar cada vez más próximo. La posibilidad de interactuar con la obra, de gestionar y generar nuevos contenidos, de acceder al universo diegético representado desde todos nuestros sentidos, son solo algunas de las múltiples aportaciones del *media art* al ámbito literario. En esta encrijuda de préstamos, reinterpretaciones, influencias y contaminaciones, qué duda cabe que se avecina un cambio esencial en el paradigma representacional de la creación literaria, pues hoy más que nunca “Nadie puede escaparse de los *media*” (Weibel, 2006: 13).

Referencias

- AA.VV. (1916). Cinematografía futurista. *L'Italia futurista*, a. I, nº 10.
- Bajtin, M. (1992). *Estética de la creación verbal*. México: Siglo XXI.
- Baudelaire, C. (1977). *El arte romántico*. Madrid: Felmar.
- Baudelaire, C. (1991). *Las flores del mal*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Eco, U. (1978). *Lector in fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Barcelona: Lumen.
- Feingold, K. (2002). The interactive Art Gambi. En Rieser, M y Zapp, A. (Ed.), *New screen media. cinema/art/narrative* (pp. 120-134). Londres: British Film Institute.
- Fernández Castrillo, C. (2009). La condición posmedia: nuevas posibilidades narrativas en la era digital. En Nila, A. y Navío E. (Ed.), *Literaturas de la (pos)modernidad* (pp. 163-178). Madrid: Fragua.
- Fernández Castrillo, C. (2011). *Narrativa Audiovisual*. Madrid: Universidad a Distancia de Madrid.
- Giannetti, C. (2002). *Estética digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*. Barcelona: ACC L'Angelot.
- Lialina, O. (1996). *My boyfriend came back from the war*. Recuperado de: <http://www.heise.de/tp/kunst/war/war1.htm> [Consulta 20 de Abril 2012].
- Marinetti, F. T. (1912). Manifiesto tecnico della letteratura futurista. *I poeti futuristi*. Milán: Edizioni futuriste di *Poesia*.
- Marinetti, F. T. (1913). Distruzione della sintassi – Immaginazione senza fili – Parole in libertà. *Lacerba*, I, nº 12, 15 junio 1913 y n. 22, 15 noviembre 1913.
- Marinetti, F. T. (1914). Lo splendore geometrico e meccanico e la sensibilità numerica. *Lacerba*, a. II, nº 6.
- Ramachandrán, V. S. y Hubbard, E. M. (2001a). Synaesthesia. A Window into Perception, Thought and Language. *Journal of Consciousness Studies*, 8, nº 12.
- Ramachandrán, V. S. y Hubbard, E. M. (2001b). Psychophysical Investigations into the Neural Basis of Synaesthesia. *Proceeding of the Royal Society of London*, vol. 268, nº 1470.
- Real Academia Española (2012). *Diccionario de la lengua española*, (22ª ed.). Recuperado de: http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=sinestesia [Consulta 20 de Abril 2012].
- Rubio Alcover, A. (2006). *La postproducción cinematográfica en la era digital: efectos expresivos y narrativos*. Tesis Doctoral. Universitat Jaume I, Castellón.
- Wagner, R. (2000). *La obra de arte del futuro*. Valencia: Universitat de València.
- Weibel, P. (2006). La condición postmedial. AA.VV. *La condición postmedia* (pp. 10-15). Madrid: Centro Cultural Conde Duque.

Cita de este artículo

Fernández Castrillo, C. (2012) La literatura en el Media Art: instalaciones interactivas y experiencias multisensoriales. *Icono14* 10(2), 43-56, doi: [10.7195/ri14.v10i2.478](https://doi.org/10.7195/ri14.v10i2.478)

NOTAS

ⁱ “Todas las capacidades individuales del ser humano son limitadas; pero aquellas que están unidas, que se entienden entre sí y que se ayudan recíprocamente –o sea, las que *se aman*, constituyen la capacidad universalmente humana, que es autosuficiente e ilimitada. Así pues, cada una de las capacidades *artísticas* del ser humano tiene también sus límites naturales, puesto que el ser humano no tiene *un sentido*, si no *sentidos* en general; ahora bien, cada capacidad procede de un cierto sentido; por tanto, los límites perceptivos de cada sentido serán los de la capacidad correspondiente. Las fronteras de cada uno de los sentidos son también, por otra parte, aquellos puntos en los que entran mutuamente en contacto, en que confluyen y se conciertan: allí donde se tocan, allí se coordinan las capacidades que de ellos se derivan. Sus límites se anulan, por tanto, al coordinarse; ahora bien, sólo se puede concertar lo que se ama, y amar quiere decir: reconocer al otro al tiempo que nos conocemos a nosotros mismos; conocimiento por amor es libertad, libertad de las capacidades humanas –*capacidad total*” (Wagner, 2000: 57).

ⁱⁱ *Sinestesia* desde el punto de vista biológico significa “Sensación secundaria o asociada que se produce en una parte del cuerpo a consecuencia de un estímulo aplicado en otra parte de él”. Desde la psicología se define como “Imagen o sensación subjetiva, propia de un sentido, determinada por otra sensación que afecta a un sentido diferente.” Y para la retórica es “Tropo que consiste en unir dos imágenes o sensaciones procedentes de diferentes dominios sensoriales” (Real Academia Española, 2012). La sinestesia se conoce como enfermedad desde 1880, pero durante mucho tiempo ha sido considerada una fantasía vinculada a los recuerdos infantiles. Recientes investigaciones científicas han demostrado que se trata de un fenómeno real, causado por la activación cruzada de dos regiones cerebrales que normalmente están separadas. Las mismas investigaciones han demostrado que sustancias alucinógenas naturales y químicas producen efectos análogos y que entre los artistas la sinestesia es siete veces más frecuente que entre otros sujetos. Estos datos podrían servir como explicación científica de la propensión artística al uso de metáforas y a la acentuada sensibilidad en cuanto a las correspondencias perceptivas sensoriales. Para profundizar se recomienda consultar (Ramachandran y Hubbard, 2001a y 2001b).