

Un viaje transmedia por el vertedero. Aproximaciones desde la práctica artística

A transmedia travel through the landfill. Approximations through artistic practice

Nuria Luque Maldonado^a

Facultad de Bellas Artes (Universidad de Málaga), luquem.nr@gmail.com

Breve bio autora: Nuria Luque (1998). Doctoranda. Graduada en Bellas Artes por la Facultad de Málaga. Su línea de investigación explora el lenguaje del cómic al incorporar los modos de hacer del arte contemporáneo, analizando la condición de la iconografía e imagen popular.

How to cite: Luque Maldonado, N. (2024). Un viaje transmedia por el vertedero. Aproximaciones desde la práctica artística. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniaav 2024. Valencia, 3-5 julio 2024.* <https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17969>

Resumen

La presente comunicación analiza la narración transmedia e interdisciplinar La desaparición de las especies, que abarca un cómic de 108 páginas, una instalación artística, un catálogo y diferentes piezas escultóricas que amplían y matizan las lecturas posibles del proyecto. Las diferentes materializaciones se cohesionan a través de sus fundamentos formales, lingüísticos y poéticos, constantes en todas ellas. Este marco de acción común permite que cada materialización atienda y desarrolle distintas caras del proyecto que, al leerlas como un conjunto, permitan la construcción de narrativas y discursos complejos, hilados desde la multiplicidad, donde el detrito audiovisual se enfrenta al olvido a través del rechazo de todo tipo de códigos que lo asimilen.

Palabras clave: transmedia; cómic; instalación.

Abstract

The present communication analyzes the transmedia and interdisciplinary narrative of On The Disappearance of Species, which conveys a 108-page comic, an art installation, a catalog and different sculptures that expand and add nuance to the possible readings of the project. The different materializations make sense through their ever-present formal, linguistic and poetic foundations, This common framework allows each configuration to attend to and develop different sides of the project which, once read as a whole, allow the construction of multiple and complex narratives and discourses where the audiovisual detritus faces oblivion through the rejection of all kinds of code that assimilate them.

Keywords: transmedia; comic; installation.

INTRODUCCIÓN

La desaparición de las especies no es un cómic. Tampoco es una instalación, ni el catálogo que lo testimonia ni las piezas escultóricas individuales que se enmarcan en exposiciones colectivas. El proyecto artístico se encuentra en la convergencia y divergencia de todas estas acepciones, llevadas a cabo entre 2021 y 2023. Nos encontramos ante una narración transmedia, que se presenta como proceso donde la ficción se dispersa a través de múltiples medios de distribución para crear, en su conjunto, una experiencia cohesiva (Jenkins, 2007). Si bien el término fue acuñado para explicar un fenómeno de la cultura de entretenimiento, la práctica artística, por su carácter experimental interdisciplinar, se presenta como una vía privilegiada desde la que poder construir estas narraciones. Grupos de investigación interdisciplinar como el Laboratorio de Interferencias Artísticas y Mediales (IAM-lab) atiende a las prácticas artísticas intermedia y transmedia como “un marco de acción problematizado, híbrido, «impuro» y complejo [...] que nos permiten explorar y articular el potencial de múltiples temas que nos interesan” (Marín et al., 2019). Esto está vigente en proyectos artísticos como *Teignmouth Electron* (Dean, 2009)¹ y *Emergencias Cotidianas* (Marín, 2022) que, al abrazar la multiplicidad y transmedialidad inherente, logran abarcar el discurso artístico en su complejidad, apelando a la lógica del ensayo al no subordinar sus elementos a una lectura unificada (Adorno, 2003) y, por ende, reductora.

Su condición «impura» aporta, además, el marco de acción idóneo para construir narrativas desde el fragmento, el archivo, la reinterpretación, la deconstrucción y la apropiación. Se crea un espacio de trabajo “donde PORCO ARCHIVO te recicla... y considera que todos los objetos son iguales, utilizables y reutilizables” (Cañas, 2007-2019). En proyectos transmedia como *Level 5* (Marker, 1997), Warner subraya la importancia del carácter intermedial del proyecto, que ofrece la posibilidad de conjugar archivos de las nuevas tecnologías mediante estrategias artísticas clásicas como el montaje, tomando el artista un rol de *scavenger* (2009), término que nos interesa tanto en su condición de chatarrero y recolector como de animal carroñero. El artista, a través de la práctica artística transmedia, se alimenta del exceso. Genera sentidos no a partir de la selección de unos lenguajes y medios sobre otros, sino por las multiplicidades definidas a través de la “línea de fuga o de desterritorialización según la cual cambian de naturaleza al conectarse con otras” (Deleuze & Guattari, 2006).

METODOLOGÍA Y DESARROLLO

La desaparición de las especies narra el viaje de Espinete, protagonista de la versión española de Barrio Sésamo de los años 80, perdido tras la demolición de los almacenes de Estudio de Color de RTVE por contaminación de amianto. La búsqueda del icono televisivo propiciará una deriva por *Google Maps*, recorriendo toda la ruina cultural y digital sedimentada en las esquinas de internet y las galerías de los móviles.

La narración abarca un cómic de 108 páginas, una instalación artística, un catálogo y diferentes piezas escultóricas que amplían y matizan las lecturas posibles del proyecto. Las diferentes materializaciones se cohesionan a través de sus fundamentos poéticos, formales y lingüísticos, constantes en todas ellas. Este marco de acción común permite que cada pieza atienda y desarrolle distintas caras del proyecto que, al leerlas como un conjunto, permitan la construcción de narrativas y discursos complejos, hilados desde la multiplicidad.

1. Construyendo la Coherencia Narrativa

La historia, además de compartir sinopsis, personajes y escenarios, se vertebra gracias a la lógica narrativa del proyecto, que apela al concepto de enagrama cultural de Aby Warburg, descrito por Guasch como huellas con

¹ El proyecto artístico debería entenderse como las distintas proyecciones audiovisuales, ensayos y libro aquí citado de Tacita Dean, así como todos los productos culturales que ha suscitado el viaje de Donald Crowhurst.

capacidad evocadora (2013). Los signos que aparecen a lo largo del relato provienen de imágenes con gran carga simbólica, histórica y cultural, como son los retablos, reliquias, *kusōzu*, *Google Maps*, el *Seat Ibiza* y Espinete; pero también de imágenes residuales de las galerías de los móviles y de *jpgs* pixelados y distribuidos por internet, entendidos por Steyerl como imágenes pobres, “detrimento de la producción audiovisual” (2014). El excedente de la imagen popular se presenta así como cuerpo de trabajo, y la labor como artista reside en el provecho del desperdicio, como Varda poetiza en *Les glaneurs et la glaneuse* (2000).

Gracias a la multitud de signos que hacen su aparición en la narración, se establece la heterogeneidad visual como señal de identidad. Esto facilita la utilización y cohesión de diferentes disciplinas artísticas, así como la apropiación de imágenes de orígenes completamente dispares y la materialización de la historia en diferentes acepciones, que se presentan como desenlace natural de su lógica interna.

La narración fue concebida por primera vez como cómic, pero éste rechaza la guionización literaria para narrar mediante el montaje. Hace uso indiscriminado de códigos propios de la pintura, collage y video como son la fragmentación, interrupción, discontinuidad gráfica, la factura y la relación formal. La incorporación y el cuestionamiento de los códigos del cómic se vuelve, entonces, inexorable al proyecto. En la instalación posterior, el mismo montaje permite la narración a través del espacio, pero atiende a la lógica espacial y matérica del cómic. Para el catálogo, aunque las estrategias de montaje permiten la intercalación de artículos de prensa falsos con imágenes-registro de la instalación, se hace guiños al tebeo mediante el uso de guardas cian y la transformación de la pared blanca de la sala en página. Por tanto, al hacerse alusión constante al medio, el proyecto se concibe como metaficción y cuestiona las narrativas en los medios de comunicación de masas. Este interés queda reforzado a través del uso de la figura de Espinete, protagonista de un programa de televisión, y todas las imágenes populares referenciadas o apropiadas. Del mismo modo, el cómic refuerza el carácter subyacente en el proyecto de cultura basura, desechable y de descarte, llevado al extremo en proyectos artísticos como “Rude” (Luoyang, 1999), donde las 200 copias del cómic se enterraron en diferentes vertederos locales, incitando en el espectador su búsqueda.

2. Enfoques Multimodales a la Desaparición del Puercoespín Rosa

2.1. El Cómic. Contra la Asimilación Narrativa

La desaparición de las especies: sobre el puercoespín rosa es el nombre completo del cómic, pieza primigenia que inicia la narración transmedia multimodal a principios de 2021. En él se establece toda la iconología propia del relato que se repetirá en las siguientes acepciones, así como las reglas del juego que definen la lógica interna del proyecto artístico a nivel global.

El foco que establece esta obra, frente a sus siguientes materializaciones, es en el cuestionamiento del relato y la lógica narrativa. Como ya mencionamos anteriormente, en él trasgredimos las convenciones del lenguaje del cómic al sustituirlos por los propios de otros medios artísticos. Del mismo modo, esta tensión se hace vigente en la ruptura de la ficción. Las páginas interrumpen una y otra vez “la representación, que queda evidenciada, viéndosele el artificio” (Puelles, 2019) a través de los fallos de tinta, cabezales de impresora sin limpiar y marcas de impresión. En él encontramos un texto donde se debate cómo proceder en las escenas siguientes, comentando que las páginas del cómic deben de ser siempre múltiplo de cuatro. Un *Glosario* aparece en la recta final del relato que, en vez de ofrecer respuestas ante la heterogeneidad visual y narrativa mostrada hasta el momento, se presenta inconexo e inútil, lleno de onomatopeyas de pájaros. Así, el cómic subraya su condición desde los fallos, fracaso e incompetencia. Toma como suyos los aspectos que se desechan en los propios procesos de impresión para resistir al formato. Solo puede escapar de las anillas del libro y su consecuente linealidad cuando no le permite al espectador sumergirse en la ficción que representa.

El cómic se guioniza entonces desde la lógica de la confusión como modo de resistencia ante el relato único y lineal, de lectura inequívoca y unidireccional, propia del Orden y las Instituciones (Santamaría, 2017). Desde la interrupción surge la alegoría (Brea, 1991), proceso que emancipa a los signos creando conexiones múltiples,

discontinuidades y rupturas que lo degradan de su memoria genealógica y lineal, ofreciendo en su lugar la memoria corta que “incluye el olvido como proceso; no se confunde con el instante, sino con el rizoma colectivo, temporal y nervioso” (Deleuze & Guattari, 2006). La desaparición se concibe, entonces, no solo como síntoma cultural contemporáneo del exceso, sino como marco de acción.

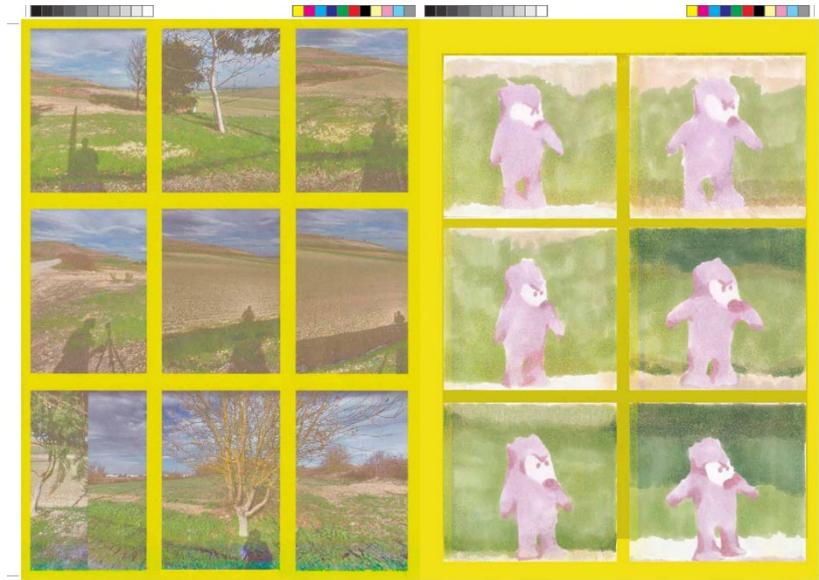


Fig. 1 Pliego de *La desaparición de las especies: sobre el puercoespín rosa*. Fuente: Autor (2021)

2.2. La Instalación. Adentrarse en la Sala de Exposiciones



Fig. 2 *La desaparición de las especies*, expuesto en la Facultad de Bellas Artes de Málaga. Fuente: Richarte, A. (2021)

En noviembre de 2021 surgió la posibilidad de exponer de manera individual en la SalaBBAA de la Facultad de Bellas Artes de Málaga. Tras varias consideraciones, se decidió concebir el espacio como una instalación donde sumergirse en la ficción, que entendemos como cómic. En consecuencia, el espectador se adentra en la instalación artística pisando papel pintado; la sala se secciona espacialmente a través de viñetas, materializadas como cinta de señalización y pantallas de televisor, y se hace uso íntegro de materiales pobres, reproducibles y fabricados en serie, como son el cartón, la fotocopia, los banners y un asiento de automóvil. Estos elementos, además, comparten la condición de excedente que, al situarse en paisajes impresos y pintados, contextualizan la sala como escombrera.

Consideramos que el valor del proyecto reside más allá de ser una traducción del cómic pues, en ese caso, no estaríamos hablando de narrativa transmedia (Ryan, 2015). La obra se vuelve inmersiva, y ahora el viaje y la búsqueda del puercoespín toman corporeidad. El recorrido no es de la mirada sobre el papel, sino física en los 70m² que constituyen la sala de exposiciones. Se crea así un vaivén constante entre las temporalidades y modos de ver propios del cómic y de la instalación.

Esta generación de un continuo ir y venir de la temporalidad *especializada* de la lectura (comic) a la *dilatada* de la contemplación (pintura) es potenciada, asimismo, por el citado fundamento instalativo de la obra, que me permite articular una duración, un tiempo inmersivo, no lineal sino experiencial, que viene dado por el recorrido físico del espectador por esos espacios totalmente “viñeteados” (Miranda, 2017)

El desplazamiento vertebra el montaje, recontextualizándose y apropiándose de las imágenes expuestas a través de, por ejemplo, la contraposición del metraje de Barrio Sésamo con vídeos caseros sobre pajareo, y la atribución de multitud de roles a cartones como la paloma de cerámica; que es a su vez pájaro silvestre, icono católico y decoración costumbrista sobre el televisor. Del mismo modo, el puercoespín rosa toma protagonismo de una forma más explícita gracias al juego de texturas y materiales que antes, sobre el papel, no había sido posible. A pesar de que Espinete solo puede existir como representación, el televisor lo muestra en su hábitat natural y el montaje expositivo transforma una bata de *amazon* en un tapiz de piel de asiento de coche.

2.3. El catálogo. Ritos y Medios de Difusión



Fig. 3 Pliego del catálogo de La desaparición de las especies. Fuente: Autor (2023)

El catálogo de la exposición se sitúa en una posición interesante. Ante todo, necesita documentar la obra en sí, pero como documento artístico tiene la suficiente autonomía como para permitirse ciertos juegos como los *Catalogue* (1992) de Boltanski, donde el proceso de montaje y clasificación otorga otras connotaciones en la percepción de los proyectos artísticos que documentan. Al fin y al cabo, se presenta como registro y archivo de la exposición y, en este proceso, se construye un relato. “No existe diferencia fundamental entre literatura y archivo. Ambos son ficciones construidas cuya tarea era producir toda una colección de «efectos de lo real»” (Alphen, 2018).

Todos los textos del catálogo se muestran visualmente como artículos de prensa. Se hace mención al periódico por su condición de medio de masas barato y reproducible y por su papel testimonial y contextualizador de la obra; pero, además, funciona como pieza en la ficción que abarca *La desaparición de las especies*. La palabra escrita, desde la posición legitimadora del texto periodístico y el ensayo académico, crea nuevos personajes como la Asociación Nacional de los Taxidermistas, al mismo tiempo que subraya y hace explícitos aspectos de la historia que antes solo se mostraban de manera implícita y, por tanto, quedaban sumergidos en la vorágine de imágenes y estímulos que supone esta narración en sus acepciones anteriores. Además, al existir de manera tangencial al tebeo primigenio, el catálogo se libera de la necesidad de subrayar la condición del proyecto como

explorador del lenguaje de cómic. Esto queda evidenciado en el texto de Cajigal que, mientras desgana los juegos y montajes que se crean en sala, incide en el carácter (de)sacralizado de los iconos, entendiendo el basurero como lugar de rito y culto (2023). Ofrece así un espacio y tiempo propio donde reflexionar acerca de la desaparición de las especies, en sus múltiples sentidos. El catálogo, entonces, se nos presenta como esquila.

2.4. Total Loss. Desde el vertedero



Fig. 4 Envasado al Guadalhorce, pieza de la exposición colectiva Total Loss expuesto en la Facultad de Bellas Artes de Málaga.

Fuente: Cajigal, A. (2023)

Envasado al Guadalhorce se presenta como última pieza de la narración transmedia, enmarcada dentro de la exposición grupal *Total Loss*, expuesta en la Facultad de Bellas Artes de Málaga. Surge a causa del evento *Sculpture NETWORK. XV. International Forum in Málaga* y en ella se reúne el trabajo de 18 artistas egresados que habían realizado exposiciones individuales en la misma sala. Como el propio nombre de la exhibición indica, la colectiva toma el concepto del siniestro para aproximarse a lo escultórico desde el accidente, el detrito y la arqueología, entre otros aspectos. Esto, junto con su carácter retrospectivo, otorga el marco de acción desde el que *Envasado al Guadalhorce* se articula.

Ahora la pieza se presenta como una puesta en escena artificial, como un cúmulo de materiales arrumbados y desmenuzados, situado en la misma zona donde estuvo el asiento del automóvil. Sin embargo, la premisa es diferente: ya no construye múltiples narraciones a través de la yuxtaposición de sus signos, sino que es una presencia autorreferencial. Juega desde su condición de reliquia que, como Olalquiaga explica, es un resto que testimonia una realidad sagrada “a través de su materialidad degradada o de un fragmento del mismo, estableciendo así una puesta en escena narrativa” (2012). La realidad sagrada a la que atiende es un proyecto artístico que articulaba el deshecho y, por tanto, el tratamiento que recibe la pieza no atiende a ningún otro decoro o rito que el del vertedero.

CONCLUSIONES

La desaparición de las especies habita la multiplicidad. Solapa múltiples formatos, disciplinas, tiempos, espacialidades, argumentos y personajes. Como un cuento borgiano, “el puercoespín rosa, al igual que el resto de iconos y seres de este hábitat, comparte la lógica poética y existencial de *El chino Cudeiro*: a través del tiempo, el mismo personaje se reencarna en distintas fisionomías.” (Cajigal, 2023) Pero esta transmutación supone una elipsis; un salto al vacío que, por un instante, en su condición de potencialidad, se torna inabarcable. Que degrade el signo en el proceso supone un pequeño precio que pagamos con gusto, de hecho. Nos gusta la roña, abrazamos el píxel y las grietas de la ruina ofrecen nuevos resquicios a los que saltar.

FUENTES REFERENCIALES

- Adorno, T. (2003). El ensayo como forma. En *Notas sobre la literatura. Obra completa 11*. Akal.
- Alphen, E. van. (2018). *Escenificar el archivo: arte y fotografía en la era de los nuevos medios*. Ediciones Universidad de Salamanca.
- Boltanski, C. (1992). *Catalogue: Books, Printed Matter, Ephemera, 1966-1991*, Portikus.
- Brea, J. (1991). *Nuevas estrategias alegóricas*. TECNOS.
- Cajigal, A. (2023). Notas y textos acerca de La Desaparición de las especies. En *La desaparición de las especies*. Maringa Estudio S.L.
- Cañas, M. (2007-2019). *Animalario.tv Producciones*. https://www.animalario.tv/BASEFRAMESET_2.HTML
- Deleuze, G. & Guattari, F. (2006). *Mil mesetas: capitalismo y esquizofrenia*. Pre-textos.
- Guasch, A.M. (2013). *Arte y archivo, 1920-2010: Genealogías, tipologías y discontinuidades*. Ediciones Akal.
- Jenkins, H. (2007, 22 marzo). *Transmedia Storytelling 101 — Pop Junctions*. Henry Jenkins. http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html.
- Luoyang, Z. (1999). *Rude*. Autopublicación.
- Marín, T. (2022). Emergencias cotidianas: un proyecto artístico intermedia sobre precariedades. En E. Perez, et. al. (Ed. Lit.), *V Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES ANIAV 2022 RE/DES_CONECTAR*. Universitat Politècnica de València. <https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15520>
- Marín, T., et al. (2019). Laboratorio de Interferencias Artísticas y Mediales. Procesos de investigación artística sobre visuales experimentales. En E. Perez, et. al. (Ed. Lit.), *Imagen [N] visible, IV Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales ANIAV 2019*. Universitat Politècnica de València. <https://doi.org/10.4995/ANIAV.2019.2019.9018>
- Miranda, C. (2017). Aperturas narrativas desde la interacción espacial entre cómic y pintura. En E.J. Martínez. y E. M. Pérez (Coords.), *III Congreso internacional de investigación en artes visuales. ANIAV 2017.glocal [codificar, mediar, transformar, vivir]*. Universitat Politècnica de València. <http://dx.doi.org/10.4995/ANIAV.2017.4945>
- Olalquiaga, C. (2012). Se mira pero no se toca El papel de lo táctil en la era del exceso visual. *Revista de Occidente*, 373, 27-47.
- Puelles, L. (2019). *El asalto a la belleza. En torno a una estética de lo grotesco*. MAIA ediciones.
- Ryan, N. M. (2015). Transmedia Storytelling: Industry Buzzword or New Narrative Experience? *Storyworlds*, 7(2), 1. <https://doi.org/10.5250/storyworlds.7.2.0001>
- Santamaría, A. (2017). *Narración o barbarie*. Sans soleil ediciones.
- Steyerl, H. (2014). *Los condenados de la pantalla*. Caja Negra.
- Dean, T. (2009). *Teignmouth Electron*. Book Works.
- Varda, A. (Dir.). (2000). *Les glaneurs et la glaneuse* [Película]. Ciné Tamaris.
- Warner, R. (2009). Go-for-Broke Games of History: Chris Marker Between 'Old' and 'New' Media. *Post Script: Essays in Film and the Humanities*, 24(1), 14-26.