

El presente volumen de ensayos pretende ser una síntesis teórica y metodológica de los principales conceptos y trabajos desarrollados por el grupo de estudios sobre literatura y cine (GELYC) de la Universidad de Salamanca, dirigido por José Antonio Pérez Bowie, con una orientación aplicada al análisis crítico de obras y repertorios concretos y un planteamiento eminentemente didáctico¹.

En las publicaciones anteriores del grupo, desde *Leer el cine. La teoría literaria en la teoría cinematográfica* (Pérez Bowie, 2008) hasta *Ficciones nómadas. Procesos de intermedialidad literaria y audiovisual* (Gil González y Pérez Bowie, eds., 2017), pasando por *Reescrituras filmicas: nuevos territorios de la adaptación* (Pérez Bowie, ed., 2010), +*Narrativa(s). Intermediaciones novela, cine, cómic y videojuego en el ámbito hispánico* (Gil González, 2012), *Sobre la adaptación y más allá: trasvases filmoliterarios* (Pardo y Sánchez Zapatero, eds., 2014) *Transescrituras audiovisuales* (Pardo y Pérez Bowie, eds., 2015), y *Transmedialidad y nuevas tecnologías* (Pérez Bowie y Sánchez Zapatero, eds., 2015), se ha ido desarrollando una importante masa crítica de estudios y esbozándose un sistema de términos y categorías que creemos oportuno someter ahora a una síntesis unitaria.

Entre las aportaciones más significativas de esta línea de trabajos, destacaría el avance de los estudios y la teoría de la adaptación al menos en dos direcciones fundamentales: por una parte, la que señala el desplazamiento del centro literario a una constelación descentrada integrada por narrativas literarias, musicales, escénicas, audiovisuales, gráficas y digitales; por otra parte, la que incide en la proliferación de prácticas intermediales y transtextuales que desbordan la adaptación puramente argumental entre obras para ofrecer reescrituras creativas (de carácter argumental, espacio-temporal, estético, hermenéutico, etc.) y expansiones transfuncionales del texto

1. Con este libro culminan y finalizan los proyectos de investigación coordinados «Transescritura, transmedialidad, transfuncionalidad: relaciones contemporáneas entre literatura, cine y nuevos medios, II» (FF2014-55958-C2-1-P) e «Intermedialidad, adaptación y transmedialidad en el cómic, el videojuego y los nuevos medios» (FFI2014-55958-C2-2-P), ambos financiados por el Ministerio de Economía y Competitividad.

—o el architexto— matriz en forma de secuelas, precuelas, *spin off*, serializaciones u otros fenómenos transmediales.

En dichos trabajos, como puede verse desde sus títulos, se enfocan en efecto fenómenos y conceptos como *adaptación*, *reescritura*, *intermediación*, *transcritura*, *transmedialidad* o *intermedialidad*, entre otros. Sin embargo, y respondiendo lógicamente a una tradición teórica compartida y reconocible, con frecuencia su utilización resultaba congruente solo dentro del modelo específico propuesto por cada uno de los autores y ensayos concretos. Nos proponemos ahora, en cambio, y en ello radica el principal objetivo de este estudio, someterlos a una *reescritura* que trate de hacerlos traducibles y compatibles también entre sí, y que pueda servir como punto de partida básico y consensuado tanto desde el punto de vista teórico, como desde el terminológico y metodológico, para futuros desarrollos.

Para ello, intentando avanzar en una doble dirección, ofrecemos, en primer lugar, esta sucinta introducción unitaria y de vocación aplicada, acompañada de cuadros y de una bibliografía fundamental, que trata de apuntar un modelo general y categorial capaz de servir de marco a los estudios específicos. En segundo lugar, se incluyen una serie de textos individuales, que combinan revisiones de contribuciones anteriores —ahora *adaptadas* al modelo y al metalenguaje compartido— con *expansiones* de las mismas, junto a otras creadas especialmente para completar este volumen.

1. LOS *COMPARATIVE MEDIA STUDIES* Y LA NOCIÓN DE MEDIO ARTÍSTICO

Además de la aspiración científica que acabamos de describir, este estudio está animado también por un objetivo de carácter institucional. Tiene que ver con el empeño que, a nuestra modesta escala, venimos mostrando de contribuir a crear —y, en su caso, a consolidar— un espacio inter y transdisciplinar de investigación fundado sobre la confluencia de tradiciones y áreas de conocimiento actualmente dispersas, al menos, entre los estudios literarios y culturales, la historia del arte y la comunicación audiovisual. Espacio inexistente en nuestro actual campo científico y académico pese a encontrarse en pleno desarrollo en el contexto internacional de las últimas décadas, cual es el de los *Comparative Media Studies*, que aquí se propone traducir —o de nuevo, *adaptar*—, asumiendo cierta redundancia, como *Estudios comparados sobre intermedialidad*.

Esa redundancia, presente ya en la propia morfología del término —al conjugar *inter* y *medio*— quiere mostrar asimismo la confluencia interdisciplinar que se proyecta simultáneamente tanto sobre los sujetos de estudio (de ahí la vertiente comparada, que conecta en nuestro caso con la Literatura Comparada como disciplina matriz de la que partimos) como sobre los objetos de estudio, los medios y las artes concitados por el concepto de intermedialidad.

Surgido en esta vertiente del objeto de estudio y las prácticas culturales a partir de los años sesenta desde el campo de la plástica, en el espacio teórico la intermedialidad atrae la atención como campo de estudio en Alemania y otros países nórdicos como parte de los estudios interartísticos acerca de las relaciones entre palabra, imagen, música, etc. Los trabajos de autores como Jurgen Müller (1996) supondrán un giro de paradigma en las humanidades, que hará pasar la centralidad de la mirada acerca de la condición textual del texto a la de su materialidad. Esta tradición europea se mantendrá no obstante aún apegada a la literatura, e incluso a la teoría de la literatura y de la textualidad, en la que conceptos como intertextualidad y trans-textualidad (a menudo de base genettiana) servirán como puntos de partida para su extensión en el nivel mediático en correlatos como intermedialidad y transmedialidad.

En el ámbito angloamericano, el campo se origina en los departamentos de *Sister Arts* o *Literature and Other Arts* surgidos desde los años cuarenta, para constituir una tradición académica más vinculada a la comunicación y los *media* de estirpe mcluhaniana. Dicho campo de estudio se está consolidando de manera creciente a partir de la retroalimentación comparada entre áreas dominantes epistemológica e institucionalmente incluso desde hace ya tres o cuatro decenios en los sistemas académicos y de investigación considerados de referencia, como son los *Cultural Studies*, *Media Studies*, *Film and Literary Studies*, *New Media Studies*, *Game Studies*, etc., de origen y desarrollo fundamentalmente anglosajón. Por citar algunos ejemplos significativos, pueden verse en este sentido las líneas desarrolladas en la actualidad desde el *Comparative Media Studies / Writing Program* del MIT, el *Digital Storytelling Lab* de la Universidad de Columbia o el *Berkeley Center for New Media*; o, entre su bibliografía fundacional pero ya firmemente establecida en las últimas décadas, trabajos fundamentales de autores como Janet Murray (1999), *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*, Lev Manovich (2001), *El lenguaje de los nuevos medios*, Jay David Bolter y Richard

Grusin (1999), *Remediation. Understanding New Media*, o Henry Jenkins (2008), *Convergence Culture*, acaso la figura más representativa de los mismos en la actualidad.

Este floreciente estudio comparado de los medios adolece quizá de una falta de definición y epistemología previa acerca de la noción fundamental de medio sobre la que se asienta. Más allá de la concepción de McLuhan, que los sitúa en su evolución cultural desde la antigüedad en el eje oral-manuscrito-impreso-electrónico, no parece en efecto consensuado teóricamente de qué estamos hablando exactamente cuando hablamos de medio, de medios o de *media*: ¿de soportes tecnológicos?, ¿de canales de difusión?, ¿de sistemas de información, comunicación o entretenimiento? ¿de artes?...

En nuestros últimos trabajos, hemos considerado el medio en el sentido cultural y estético-artístico que le daremos aquí —y no en el comunicacional— como «la síntesis de una materia/soporte de creación, un lenguaje desde el punto de vista semiótico, una tradición de prácticas y textos de carácter estético y una tecnología de comunicación dominantes, confluyendo sobre un campo cultural y un sistema de agentes y de prácticas sociales institucionalizados» (Gil González y Pérez Bowie, 2017, p. 13); un concepto aplicable, en consecuencia, por igual a la música, la literatura, la pintura, el cine, la televisión o el videojuego; a las artes canonizadas por la tradición, a los medios audiovisuales ya tradicionales, o a los nuevos medios de la cultura digital.

Cada medio artístico requeriría, por ello, de la descripción pormenorizada e integral de todos sus formantes, algo que distamos mucho de poder ofrecer aquí. Pendiente, en este sentido, el estudio comparado, histórico y sistémico de estos factores aplicados al menos a los arquetipos dominantes en literatura, música, artes visuales, escénicas, cine, televisión, cómic, videojuego, internet, etc., nos limitaremos a esbozar un sumario esquemático.

(1) En primer lugar, pongamos por caso la literatura, cuya materia fundamental es la palabra, el lenguaje verbal y sus recursos retóricos, una o varias tradiciones textuales milenarias, la tecnología del libro y de la imprenta, y un sistema literario institucionalizado en torno al escritor, el crítico, el editor, el librero, los lectores; la biblioteca, la librería, la industria editorial y la cultura impresa.

(2) En música hay que contar el sonido, el lenguaje de la composición, tradiciones y géneros consagrados y diferenciados, al menos,

entre sus grandes paradigmas clásico y contemporáneo, la tecnología de los instrumentos, de la orquesta y —en el mundo contemporáneo— del estudio y los sistemas de grabación y reproducción, un sistema social en torno a músicos, críticos, públicos, conservatorios, auditorios, conciertos y las compañías de la industria musical.

(3) En artes visuales —de las que hacemos a la pintura su representación emblemática— debemos tener en cuenta los lenguajes de la imagen (con las variantes potencialmente añadidas del volumen, el espacio o el diseño) y sus diferentes tecnologías y soportes sobre los que se establecen las tradiciones de las bellas artes (pintura, escultura, fotografía...); el artista, el crítico, el galerista, el coleccionista; la exposición, el museo y la galería, el mundo y el mercado del arte.

(4) En artes escénicas, el cuerpo y la interpretación son la materia y lenguaje fundamentales; del que cuesta identificar la tecnología esencial que le da soporte (excepción hecha de la propiamente escenográfica y teatral, ya que de hecho no se graba ni reproduce, salvo a través de las propias de los medios audiovisuales); las tradiciones y los géneros teatrales; actores, dramaturgos, directores de escena, críticos y públicos; la compañía, el teatro, la gira...

(5) En cine (y televisión) de nuevo es la imagen el elemento central, pero en estos casos vinculados a tecnologías contemporáneas de base industrial que permiten su grabación y reproducción, tradiciones ya más que centenarias con sus respectivos clásicos y sistemas genéricos; directores, guionistas, productores, técnicos de muy diferentes campos, actores y espectadores; el estudio, el plató, la sala de cine o los espacios domésticos diseñados para su visionado; las respectivas industrias y corporaciones audiovisuales, cinematográficas o televisivas.

(6) En el cómic como medio confluirán re combinaciones sobre nuevos ejes de elementos ya esquematizados previamente en los medios anteriores: la imagen, pero en este caso articulada sobre un nuevo lenguaje secuencial (la viñeta, el globo, etc.); las tecnologías del libro y la revista, pero ahora vinculadas a las artes gráficas y la prensa; pujantes tradiciones contemporáneas (la historieta de humor, el *comic book* de superhéroes, la novela gráfica, el manga...); dibujantes, guionistas, sindicatos, editores; periódicos, revistas, editoriales, tiendas de cómic...

(7) El videojuego es, seguramente, el primer medio en conseguir la autonomía como tal en el seno de la cultura digital. Su materia

primaria es el byte de la información multimedia y el lenguaje informático a través de los cuales es capaz, como anillo único, de contener a todos los demás; las tecnologías digitales e interactivas (el ordenador, la videoconsola, el teléfono móvil...); una tradición de géneros y décadas ya reconocible; diseñadores, jugadores, comunidades, desarrolladores, distribuidores, y una potente industria que estadísticamente también ha logrado ya desbancar a todas las demás juntas.

2. LA INTERMEDIALIDAD: DISTINCIONES PREVIAS

2.1. *Intermedialidad intrínseca y extrínseca*

La existencia de los medios tradicionales y la proliferación de nuevos medios como resultado de los avances tecnológicos del siglo pasado, ha dado como resultado la intensificación de los contactos e interferencias potenciales y factuales entre los mismos, para dar cuenta de los cuales se ha acuñado el término *intermedialidad*. A la hora de abordar el estudio de la intermedialidad, entendida en su sentido más intuitivo y genérico en cuanto relaciones entre diferentes medios, nos ha resultado necesario deslindar como punto de partida dos formas básicas de manifestación del fenómeno: una intermedialidad intrínseca, consustancial a prácticamente todas las tradiciones y lenguajes artísticos —todos ellos híbridos en mayor o menor medida, como viene argumentando W. J. T. Mitchell—, frente a la intermedialidad propiamente dicha, de carácter extrínseco, que requiere «una transmisión, una combinación, en segundo grado, no solamente entre códigos (la palabra, la imagen, el sonido...), soportes (el libro, la pantalla, el CDrom...), o tecnologías diferentes (las artes gráficas, la fotografía o la televisión...), sino entre medios institucionalizados en cuanto tales: entre literatura y música o entre las artes plásticas y las escénicas; entre novela y cine, entre cómic y pintura, entre teatro y danza» (Gil González y Pérez Bowie, 2017, p. 17).

En este estudio, nuestro objetivo será el análisis de la intermedialidad extrínseca. Por lo que respecta a la intrínseca —que queda para la genealogía y la semiótica (intramedial) de cada uno de los medios particulares—, si acudimos a los medios que acabábamos de enumerar y describir esquemáticamente a título demostrativo, observaremos con facilidad esta realidad semiótica híbrida y *multimedia* que los constituye: la literatura, palabra pero también música (ritmo, canción), imagen (ilustración, miniatura, caligrama, poesía visual),

cuerpo (juglaría, recitado), el lenguaje dramático, el de la narrativa e incluso el lenguaje digital de la ciberliteratura; la música, hecha asimismo de palabras (el canto, las letras) y cuerpos (interpretación), materialidades físicas, analógicas y electrónicas, pero también de imagen plástica (el álbum) o incluso de imagen escénica (la ópera, el musical) y cinematográfica (el videoclip); el teatro, fundamentalmente corporeidad e interpretación, con su lenguaje y sus múltiples códigos escénicos (vestuario, iluminación, escenografía...), pero también palabra literaria (el texto dramático, los diálogos), imagen (la puesta en escena) y potencialmente también sonido y música; la plástica aparentemente solo icónica y monomedial, pero cuyas obras se presentan bajo el anclaje barthesiano del título, o que acoge en su seno elementos lingüísticos (emblemas, collages, texto en la imagen), y puede incluir, como es cada vez más frecuente en el arte contemporáneo, elementos escénicos (happening, performance), audiovisuales, musicales o digitales (videoarte, etc.); sobre la evidente naturaleza intermedial del cine (imágenes, palabras, interpretación, música y efectos sonoros), volveremos enseguida (v. *infra*, multimedialidad); el cómic aún a imagen y palabra en el mismo soporte impreso de la literatura; el videojuego concita todas las textualidades descritas, incorporando elementos de la literatura y la narración, la música, la plástica, el cine, el cómic, pero añadiendo la interacción con el jugador como la mayor y esencial especificidad de su lenguaje...

2.2. *Intermedialidad e intertextualidad*

Aunque no es tampoco imprescindible, a la hora de pensar la intermedialidad, puede resultar de gran utilidad buscar analogías en los términos y conceptos establecidos en otras tradiciones teóricas de análisis de la literatura, el arte y la cultura. En nuestro caso, el que nos resulta más evidente es el de la intertextualidad. Si este implica la relación que todo texto establece con otros textos, en la tradición de la semiótica bajtiniana, de Julia Kristeva o de Michael Riffaterre, el paralelismo —incluso léxico— que nos ofrece no podría resultar más indicado para referirnos a las relaciones que un medio contrae con otros medios, en su sentido más amplio. No ignoramos que, en otro uso más especializado, intertextualidad designa asimismo la cita literal o la referencia directa entre textos concretos. Este es, sin ir más lejos, el uso que le da Gérard Genette en su conocida obra *Palimpsestos* (1989). Para la categoría general, en esta misma obra, el

narratólogo francés propone el de transtextualidad, a saber, «todo lo que pone al texto en relación, manifiesta o secreta, con otros textos» (Genette, 1989: 10), de nuevo en línea completamente coincidente con la matriz de nuestra *intermedialidad*. Por la importante difusión que ha conocido su modelo, y por la riqueza de su sistema de categorías y propuestas, lo tendremos también muy presente al plantear el nuestro, indicando con respecto al mismo las coincidencias, las convergencias o las divergencias, como hacemos en esta ocasión.

La intermedialidad así entendida, en su sentido amplio, en tanto intertextualidad —o transtextualidad— intermedial, podría clasificarse en tres tipos de fenómenos que en nuestra opinión se ajustarían a la perfección a la propuesta de Irina Rajewski (2005): la combinación de medios, las referencias entre medios y la transposición entre medios, que la autora denominaba *media combination*, *intermedial references* y *medial transposition*, respectivamente. Estas categorías, a su vez, se corresponden casi biunívocamente, con las tres formas básicas de intermedialidad que habíamos identificado en trabajos anteriores del grupo (Gil González, 2012), en función del carácter interno, mixto (indirecto, oblicuo, representado) o externo de los fenómenos de relación entre medios, que entonces propusimos denominar, por nuestra parte, *hibridación*, *remediación* y *adaptabilidad*. Al someter hoy a revisión e integración el modelo, para proceder a su desarrollo, nos ha parecido mucho más apropiado, sustituir estos términos, creemos que perfectamente traducibles con los de Rajewsky, pero más sintéticos en su formulación y por tanto más aptos para su manejo crítico, por los de *multimedialidad*, *remedialidad* y *transmedialidad*.

