ADAPTACIÓN 2.0

Estudios comparados sobre intermedialidad

Antonio J. Gil González y Pedro Javier Pardo (eds.)

In honorem José Antonio Pérez Bowie

ÉDITIONS ORBIS TERTIUS

El presente volumen ha sido editado con la ayuda
de los proyectos de investigación coordinados financiados por
el Ministerio de Economía y Competitividad: "Transescritura,
transmedialidad, transficcionalidad: 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), dentro
de la convocatoria de Proyectos de Excelencia del Plan Estatal
de I+D+I durante el período 2015-2017.

© Éditions Orbis Tertius, 2018
© Los autores

Éditions Orbis Tertius, 28, rue du Val de Saône F-21270 BINGES

ISBN : 978-2-36783-100-8
ISSN : 2265-0776

www.editionsorbistertius.fr

ADAPTACIÓN 2.0

ESTUDIOS COMPARADOS SOBRE INTERMEDIALIDAD

ADAPTACIÓN 2.0

ESTUDIOS COMPARADOS SOBRE INTERMEDIALIDAD

Edición de
Antonio J. Gil González y Pedro Javier Pardo

In honorem José Antonio Pérez Bowie

geLyC

Éditions Orbis Tertius

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

Antonio J. Gil González y Pedro Javier Pardo
Intermedialidad. Modelo para armar..... 11

TRANSMEDIALIDAD:
REESCRITURAS CRÍTICAS

Pedro Javier Pardo
De la transescritura a la transmedialidad: poética de la ficción transmedial..... 41

Javier Sánchez Zapatero
Análisis de un repertorio transmedial: Sherlock Holmes en la pantalla..... 93

Vicente Luis Mora
La morfología compleja del transmedia: un estado de la cuestión..... 121

José Antonio Pérez Bowie
En torno a la adaptación como fenómeno intermedial..... 157

Fernando González
Estudios intermediales y temporalidad: un acercamiento preliminar 185

Antonio J. Gil González
Intermedialidad.es: el ecosistema narrativo transmedial..... 205

CODA

José Seoane Riveira
Breve diccionario intermedial..... 279

INTRODUCCIÓN

INTERMEDIALIDAD. MODELO PARA ARMAR

Antonio J. Gil González y Pedro Javier Pardo

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 didáctico[1].

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 fílmicas: 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 transficcionales del texto

1. Con este libro culminan y finalizan los proyectos de investigación coordinados «Transescritura, transmedialidad, transficcionalidad: 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, transescritura, 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 transtextualidad (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 / Writting 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 recombinaciones 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),

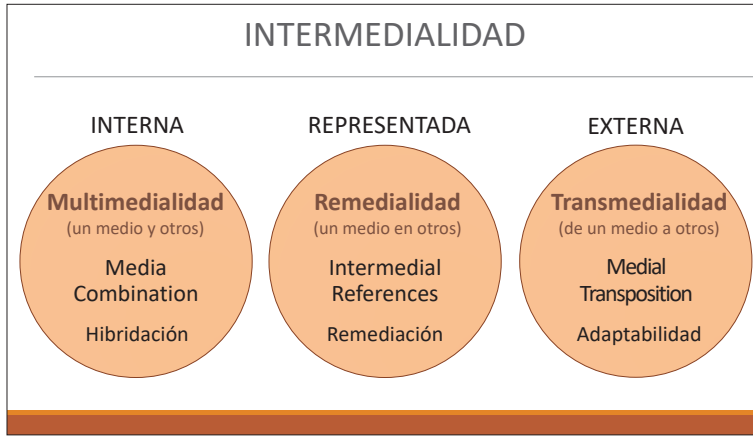
cuerpo (juglaría, recitado), el lenguaje dramático, el de la narrativa e incluso el lenguaje digital de la ciberliteratura; la música, hecha asimismo de palabras (el canto, las letras) y cuerpos (interpretación), materialidades físicas, analógicas y electrónicas, pero también de imagen plástica (el álbum) 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 aúna 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*.



De esta manera, entendemos la multimedialidad como la copresencia directa de varios medios en un mismo texto o soporte, la remedialidad como la presencia indirecta de un medio dentro de otro y la transmedialidad como el paso de un medio a otro. Si la primera tiene un evidente carácter interno (una misma obra con diferentes medios) y la última externo (el paso de un medio a otro en otra obra diferente), la remedialidad se encuentra a medio camino entre ambas, pues supone copresencia de medios en la misma obra (interna), pero hay un medio que alude a o representa otro, y en ese sentido lo transmedializa (externa). La principal novedad de nuestro modelo respecto del de Rajewsky se encuentra en la tipologización interna de estas categorías, especialmente en la de la transmedialidad, pues esta trasciende la *medial transposition* ejemplificada por esta como «film adaptations, novelizations» (2005, p. 51), es decir, la adaptación de obras de un medio a otro que aquí denominaremos transmediación, para incluir además el transmedia, como explicaremos más abajo. A la transmedialidad estará especialmente orientado el presente volumen, entendida como trasvase no solo de obras sino también de materiales argumentales, o incluso repertorios y patrones narrativos, entre diferentes medios. Dicho trasvase se produce a través de ciertas operaciones que nos proponemos asimismo describir de manera sucinta. Pero no renunciamos tampoco, en esta breve introducción, a tratar de presentar los principales rasgos de las restantes categorías del modelo.

3. Multimedialidad

Una obra multimedia es aquella en la que se encuentran varios medios en copresencia directa, compartiendo un único soporte textual o editorial[2]. Aunque el significado de lo multimedia, tan extendido en nuestra cultura digital, parece intuitivo y ya casi natural, su delimitación en el territorio de la intermedialidad no está exenta de dificultades, que concretamos en algunos ejemplos, a modo de interrogantes.

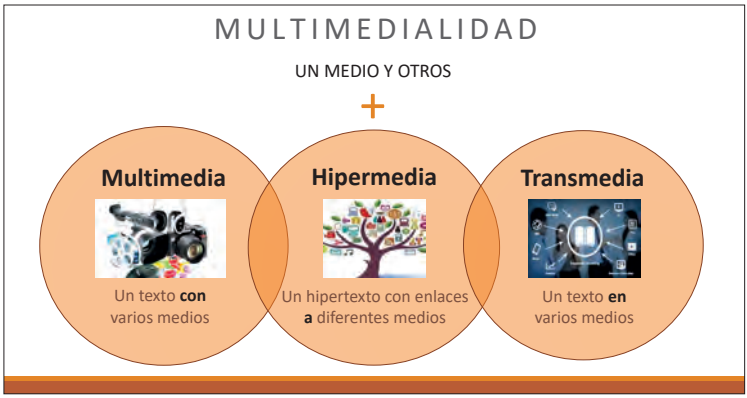
¿Es una película una obra multimedia? Solo en el sentido intrínseco delimitado más arriba, no en el extrínseco que aquí proponemos.

2. Entenderemos este término en los medios de carácter audiovisual, escénico, musical, digital, etc., a falta de otro más apropiado, de forma analógica con el significado que tiene en el medio impreso.

El cine, en efecto, articula en torno a la imagen fotográfica en movimiento, al menos, textos escritos y diálogos verbales, música y efectos sonoros, representación escénica e interpretación por parte de actores. Combina pues varios lenguajes y sustancias de expresión, pero no varios medios en cuanto tales campos o sistemas culturales o artísticos autónomos. No se da esa copresencia, directa, efectiva, entre fotografía, teatro o música como tales, sino su integración en un nuevo medio institucionalizado como tal.

¿Y una novela con ilustraciones? Tampoco puede considerarse multimedial si entendemos que la ilustración está incluida en la estructura artística de la narrativa literaria, ya sea de forma meramente paratextual, editorial, o ya sea de la manera integrada en la que pensamos, por ejemplo, géneros como el libro ilustrado en el ámbito infantil. Ocurriría en este caso como en el del filme. Pero ¿y si se trata de las obras de Sebald o de Coetzee, con fotografías incluidas por los autores como parte consustancial del texto? ¿O de la novela de Laura Esquivel *La ley del amor* (1995) con secuencias de novela gráfica, más que meras ilustraciones, de Miguelanxo Prado? ¿Y en una novela interactiva, con animaciones y secuencias cinemáticas? ¿O en otra que incluya enlaces a internet o códigos QR? En estos últimos ejemplos es cuando encontramos nítidamente esa intermedialidad extrínseca en la variante multimedial que pretendíamos acotar. Hay sin duda esa copresencia de medios en un mismo soporte textual, el libro, en este caso. La cosa se complica si pensamos que en el citado libro de la escritora mexicana, un CD incluido en el mismo suministraba arias de ópera y canciones populares para ser escuchadas en determinados momentos señalados en la historia. ¿Está esa música copresente, en cuanto que integrada, en un único soporte? Por supuesto, aunque no con la misma cohesión textual que mostraban los casos anteriores, pero sí en el sentido editorial que nos puede hacer proclamar que esa música forma parte de la estructura de la obra.

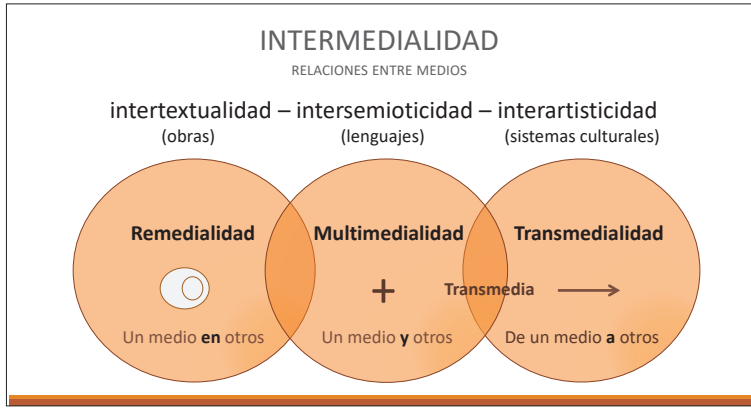
Aunque no sea el propósito de este estudio profundizar en cada una de las categorías propuestas, podemos intuir hipotéticamente algunas subcategorías que permitirían diferenciar y describir de manera más detallada algunas de las manifestaciones de este fenómeno por su grado de cohesión, presentación editorial y secuencialidad, que podemos resumir en el cuadro que presentamos a continuación.



En primer lugar, nos encontraríamos la obra multimedia propiamente dicha, es decir, la que —como las arriba citadas— manifestaría simultáneamente el máximo grado de integración y de copresencia textual. Igualmente integrada, pero con un grado menor de copresencia simultánea, relajado en aras de su presentación sucesiva, nos encontraríamos con la obra *hipermedia,* que entendemos directamente siguiendo el uso establecido del concepto, como un hipertexto cuyos enlaces remiten a textos o lexías en diferentes medios. En tercer lugar, la variante *transmedia* de la multimedialidad nos situaría ante el grado mínimo de integración y copresencia textual, ante textos de diferentes medios dotados de una relativa autonomía, pero que siguen formando parte todavía de una obra común, con la que comparte al menos un mismo soporte editorial.

En ausencia de ese soporte común, nos encontraríamos entrando directamente en la categoría adyacente de la transmedialidad, como veremos. Este hecho, que podría parecer una dificultad u objeción al modelo, se nos revela en cambio como de gran rentabilidad conceptual y una prueba de la operatividad y flexibilidad del sistema. Nuestra propuesta no pretende una clasificación teórica de tipos estancos, ni rehuye la existencia de zonas de confluencia entre los fenómenos. Lo que tratamos de ofrecer no son tanto fenómenos puros observables y distinguibles, sino algunos modos y criterios para llevar a cabo su observación. Hay así un espacio en que la multimedialidad, en el grado mas laxo de copresencia de varios medios en el interior de una misma misma obra, deja de ser tal y se transforma en transmedialidad, en una relación entre textos de obras diferentes, perfectamente autónomas en su presentación textual y editorial. De

ahí que en su representación gráfica tratemos de visualizar esas zonas de solapamiento recíproco, como muestra el siguiente cuadro.



Un primer indicio de esa integración de diferentes obras unidas por una relación de multimedialidad *transmedia,* como parte de una misma obra, es que se deban a un único autor, a un mismo equipo creativo o a un mismo proyecto, que su presentación sea simultánea en el tiempo, y que los diferentes textos o medios aparezcan reunidos en alguna plataforma común, cuyo caso más frecuente en la actualidad sería el de una página web, como puede verse en la que anunciaba el proyecto (parcialmente fallido, por cierto) de la que se presentaba como una de las primeras narrativas transmedia españolas, *Panzer chocolate*, integrada al menos por un juego de realidad alternativa (ARG), un videojuego, un cómic online interactivo y contenido interactivo para teléfonos móviles:

Por otra parte, dentro del mainstream narrativo, el ejemplo de *Pottermore,* el célebre espacio en la red del universo mágico de J. K. Rowling, puede ilustrar perfectamente la frontera entre esta forma de multimedialidad transmedia interna, textualmente integrada, y las formas de la transmedialidad ya externa entre obras diferentes. En efecto, como podemos ver, este espacio transmedia es en sí mismo una expansión transmedial del universo de las célebres novelas de Harry Potter. Pero estas como tales no están incluidas en *Pottermore.* Ni las películas que las han adaptado al cine. Estas, por lo tanto, entre sí y con respecto a *Pottermore,* se inscriben en los diferentes tipos de relaciones que configuran el espacio externo de la transmedialidad, como veremos más adelante.

4. Remedialidad

También la remedialidad presenta eventualmente una zona de confluencia con la multimedialidad. Si esta la entendíamos como la copresencia de medios, entonces, del mismo modo que la intertextualidad en el caso de la cita literal pone a dos textos simultáneamente en copresencia, pero de manera jerárquica, es decir, uno citado en el interior del otro, la remedialidad y también la multimedialidad hacen lo propio con diferentes medios en el seno de un mismo texto u obra, de modo que un medio principal acoge en su seno la presencia del otro. Por esa razón, y del mismo modo que empleamos el término *hipotexto* para referirnos al texto origen e *hipertexto* al nuevo texto resultante a partir de aquel en el citado modelo de la transtextualidad genettiana, creemos que podría resultar de utilidad emplear aquí en paralelo las categorías

de *hipomedio* para el medio de origen que se inserta o combina en el medio de acogida o *hipermedio*. Esta distinción puede ser operativa no solo para los fenómenos relativos la remedialidad, sino también a la multimedialidad y la transmedialidad (en cuyo equivalente intramedial genettiano tiene su origen).

La modalidad más próxima a la de la cita intertextual en esta dimensión intermedial de la remedialidad sería la de la *intermediación*. Una obra puede citar, en efecto, otra obra de un medio diferente, pongamos por caso el de una novela que cita una película. El texto podría resolver dicha operación de diferentes formas: incrustando directamente el texto fílmico citado en el interior del texto narrativo (en cuyo caso estaríamos todavía ante un ejemplo de multimedialidad, supongamos que a través de un enlace *hipermedia* en un *ebook* interactivo), o bien podría limitarse a mencionarlo y evocarlo de manera ekfrástica, a través de su propio lenguaje literario. En este segundo caso estaríamos ya dentro del territorio de la remedialidad en general y la intermediación en particular.

La cita o la referencia al medio cinematográfico puede ser episódica, como en el ejemplo aducido, o desarrollarse y convertirse en tematización argumental del mismo, si una novela propone, por ejemplo, la historia de un director de cine y de una película. Un paso más allá, el propio texto de la novela podría presentarse ante el lector como el del guión de la propia película que está escribiendo o rodando. Y más allá todavía, el lenguaje narrativo podría no sólo aludir, tematizar o describir las convenciones del lenguaje cinematográfico, sino tratar de representarlas analógicamente con sus propios recursos, por ejemplo reproduciendo fotogramas o imágenes fílmicas en el medio impreso. La novela podría incluso utilizar unos u otros planteamientos para enfocar el propio proceso de creación literaria —o cinematográfica— de una forma reflexiva o autorreferencial. Por último, imaginemos que la portada y los créditos del libro se presentasen como el cartel cinematográfico de la película que este fabula en su interior. Habríamos imaginado sucesivamente el catálogo completo de las modalidades de la remedialidad de un medio en otro medio: la *intermediación* que lo cita, alude o tematiza, la *remediación* que lo representa o simula, la *metamediación* que lo comenta y la *paramediación* que lo enmarca o acompaña editorialmente.

En el primer caso, la intermediación, como hemos señalado, es puramente temática y se manifiesta sin ninguna manipulación formal sobre el lenguaje del hipermedio. Incluso cuando sugiera esta manipulación a través de la presencia del lenguaje del hipomedio, esta se mantiene exclusivamente en el terreno del contenido representado.

> En la pantalla, un cuerpo desnudo recibe agresiones conocidas, inscrito en el aura vibrátil de un charco. La ventana se cierra. Se abre otra: en medio de un solar, a lo lejos, aparece de la nada el cuerpo desnudo de un adolescente: la cámara se acerca unos pasos hacia el nuevo que acaba de materializarse, pero enseguida surgen dos hombres de gran envergadura que se interponen, con sus bates de béisbol, entre ambos objetivos (el de la cámara y el de quienes la están utilizando); se oye «Mierda», se corta la filmación. «¿Está seguro de que desea eliminar este archivo?» «Sí» Se abre otra ventana: plano fijo de un callejón sin puertas (contenedores de basura, dos escaleras de incendios).

Así comienza *Los muertos,* de Jorge Carrion (2010: 14), anunciando una textualidad audiovisualizante que acompañará a lo largo del relato una trama sobre una serie de televisión, que de hecho se presenta sin mediación como si se tratase de la serie misma. En *Providence*, la novela de Juan Francisco Ferré (2009), el narrador, en efecto un director de cine inmerso en el proceso de crear la película, escribe combinando ambos códigos indistinta y sistemáticamente: «Y nos reímos de nuevo y yo me interrumpo enseguida para no perderme un solo fotograma granuloso de su imagen risueña filtrada por la exigua

iluminación de la calle» (250). Como correlato en otros medios, podemos ver el fenómeno inverso de las películas que se presentan como audiovisualizaciones de lo que ha escrito un personaje que se hace presente, desde las cartas del cura rural de la película clásica de Bresson (*Journal d'un curé de campagne*, 1951), al diario de Travis Bickle en *Taxi Driver* (1976) de Scorsese; o el caso más reciente de *Gone Girl* (*Perdida,* 2014). También en la reciente *Nocturnal Animals* (2016) se cinematiza la letra impresa, pero ahora mediante la lectura: la protagonista recibe el texto de la novela de su exmarido, que funciona así dentro de la película como relato metadiegético que se audiovisualiza. Hasta aquí, aunque sea de una forma semióticamente ya muy hibridada, seguiríamos dentro del territorio temático de la *intermediación.*

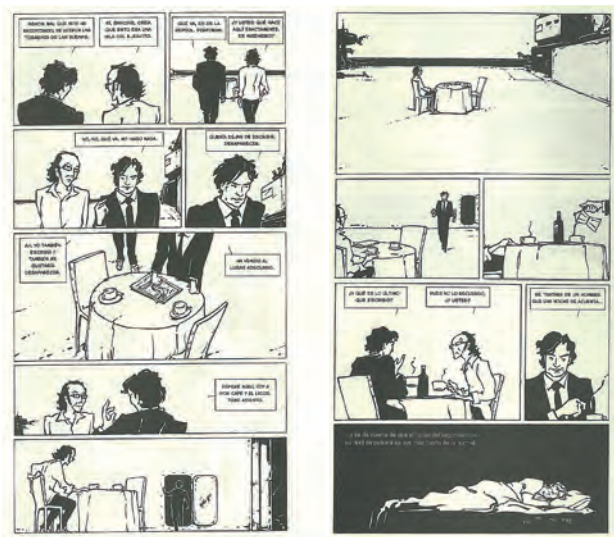
Más allá, nos adentramos en el universo de la *remediación* propiamente dicha. En nuestro modelo, este concepto —propuesto y desarrollado fundamentalmente en la citada obra de Bolter y Grusin (2009)— requiere ya de la simulación, la representación emulada, indirecta, de la semiótica del *hipomedio* representado. En *El hacedor de Borges (remake)* de Agustín Fernández Mallo (2011), se recrea una secuencia de *La aventura* de Antonioni, ya no solo mediante su tematización verbal, sino incluyendo fotografías y fotomontajes que hacen presente en la página la evocación de la película y del lenguaje cinematográfico (sin que en ningún caso se trate tampoco de la introducción efectiva de este medio como tal de forma multimedia). En las páginas citadas, podría apreciarse en todo caso el carácter multimedia de la novela al incluir la fotografía, pero, en la dirección que veníamos analizando de su contenido y en relación con el modelo expuesto, la sucesión de la tira de imágenes fotográficas lo que está construyendo no es otra cosa que una *remediación* del cine.

La novela anterior del mismo autor, *Nocilla Lab* (2009) —la cual por cierto utiliza como portada la imagen de un fotograma de esa misma película—, nos servirá asimismo a la perfección para ilustrar el fenómeno de la *metamediación* al que antes nos hemos referido. Su secuencia final, en forma de novela gráfica, narra el encuentro del autor y protagonista de la novela, el personaje del propio autor, Agustín Fernández Mallo, con Enrique Vila Matas en una plataforma petrolífera de la costa italiana. El cómic queda así integrado de forma multimedia dentro de la novela, pero dentro del cómic los personajes hablan de literatura, reflexionan sobre sus propias poéticas e incluso sobre la construcción de una historia que constituirá, a la postre, el desarrollo de la secuencia insertada en forma de novela gráfica. Si algo

así ocurriera dentro del texto propiamente literario, como en efecto así ha sucedido en el resto de la novela, estaríamos ante una novela

Con ayuda de una geóloga, recorren lugares que aparecen en el film, buscan piedras, accidentes geográficos, signos reconocibles e identificables con lo expuesto en la cinta original, y refilman y refotografían detalles y localizaciones, incluso a la misma hora del día en que, en la película, un personaje pasó por un determinado lugar. Encuentran restos físicos del rodaje de 1959: la cabaña de escayola y las piedras de cartón [devastadas por la acción del clima], vasijas que ya en la película eran «falsas antigüedades», «falsas ruinas». Es tal su meticulosidad que llegan a encontrar en el fondo marino el grupo electrógeno usado en el año 59, así como, entre los restos de la citada cabaña, fragmentos de sillas, cubiertos, etc. El trabajo se revela difícil y necesariamente exhaustivo debido a los cambios sufridos por la isla tras tantos años.

84



metaliteraria. Al producirse en el interior de la narración gráfica, lo que se hace presente de este modo es la remedialidad de esa reflexión autoconsciente y metaficcional en forma de metamediación.

Por supuesto podemos encontrar fenómenos análogos de remediación en otros medios, por ejemplo en el filme *Los sueños de Akira Kurosawa* (Kurosawa, 1990) citado por José Seoane en su contribución a este volumen, pues uno de los cortos que lo componen narra la historia de un personaje que «entra» en los cuadros de Van Gogh mientras ve una exposición, por lo que la película pasa a presentar mediante animación tales cuadros como escenarios interactivos, como ha hecho también más recientemente el filme *Loving Vincent* (Kobiela y Welchman, 2017). Además, en cierto momento, se presenta al pintor holandés en el acto de pintar un cuadro, lo que nos situaría en el terreno de la intermediación, pero ello le da pie para reflexionar sobre su concepción de la pintura y el paisajismo, lo que nos traslada a la metamediación. Esta confluencia de diferentes tipos de remedialidad en una misma obra se produce también en la película *American Splendour*, que narra la trayectoria vital y artística de un dibujante de cómics real y bien conocido por su trabajo, Harvey Pekar. En primer lugar, las novelas gráficas de Pekar en las que se basa el filme están tematizadas en forma de citas y referencias a las mismas (intermediación); además, hay algunas secuencias de la película que aparecen encuadradas en las viñetas de un cómic, aunque son en sí secuencias audiovisuales, en un claro intento de representación del hipomedio desde el hipermedio fílmico (remediación); también hay espacio para el comentario y discusión de la poética y concepción de Pekar acerca de la historieta, pero ahora desde la imagen audiovisual propia del cine (metamediación). Finalmente, el inicio de la película, que toma la forma de viñetas, crea la ilusión de que lo que vemos es una película enmarcada en un cómic, una ilusión que el cartel del filme o la portada del DVD subrayaban, lo que nos remite a la paramediación[3].

3. Algo parecido puede observarse en las cintas de superhéroes de la franquicia Marvel que Hollywood lleva estrenando con gran éxito de taquilla desde hace aproximadamente diez años, como nos informa José Seoane, autor del glosario final de este libro, al que debemos la redacción de esta nota. El nombre de la productora, MARVEL, aparecía antes de cada film con sobreimpresiones de páginas de cómic y viñetas de los superhéroes de la franquicia que se sucedían a toda velocidad en sus letras rojas. Desde hace aproximadamente dos años, las sobreimpresiones de las letras ya no son de cómics y viñetas sino de escenas de otros filmes anteriores. ¿Estamos

La *paramediación* (en este caso, en paralelo con la paratextualidad del modelo de Genette que nos sirve analógicamente de referencia, como lo ha hecho su metextualidad para la metamediación) tendría que ver con el enmarque de un medio por otro, pero no solo desde el punto de vista de la (re)presentación (es decir, vinculada a la remediación), sino también de la recepción efectiva. Pensamos por ejemplo en la diferencia que desde este punto de vista podría suponer la difusión de una misma obra a través de diferentes medios, como factor paramedial; sin ir más lejos, el cine, para cuyas obras sin duda resulta un factor determinante en la actualidad la consideración de si son recibidas a través de su medio original en la gran pantalla, la televisión, el vídeo, el ordenador o internet. Esto se observa con claridad si volvemos al *Proyecto Nocilla*, una trilogía muy rica en la gama de fenómenos intermediales que presenta, como puede apreciarse, y que además nos permite elucidar las relaciones entre remedialidad, multimedialidad y transmedialidad. El *Proyecto Nocilla* incluyó en su planteamiento el proyecto de una película, una docuficción realizada artesanalmente por el propio autor, que por razones editoriales no llegó a distribuirse en DVD con el ejemplar impreso, como estaba previsto. En lugar de ello, *El Proyecto Nocilla. La película,* apareció en el blog del autor, «El hombre que salió de la tarta», donde todavía podemos encontrarla, y por tanto enmarcada en otro medio que la dota de esta

ante un cambio de jerarquía entre medios (del cómic y del cine) dentro del repertorio hipermedial en el que se enmarcan las nuevas películas?

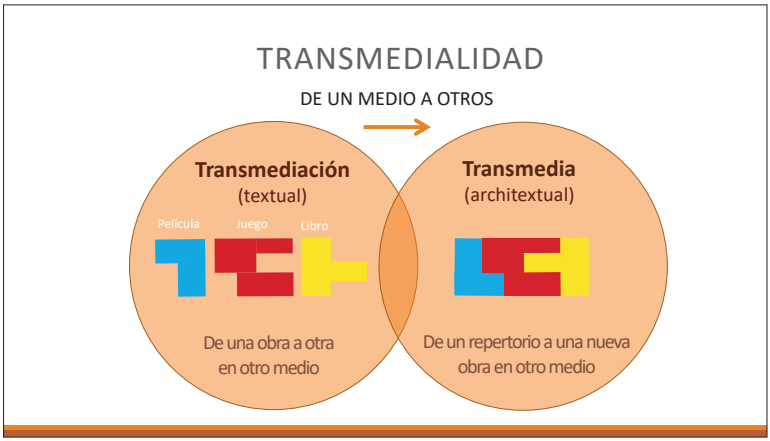
dimensión paramedial que estamos apuntando. Esta es, pues, tan relevante que puede condicionar la categoría general que la obra o el fenómeno ocupa dentro del modelo: de haberse comercializado la película conjuntamente con el libro, este se hubiese convertido en una novela multimedia; en su forma actual, la película es una expansión transmedia del proyecto paramedialmente ubicado en la blogosfera. Pero, si, en cambio, se hubiese optado por presentarla en el medio y los circuitos propios del documental o del cine *indie*, la película se habría situado, sin paramediación alguna, directamente en el terreno externo de la transmedialidad —y la adaptación—. De hecho, sin salirnos de ese mismo corpus, *Nocilla experience* (2008), la segunda novela de la trilogía, sí que sería posteriormente llevada al cómic en la novela gráfica homónima producto de la colaboración entre el novelista y Pere Joan (el mismo dibujante que ya se había encargado de la secuencia gráfica de *Nocilla lab* que acabamos de comentar). Lo que en esta era por tanto una hibridación multimedia interna, se convertirá aquí en una adaptación externa, inequívocamente transmedial.

5. Transmedialidad

La *transmedialidad* exige por tanto textos y obras diferentes en medios también diferentes, unidas por vínculos argumentales o actanciales directos[4]. Es el ámbito, por lo tanto, que tradicionalmente se ha asociado a la *adaptación*. Los estudios sobre este fenómeno, parte de una ya larga y fecunda tradición teórica, especialmente de carácter filmoliterario, han incidido siempre en el debate en torno al eje entre la fidelidad y la diferencia, en un sentido o en otro, si bien los términos y conceptos resultantes para tratar de desbordar el de adaptación —negativamente connotado en el campo teórico tanto como consagrado en el uso general y de las industrias culturales— tales como *versión, recreación, transposición, transducción,* o *reescritura,* no han conseguido establecer modelos o tipologías que los diferencien entre sí y los hagan operativos críticamente, como es nuestro propósito.

4. Esta última acotación haría necesaria una categoría adicional para referirnos a aquellas relaciones y trasvases de otra índole —temática, genérica, estética, semiótica, genética, histórica— habidas entre distintos medios en un plano más general, que por analogía con el de *architextualidad* proponemos denominar *archimedialidad*.

En el modelo que aquí se presenta, hemos tratado de conjugar dos parámetros, ambos de índole temática y argumental, pero establecidos sobre dos sistemas de referencia diferentes, según nos fijemos en el componente hipomedial de partida o en el hipermedial de llegada, para diferenciar: a) si el hipotexto intermedial de origen es una obra concreta o parte de un repertorio conformado por diferentes textos; b) si el hipertexto resultado de la transmedialización, al que se llega mediante una serie de operaciones de transescritura, mantiene con el anterior una relación de similitud, de diferencia o de expansión del texto —o el architexto— sobre el que opera.



El primero de esos parámetros nos lleva a la distinción, ya muy operativa en el campo y las industrias culturales, entre *cross-media* y *transmedia*. La primera categoría, que proponemos denominar *transmediación* para salvar el problema del anglicismo y, sobre todo, de los diferentes significados de los que se ha dotado a este, requiere que el objeto de la transferencia de un medio a otro sea el contenido de una obra previa, y por tanto suele tener un carácter *textual*; la segunda, para la que mantendremos el apelativo *transmedia* a falta de equivalente en español, que los rasgos argumentales transpuestos lo sean de más de una obra perteneciente(s) a un mismo ciclo o universo narrativo, lo que le otorga un carácter preferentemente *architextual*[5]. En este último supuesto, lo más habitual será que

5. Optamos conscientemente por mantener la zona de contacto —en lugar de evitarla encapsulándolas en términos diferentes— de estas modalidades *transmedia*

lo que se tome como punto de partida de la nueva obra sea el arquetipo argumental de un determinado mito, saga, personaje o espacio de la tradición narrativa, reducido a sus rasgos primordiales reconocibles, pudiendo ser muy variable, en ambos casos, el grado de dependencia o fidelidad a la historia —o las historias— originales que lo conforman.

El segundo parámetro nos sitúa, precisamente, en las operaciones de transescritura sobre el contenido que determinarán dicha proximidad o distancia[6]. Estas operaciones, que ya esquematizamos en anteriores trabajos (Pardo, 2010, y González, 2012), no son consustancialmente intermediales y podrían darse por lo tanto perfectamente en el marco de un mismo medio o de forma intramedial, como manifestaciones de intertextualidad o transtextualidad general.

En primer lugar, proponemos denominar *imitación* a la primera de estas operaciones. Se trata de la modalidad que intuitivamente más asociamos, en el uso general, con el concepto y la práctica tradicional de la adaptación concebida como ilustración y no como apropiación de la obra original en un nuevo medio, en cuanto reproducir el argumento de una obra en otra en el eje de la similitud sistemática al original —aunque, como veremos, en nuestro modelo podrá aplicarse asimismo a un conjunto de obras unidas architextualmente por vínculos adaptativos recíprocos que constituyen un mismo ciclo, repertorio o universo narrativo—. Lejos de toda ingenuidad, somos conscientes de la *diferencia automática* que todo trasvase de una obra a otra conlleva y, por lo tanto, mucho más aún ante el cambio de un medio a otro que comporta la transmedialidad. Como también lo somos de las enseñanzas borgeanas del Pierre Ménard, autor de *El Quijote*, acerca de que, incluso ante el contenido y la intención más mimética posible, reproducir un texto siempre supone el injerto de variantes, por mínimas que estas sean —que con frecuencia no lo son tanto— y que habitualmente comportará la aparición inadvertida de todo un catálogo de microadiciones, supresiones, resúmenes, etc. Pero ello no impide reconocer el predominio de una voluntad

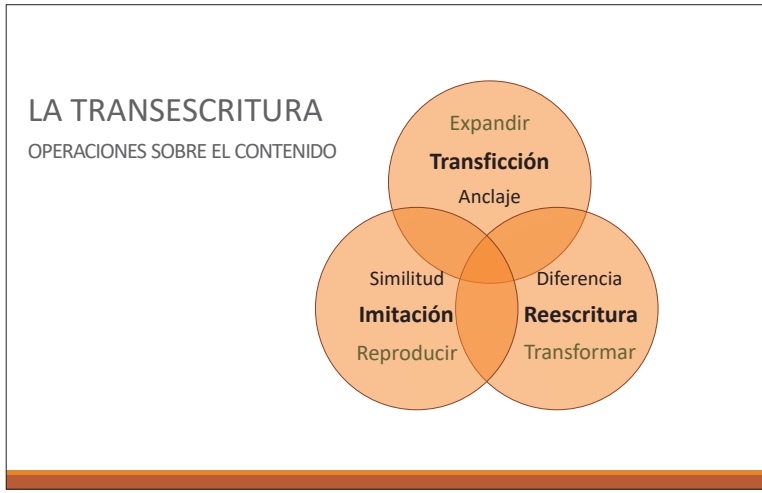
con el *transmedia* de carácter multimedia, al que nos hemos referido con anterioridad, y que no deriva de la existencia de obras precedentes, sino que es concebido simultáneamente en diversos medios como parte de un mismo proyecto narrativo.

6. El término —y no tanto el concepto que aquí manejamos— se debe fundamentalmente a Gaudreault y Groensteen (1998), como explica más abajo Pardo en su contribución.

o intención reproductiva en la transmedialidad, que identificamos como imitación.

En segundo lugar, la *reescritura* nos sitúa ante la transformación del contenido de una obra sobre el eje de la diferencia. Estamos aquí ante el universo teórico de la versión, la transducción, e incluso la inversión o la bastardización creativas o creadoras. Un campo ya bien establecido teóricamente bajo esta misma denominación y objeto de atención pormenorizada en los trabajos anteriores del grupo, y específicamente en el de Pardo (2010), que definía la reescritura por las transformaciones de diferentes tipos que introduce sobre el modelo, acudiendo al estudio de Genette ya citado sobre la transtextualidad (1989) para categorizarlas y describirlas. Pardo apuntaba e ilustraba con ejemplos que tales transformaciones podían tomar como objeto tanto un texto como el architexto generado por la proliferación de reescrituras de un texto, tal y como puede observarse en el terreno intramedial (la reescritura de los mitos literarios) y en el intermedial (las sucesivas versiones fílmicas de una obra literaria que acaba constituyendo un repertorio architextual).

En tercer lugar, la *transficción*, término con el que asimilamos el concepto de *transfictionnalité* formulado por Saint-Gelais (2011), recoge las continuaciones argumentales, que a veces solo nominal o arquetípicamente se mantienen vinculadas a la obra hipotextual o al repertorio hipomedial original, y que por ello se caracterizan por expandir la historia o el ciclo narrativo mediante una función de anclaje a su arquetipo. Por esta razón podría concebirse una reescritura no reconocida —o incluso una imitación, bajo la forma artística o jurídica del plagio—, pero nunca una transficción de tales características. Sus exponentes más visibles en la actualidad son la precuela o la secuela, el *crossover* o el *spin-off*, pero se encuentra perfectamente incardinada asimismo en la tradición literaria y narrativa de la continuación y la serie estudiadas por Genette, que no obstante sigue resultando un modo de producción paradigmático de nuestra más reciente ficción audiovisual (cine, televisión), gráfica (el cómic) o interactiva (el videojuego), muy especialmente en el terreno de la cultura de masas que hoy llamamos *mainstream* —como a los cómics los llamábamos tebeos—. El estudio de Gil González (2012) exploraba precisamente todos estos ámbitos para ilustrar el funcionamiento práctico tanto de esta operación como de las otras dos precedentes, que aparecen esquematizadas en el siguiente cuadro.



Una vez recombinados ambos ejes de coordenadas, el de la transmediación textual / transmedia architextual con el de las operaciones de transescritura que acabamos de describir, y como prueba de su utilidad ¿es posible pensar en ejemplos de fenómenos de transmedialidad efectivos para los seis tipos resultantes, o el modelo generaría casillas vacías? Parece evidente que, por una parte, la transmediación textual propenderá a la imitación y la reescritura —como todos aquellos casos que son percibidos, en general, como adaptaciones o versiones de una obra dada— del mismo modo que, por otra parte, el transmedia architextual tenderá a su vez a la transficción —como ocurriría sin duda en el improbable caso de que George Lucas nos encargase dirigir una nueva entrega de *Star Wars*, partiendo de la expansión de la totalidad del universo textual ya existente, que no de su reproducción o transformación sistemáticas—.

Pero ¿y los tres supuestos restantes? La combinación de *transmediación* y *transficción* resulta teóricamente evidente si tenemos en cuenta que toda expansión de una obra ha debido tener necesariamente su primera vez, antes de que exista un repertorio architextual, un ciclo o repertorio adaptativo al que referirse.

¿De *transmedia* e *imitación*? Igualmente resulta plausible, con toda probabilidad: la existencia de ese architexto adaptativo preexistente como hipotexto no obliga a que toda nueva obra que se incardine en el mismo constituya una expansión argumental, sino que esta podría limitarse a la reproducción literal de elementos tomados alternativamente de varias fuentes diferentes. Hoy resultaría perfectamente

congruente que una película sobre una serie de televisión, de cómic o de novelas —o un conglomerado de todas ellas— se construyese sobre la selección de episodios de las obras originales, sin aportar nuevos desarrollos argumentales.

¿Y de *transmedia* y *reescritura*? Aunque parece el caso más difícil de formular, basta con añadir al supuesto anterior que dicha película, serie, cómic o nueva novela resultante transformase sistemáticamente los elementos reescritos de sus fuentes directas, cambiando por ejemplo el marco espacio-temporal de sus diégesis respectivas. Así formulado, ¿no tendríamos, por ejemplo, debidamente caracterizada a buena parte de los *Sherlocks* contemporáneos que pueblan nuestras pantallas, *Doctor House* incluido?

Si para los maestros del primer comparatismo, la literatura comparada constituyó una especie de comercio exterior de las literaturas, la transmedialidad, entendida en cuanto sistema de trasvases entre diferentes medios, resultará, por lo tanto, de la combinación de una serie de operaciones de transformación de la forma y el contenido con respecto a la materia narrativa de la que partimos. La transmedialidad, en este sentido, puede describirse como un híbrido mutante entre la transescritura de los repertorios establecidos, y —como el mismísimo Darwin no habría podido decirlo mejor— su *adaptación al medio*.

BIBLIOGRAFÍA

Bolter, Jay David y Richard Grusin (2000). *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Gaudreault, André y Thierry Groensteen (eds.) (1998). *La transécriture. Pour une théorie de l'adaptation*. Québec, Angoulême: Éditions Nota Bene, Centre National de la Bande Desinée et de l'Image.

Genette, Gérard. (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado.* Madrid: Taurus.

Gil González, Antonio J. (2012). + *Narrativa(s). Intermediaciones novela, cine, cómic y videojuego en el ámbito hispánico.* Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.

Gil González, Antonio J. y José Antonio Pérez Bowie (eds.) (2017). *Ficciones nómadas. Procesos de intermedialidad literaria y audiovisual*. Madrid: Pigmalión.

Jenkins, Henry. (2008). *Convergence Culture.* Barcelona: Paidós.

Manovich, Lev (2001). *The Language of New Media.* Cambridge, Mass.: MIT Press.

Mitchell, William J. T. (1986) *Iconology: Image, Text, Ideology*. Chicago: University of Chicago Press.

—— (2002). «Showing seeing: a critique of visual culture», *Journal of Visual Culture* 1.2, pp. 165-181.

Müller, Jürgen. (1996). *Intermedialität: Formen moderner kultureller Kommunikation*. Münster: Nodus Publikationen.

Murray, Jante H. (1999). *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio.* Barcelona: Paidós.

Pardo, Pedro Javier (2010). «Teoría y práctica de la reescritura filmoliteraria». En José Antono Pérez Bowie (ed.) (2010), pp. 45-102.

Pardo, Pedro Javier y Javier Sánchez Zapatero (eds.) (2014). *Sobre la adaptación y más allá*: *Trasvases filmoliterarios.* Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.

Pardo, Pedro Javier y José Antonio Pérez Bowie (eds.) (2015). *Transescrituras audiovisuales*. Madrid: Pigmalión.

Pérez Bowie, José Antonio (2008). *Leer el cine. La teoría literaria en la teoría cinematográfica*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.

—— (2010). «Sobre reescritura y nociones conexas. Un estado de la cuestión». En José Antono Pérez Bowie (ed.) (2010), pp. 21-43.

Pérez Bowie, José Antonio (ed.) (2010). *Reescrituras fílmicas. Más allá de la adaptación.* Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.

Pérez Bowie, José Antonio y Javier Sánchez Zapatero (eds.) (2015). *Transmedialidad y nuevas tecnologías*. Número monográfico de *1616. Anuario de la Sociedad Española de Literatura General y Comparada*, 5.

Rajewsky, Irina. O. (2005). «Intermediality, Intertextuality and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality». *Intermedialités 6*, pp. 43-64. Disponible en: <http://cri.histart.umontreal.ca/cri/fr/intermedialites/p6/pdfs/p6_rajewsky_text.pdf> [Consultado el 15/02/2018].

Saint-Gelais, Richard (2011). *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*. Paris: Seuil.

TRANSMEDIALIDAD: REESCRITURAS CRÍTICAS

DE LA TRANSESCRITURA A LA TRANSMEDIALIDAD: POÉTICA DE LA FICCIÓN TRANSMEDIAL

Pedro Javier Pardo

1. Antecedentes. Paseos por la jungla terminológica

El punto de partida para cualquier exploración de las relaciones textuales que se pueden establecer entre diferentes obras, independientemente de que pertenezcan al mismo o a diferentes medios, es sin duda el estudio de Gérard Genette sobre la transtextualidad. En *Palimpsestes. La littérature au second degré* (1982), el estudioso francés definía cinco tipos de lo que él denomina *transtextualidad* o trascendencia textual del texto, es decir, «tout ce qui le met en relation, manifeste ou secrète, avec d'autres textes» (p. 7): la *hipertextualidad* designa la relación que se establece entre una fuente o *hipotexto* y la imitación o transformación del mismo que lleva a cabo un *hipertexto*; la *intertextualidad* se refiere a la presencia de un texto en otro en forma de cita, alusión, o préstamo; la *architextualidad* define el vínculo de todo texto con el género al que pertenece o con los paradigmas textuales que incorpora o maneja; la *metatextualidad* se produce cuando un texto critica, comenta o glosa a otro; y la *paratextualidad* es la relación que establece con los materiales situados en sus umbrales o periferia (que Genette denomina *paratexto*: título, subtítulo, prólogo, epígrafes, resumen…). La clasificación de Genette ha sido ampliamente divulgada, pero hubo que esperar al año 2000 para que saltara fronteras mediales y un estudioso de las relaciones entre cine y literatura, Robert Stam, llamara la atención sobre su potencial para el estudio de tales relaciones, un potencial que se ha intentado desarrollar en la introducción de este libro en forma de tipología intermedial[1]. Tal potencial, sin embargo, puede trasladarse al ámbito intermedial no solo de esta forma directa, sino también de otra indirecta, a saber, como un modelo de las operaciones textuales que pueden producirse en la circulación de una obra por diferentes medios, es decir, en la transmedialidad.

---

1. Stam (2000) explicaba cómo toda adaptación cinematográfica de un texto literario es una forma de hipertextualidad, pues se trata de una obra modelada sobre otra anterior, pero también cómo ésta no agota la rica transtextualidad filmoliteraria, pues hay otros tipos de relación entre cine y literatura más allá de la adaptación que pueden describirse siguiendo la tipología de Genette.

Realizado el deslinde de los tipos de transtextualidad en sus páginas iniciales, *Palimpsestes* es básicamente un estudio sobre la hipertextualidad, dentro de la cual Genette distingue dos grandes tipos —la *imitación* y la *transformación*— y tres niveles funcionales o de régimen —lúdico, satírico y serio—[2]. Del cruce de ambos criterios resultan seis formas de hipertextualidad, tres imitativas —*pastiche*, *charge* y *forgerie*— y tres transformativas —*parodie*, *travestissement* y *transposition*—, pero es en el estudio de las dos formas serias, la *forgerie* y la *transposition*, donde puede encontrarse una detallada descripción de tales operaciones textuales. En la variante seria de la imitación se engloban aquellas obras que se presentan como continuación de otra obra anterior, incluso cuando esta no había quedado inconclusa (la categoría que Genette denomina *suite*). Si *forgerie* (falsificación) no parece un término satisfactorio (por eso nos inclinamos por traducirlo como *simulación*), tampoco lo es *continuación*, pues, como explica el propio Genette, esta puede ser no solo *proléptica* (hacia delante o tras el final, la continuación propiamente dicha o *secuela*), sino también *analéptica* (hacia atrás, es decir, anterior al inicio de la historia, la *precuela*), además de *elíptica* y *paraléptica* (cuando rellena vacíos o silencios y desarrolla poniendo en primer término tramas secundarias, lo que en ambos casos podría denominarse *interpolación*). Podemos decir que todas ellas tienen el propósito común a toda simulación de *expandir* lo narrado ofreciendo una parte de la historia no contada, frente a la transformación seria o *transposition*, que vuelve a contar la misma historia de forma nueva o diferente y, por tanto, su propósito es *transformar* lo narrado. Genette realiza un detallado inventario de tales transformaciones englobándolas en dos grandes grupos. Las formales se refieren a la lengua (traducción, versificación, prosificación, *transestilización*), la extensión (*translongación*) o el modo (*transmodalización*, que puede ser intermodal como en la dramatización, narrativización, etc., o intramodal, por ejemplo, los cambios en la temporalidad, distancia, o focalización narrativas). En las transformaciones temáticas, Genette distingue tres tipos: *diegéticas* (cambios en el universo diegético: actantes, localización espacial

2. La imitación reproduce el modelo hipotextual de forma indirecta, creando un paradigma que luego replica y desarrolla; la transformación lo modifica directamente trasladándolo a otro contexto. La *Eneida* de Virgilio y el *Ulises* de Joyce ejemplifican la diferencia en su relación inversa con Homero: «Joyce raconte l'histoire d'Ulysse d'une autre manière qu'Homère, Virgile raconte l'histoire d'Énée à la manière d'Homère ; transformations symétriques et inverses» (p. 15).

o temporal), *pragmáticas* (a partir del griego *pragma*, acontecimiento o acto, es decir, cambios en la acción, en la historia) y *semánticas* (cambios en el sentido o significado de la historia). Ello permite diferenciar las transposiciones *heterodiegéticas*, que pueden referirse al nombre, sexo o edad de los personajes y, sobre todo, a la *aproximación o actualización* de las coordenadas geográficas, temporales, sociales, o nacionales del hipertexto a los del lector (*transdiegetización*); y *homodiegéticas*, en las que los cambios no afectan a tales coordenadas diegéticas y son, por tanto, pragmáticos (o meramente formales), por ejemplo, en los motivos de los personajes o las causas de la acción (*transmotivación*); también en el valor que se atribuye a una acción o conjunto de acciones y al personaje que las protagoniza, mejorándolo o degradándolo, promoviéndolo de comparsa a protagonista, etc. (*transvalorización*).

Aunque la dualidad entre simulación y transposición es indudablemente útil, un examen atento la revela como problemática. El propio Genette apunta a ello cuando explica que las continuaciones paralépticas y elípticas, que por su naturaleza imitativa intentan suplementar el texto original en el sentido de complementarlo, pueden a veces intentar *suplirlo*, como ocurre cuando la continuación no es fiel sino infiel o correctiva y apunta al carácter limitado o incluso mentiroso del original (pp. 277-78). Se produce en este caso un cambio semántico como consecuencia de cambios temáticos, por lo que este tipo de continuación, a la que Genette denomina *suplemento*, está a medio camino entre —o participa simultáneamente de— la simulación y la transposición; de hecho, el propio Genette define el suplemento como «une extrapolation déguisée en interpolation, une transposition sous forme de continuation» (p. 526). En realidad, esto que Genette afirma de la interpolación se puede aplicar también a precuelas y secuelas, que también pueden ser infieles, de manera que el caso especial y ambiguo del suplemento cuestiona o diluye la distinción entre simulación y transposición, tanto cuando los cambios son radicales o se persiguen de forma deliberada, como cuando son sutiles y en cierta medida involuntarios: algo tan inevitable en una secuela, por ejemplo, como que el héroe haya cambiado o descubra cosas que no sabía sobre el pasado, puede transformar temática e incluso semánticamente el hipotexto. La inclusión en la transposición de las transformaciones formales, por otra parte, sugiere, a la inversa, la posibilidad de una dimensión meramente imitativa de la misma, pues tales transformaciones,

en ausencia de las temáticas y semánticas (o con estas reducidas al mínimo inevitable), solo pueden responder al deseo de imitar o *reproducir* la obra bajo una forma o aspecto externo diferente, pero sin alterar su diégesis, acción o sentido.

Sin referirse a esta problemática separación, Lubomír Doležel la pondrá de manifiesto al tiempo que la superará al hacer a estas dos categorías partícipes de una común a ambas, la *reescritura*. En el epílogo a su *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds* (1998), el autor checo se ocupa de lo que él denomina *transducción* literaria, que define como la traducción de la estructura extensional de una obra de ficción a otra sin ceñirse a su estructura intensional, o, en otras palabras, el traslado del mundo posible que construye un texto literario a otro sin las restricciones de fidelidad a la forma específica de ese mundo propias de la traducción (conservación de los nombres, coordenadas espacio-temporales, acción, sentido, etc.). Doležel ejemplifica este concepto con las reescrituras posmodernistas, en las que diferencia tres posibilidades: la *transposición* que preserva el diseño y la historia del protomundo pero lo sitúa en una localización temporal y espacial diferente, lo que genera un mundo paralelo; la *expansión* que extiende el alcance de ese protomundo rellenando sus huecos o construyendo su prehistoria o posthistoria, lo que da lugar a un mundo complementario; y el *desplazamiento* que construye una versión diferente, rediseñando su estructura y reinventando su historia para dar lugar a un antimundo polémico. Estas tres modalidades, ilustradas mediante el análisis de *The New Sufferings of Young W.* (Ulrich Plenzdorf, 1973), *Wide Sargasso Sea* (Jean Rhys, 1966) y *Foe* (J. M. Coetzee, 1986), responden claramente a la transposición heterodiegética, la simulación y la transposición homodiegética genettianas, respectivamente; combinan el criterio temático que diferencia lo heterodiegético de lo homodiegético, con el semántico que diferencia dentro de este el carácter complementario del mundo de Rhys del polémico de Coetzee. La utilización del término común *reescritura* tiene la virtud de hacer los deslizamientos entre simulación y transposición homodiegética menos problemáticos, al entender ambas categorías como dos manifestaciones de una misma pulsión reescritural asociada al Posmodernismo y su vocación revisionista de textos canónicos, una línea que desarrollará Peter Widdowson (2006) en un artículo muy clarificador de esa dimensión semántica de la

reescritura[3]. Frente a la complejidad de la tipología de Genette, sin duda motivada por la mayor amplitud de campo y profundidad de su recorrido, la de Doležel tiene la ventaja de una sencillez conceptual (tres categorías basadas en un doble criterio temático y semántico) que abre una vía para un modelo menos ambicioso en su extensión hipertextual, pero más claro y funcional en su aplicación transmedial.

Tal fue la vía que yo mismo elegí en una primera aproximación a las transformaciones hipertextuales desde una perspectiva transmedial. En «Teoría y práctica de la reescritura filmoliteraria» (2010) se intentaba definir al tiempo que ilustrar ese término como una forma de superación del impasse terminológico y conceptual al que ha conducido la noción de adaptación cinematográfica, con su excesiva dependencia de la fuente literaria y la consiguiente insistencia en la idea de fidelidad, como había propuesto Marie-Claire Ropars ya en 1990[4]. Para ello, y partiendo de Genette, aunque teniendo bien en

3. También de su carácter problemático: Widdowson parece identificar el revisionismo posmoderno con el carácter polémico que Doležel solo ve en un tipo de reescritura posmoderna, lo que lleva a este a negar ese carácter a *Wide Sargasso Sea*, que aquel coloca en el mismo plano que *Foe*. He aquí la definición de Widdowson de tal revisionismo: «…such novels invariably 'write back' to canonic texts of the English tradition –those classics that retain a high profile of admiration and popularity in our literary heritage– and re-write them 'against the grain' (that is, in defamiliarising, and hence unsettling, ways)… [This kind of fiction] represents a challenge to any writing that purports to be 'telling things as they really are', and which has been believed and admired over time for doing exactly that. Its recasting of the message delivered by such may therefore also be seen as a 'writing back[wards]', a kind of mirror-writing in which inverted images depict a very different reality to that authoritatively represented by the received tradition. A view from the margin differs markedly from a view from the centre…» (p. 501).

4. En *Écraniques* (1990) Ropars explicaba la relación del cine con la literatura que aquel adapta de la siguiente manera: «[…] à la fois écriture et lecture, répétition du même et invention de l'autre, l'œuvre filmique procède du désœuvrement, puis qu'elle ne peut que se développer dans l'altération du texte devenu double – identique à soi et pourtant différent. Cette aptitude à la différence spécifie l'intervention du cinéma dans l'espace littéraire […]. La *réécriture cinématographique* détient ce pouvoir contraire de lire en écrivant, commenter en modifiant, dévoiler en masquant – et détruire sa propre originalité en réfutant l'unicité de l'origine» [énfasis añadido] (1990, p. 170). Ropars desarrollará el concepto de reescritura cinematográfica en artículos subsiguientes con el ejemplo de películas o cineastas específicos, por ejemplo en «L'Oubli du texte», que se ocupa de los filmes de Max Ophüls y empieza precisamente fijando el sentido de este término: «Le terme de réécriture, désormais substitué à celui d'adaptation, change le regard sur le rapport entre film et texte :

mente las ideas de Doležel y, sobre todo, Widdowson, sobre la reescritura posmodernista, se ensayaba ahí una tipología transmedial de la reescritura ilustrada mediante el análisis detallado de varias reescrituras literarias y fílmicas de *The Turn of the Screw* (Henry James, 1898). Este recorrido incluía, sin embargo, y para clarificar así el concepto por contraste, una transmediación fílmica de la obra de James que se consideraba adaptación, pero no reescritura, reservando el primer término para las transformaciones formales de Genette (incluida la que supone el paso del medio literario al fílmico) y el segundo para las temáticas y semánticas. Ello permitía distinguir la mera *ilustración* o puesta en imágenes de un texto literario (su *transemitotización* audiovisual), en la que los cambios del modelo resultan de la necesidad de adaptarlo al nuevo medio, de la *apropiación* que lo transforma más allá de las intenciones originales del autor o de las interpretaciones que en él puede razonablemente actualizar un lector. Se diferenciaba así la adaptación como un proceso formal básicamente imitativo (lo nuevo es el medio) de la reescritura como proceso transformativo (lo nuevo es el contenido), en la que distinguíamos, siguiendo a Genette, la homodiegética de la heterodiegética, pero también, a partir de Doležel y Widdowson, la intención afirmativa de la correctiva: se puede reescribir audiovisualmente para volver a ver un texto o verlo de forma diferente (revisionar), pero también para cuestionarlo o corregirlo (revisar). Recuperábamos así la separación genettiana entre la dimensión semántica y la temática que Doležel fundía en su tipología, pero ahora aplicada no solo a la reescritura homodiegética sino también a la heterodiegética, que, como demostraba una de las reescrituras fílmicas analizadas, también puede ser correctiva. Al utilizar el término de *reescritura* tanto para las simulaciones como para las transposiciones genettianas, siguiendo a Doležel, se incidía en lo que tienen en común, en el poder transformativo de ambas y su convergencia en el suplemento.

El inconveniente de esta maniobra, sin embargo, lo puso de manifiesto Richard Saint-Gelais a través de la maniobra contraria: frente a la absorción de la simulación o continuación en la reescritura, Saint-Gelais incorporó la reescritura —aunque solo su modalidad

au principe de fidélité, fondé sur la recherche d'équivalence sémiotique, il oppose le point de vue d'un devenir différentiel suivant lequel le film se ferait créateur en s'appropriant, par le geste de réécrire, la charge d'invention que suppose l'écriture» (1993, p. 11).

homodiegética— en la continuación, para la que acuñó un nuevo y afortunado término: *transficcionalidad* (1999). En *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enejux* (2011) el autor canadiense explica que «il y transfictionnalité lorsque des éléments fictifs sont repris dans plus d'un texte» (pp. 10-11), es decir, cuando un mismo universo diegético se desarrolla más allá de las fronteras del texto: no se trata tanto de un texto que se imita o transforma sino de un universo ficticio que se prolonga o expande en otros textos[5]. A partir de ahí, Saint-Gelais procede a un estudio riguroso, de proporciones y exhaustividad genettianas, del fenómeno así definido, en el que describe minuciosamente cuatro operaciones básicas. La primera y más evidente es la *expansión*, en la que distingue la precuela, la secuela, la interpolación y la expansión paralela (la continuación analéptica, proléptica, elíptica y paraléptica de Genette, respectivamente), a las que añade las expansiones seriales y las virtuales. La segunda reconoce el poder transformacional de la expansión, lo que nos conduce a la reescritura: la *versión* es una expansión que pretende reemplazar al relato original añadiendo la perspectiva de otro personaje (*descentramiento* y *recentramiento*), una interpretación diferente de la historia (*reinterpretación*) o modificando directamente la historia (*contraficción*, dentro de la cual distingue, a su vez, tres operaciones: adición, sustracción y sustitución). De nuevo, tales categorías se corresponden en lo esencial con la transvalorización, transmotivación y transpragmatización genettianas, aunque los prefijos de Genette llaman la atención sobre el hecho de que no estamos ante una simple adición al

5. Saint-Gelais deja clara la diferencia con la hipertextualidad genettiana: hay hipertextos que son transficciones (las *forgeries* de Genette), pero otros que no (la parodia, el pastiche, las imitaciones estilísticas en general); y transficciones que no son hipertextuales porque no se construyen sobre un texto sino que se limitan a servirse de uno de sus personajes: «L'hypertextualité est une relation d'imitation et de transformation entre textes; la transfictionnalité, une relation de migration (avec la modification qui en résulte presque immanquablement) de données diégétiques» (pp. 10-11). Sobre la diferencia con la parodia vuelve Saint-Gelais para insisitir en la importancia de la relación de identidad entre universos diegéticos que define la transficción: «La transfictionnalité […] permet aux lecteurs qui ameraient savoir ce qui arrive après la fin du recit (ou avant qu'il ne commence, ou prarallèlement à lui…) de satisfaire leur curiosité. À la différence de la parodie qui, en jouant de la similarité et de la déformation, maintient un écart jamais nul entre les éléments fictifs concernés, la transfictionnalité part de principe de l'idéntité des instances fictives à travers des oeuvres autonomes – ce qui ne l'empêche pas, on le verra, de rendre cette identité quelque peu problémtatique» (p. 55).

relato inicial sino a su sustitución, ante una interferencia en vez de una superposición, lo que nos remite de nuevo al ámbito transformativo de la reescritura, un término que Saint-Gelais utiliza ocasionalmente para referirse a la versión.

Estas dos operaciones pueden describirse como simples por oposición a las dos siguientes, que son complejas en cuanto que de alguna forma incluyen o presuponen las precedentes. En el *cruce* (*croisement* en francés, *cross-over* en inglés) se trata de una obra que combina universos diegéticos procedentes de diferentes obras; cuando presenta desproporción y uno domina sobre otro que solo está representado por alguno de sus componentes (habitualmente un personaje) se denomina *anexión*. El carácter *autógrafo* (el mismo autor) o *alógrafo* (autor diferente), tanto de los universos combinados como de la combinación, da lugar a la distinción entre cruces puros y mixtos, a la que se añade el concepto de *fórum transficcional* para los cruces masivos, en los que se reúne un número considerable de personajes y, por tanto, de diégesis pertenecientes a un mismo campo narrativo o ficticio (género, época, autor). Finalmente, la cuarta modalidad se caracteriza por contener o encerrar, a modo de *mise en abyme*, la ficción que prolonga, de ahí el apelativo de *captura* (la protoficción queda capturada o absorbida como tal en su transficción), lo que a veces implica la aparición o captura del autor (real o fingido) de la misma en el mismo plano que los personajes supuestamente creados o al menos representados por él; esta posibilidad de que el relato original sea tratado como ficcionalización o al menos representación de una realidad preexistente da lugar a la noción de *reencuadramiento* y su categorización como *ficcionalizante* (cuando insiste en su condición imaginaria) o *deficcionalizante* (cuando lo hace en su carácter histórico, aunque señalando sus imprecisiones o lagunas). La ruptura de los marcos narrativos que toda ficción presupone y que define este procedimiento ya había sido apuntada por Genette con el término de *continuación metaléptica* (la presencia de la obra original en su transficción crea la impresión de que los personajes han salido de su mundo libresco para ingresar en el real), aunque la metalepsis subyace en las dos operaciones complejas de Saint-Gelais: estas pueden describirse como la fusión de universos o niveles diegéticos separados o incompatibles que se cortocircuitan.

Saint-Gelais matiza y desarrolla con acierto y con una nueva terminología la propuesta de Genette, aunque con una diferencia importante: la exclusión de la transdiegetización, es decir,

de la reescritura transpositiva (Doležel) o heterodiegética (Pardo) del dominio de la transficción. Tal exclusión es legítima en cuanto que descansa sobre su concepción de tal dominio como el de la identidad (la repetición del mismo universo diegético), y así la justifica Saint-Gelais citando a Doležel y su reescritura transpositiva, en la que, según el primero, domina la alteridad sobre la identidad (p. 22). Pero ello implica ciertos inconvenientes e inconsistencias que se revelan cuando da entrada en su modelo a la *contraficción* que modifica o corrige la protoficción de la que surge (la transpragmatización genettiana), lo que cuestiona —por no decir anula— su identidad inicial con el protouniverso diegético, como el mismo Saint-Gelais admite. Este salva el escollo acudiendo a la experiencia lectora que mantiene, pese a todo, esa identidad, así como a razones teóricas y metodológicas: el beneficio conceptual de considerar la contraficción junto a las otras modalidades transficcionales o la falta de consenso de los especialistas (pp. 162-63)[6]. Son razones de peso, sin duda, pero justo las mismas que pueden utilizarse para incluir la reescritura heterodiegética: no se trata de excluir la contraficción del modelo, sino de incluir, por coherencia con la inclusión de esta, a aquella. Si la contraficción oculta, en efecto, una discontinuidad profunda bajo la identidad superficial, que, cuanto menos, problematiza tal identidad, la transdiegetización encierra bajo la alteridad aparente una evidente equivalencia que cuestiona dicha alteridad. Lo que subyace en este diferente tratamiento del binomio identidad-alteridad en ambas categorías es la distinción homodiegético-heterodiegético; basta con incorporarla al modelo y con ampliar la noción de identidad para incluir no solo su potencial de discontinuidad sino también la noción afín de equivalencia, para dar cabida a la reescritura heterodiegética. Esta problemática ausencia de la heterodiégesis, sin embargo, no debe ocultar la coherencia y rigor con que Saint-Gelais aborda la homodiégesis tanto en su potencial reproductivo (expansión) como transformacional (versión), con el estudio adicional de sus formas complejas (o de su sistematización en conjuntos transficcionales y su migración a otros medios, que aborda en capítulos posteriores).

6. Acaso consciente de esta inconsistencia, vuelve a justificar la exclusión de la transposición heterodiegética en nota al pie con un razonamiento cuya debilidad e inconsistencia (a la que apuntan ya su brevedad y su marginalización a una nota al pie, como ya había ocurrido con su primera justificación de la página 22), se hacen evidente con una simple lectura (vid. p. 163, n. 1).

Saint-Gelais, además, nos proporciona el término —*transficción*— cuya necesidad hacían patente las limitaciones de *continuación* (que sugiere solo la prolongación proléptica) o *forgerie* (que excluye la idea de transformación).

Este potencial del término acuñado por Saint-Gelais fue bien comprendido por Antonio Gil, quien lo incorporó a su estudio de la ficción transmedia + *Narrativa(s)* (2012), para crear un esquema tripartito que define sus operaciones sobre los contenidos. Gil aprovechaba la neutralidad del término *transficción* en lo referente a la dirección en que se expande el universo diegético original (hacia delante, hacia atrás, o dentro de los límites de la protoficción) al tiempo que restringía su amplitud situando junto a él otros dos términos que absorben parte de sus categorías saint-gelaisianas, en especial el de la *reescritura*, tal y como había sido definido por Pardo a partir de Genette, lo que implicaba incluir tanto su variante homodiegética (la versión de Saint-Gelais) como heterodiegética (la transdiegetización de Genette). Gil creaba así una vía intermedia en la que se daba cabida tanto a la transficción como a la reescritura, pero, además, a partir de la distinción de Pardo entre la adaptación fílmica que ilustra o pone en imágenes un texto literario y la apropiación fílmica que lo reescribe, proponía el término *ilustración* para denominar una tercera posibilidad en el tratamiento transmedial de materiales preexistentes, la que se limita a reproducirlos en un nuevo medio sin realizar modificaciones notorias más allá de las atribuibles al cambio de medio. El término no parece del todo afortunado, pues incide en el paso de lo literario a lo visual, excluyendo así otras direcciones (la novelización o la expansión literaria de películas, los trasvases entre medios visuales como el cine, la televisión, el videojuego, o con el medio híbrido que es el cómic), además de sus posibilidades intramediales, que sí poseen los términos *reescritura* y *transficción*, concebibles tanto intermedial como intramedialmente. Pero, más allá del inconveniente terminológico, el concepto subyacente tiene la virtud de llamar la atención sobre la necesidad de recuperar ese polo imitativo postulado por Genette, fundamental en los trasvases intermediales, pues estos pueden limitarse a reproducir un universo diegético en otro medio sin expandirlo ni transformarlo. Estas tres operaciones (reproducir, expandir, transformar), dentro de las cuales Gil establecía una serie de tipos que ha recuperado y reelaborado en su contribución a este volumen, son, con los modelos que acabamos de repasar, un excelente punto de partida para repensar la transmedialidad.

En efecto, y en contra de lo que pudiera hacer parecer la variedad de medios que incorpora el estudio de Gil y sobre el que llama la atención su subtítulo (*Intermediaciones novela, cine, cómic y videojuego en el ámbito hispánico*), tales operaciones no son nuevas, solo la manera en que la proliferación de medios narrativos las ha desarrollado y multiplicado: la novedad radica en el grado, en la intensidad con que se practican en nuestra cultura multimediática y en la pragmática resultante, más que en la naturaleza de las mismas, pues no son diferentes de las operaciones *hipertextuales* o *transficcionales* que ya eran efectivas dentro de la literatura, como los estudios de Genette o Saint-Gelais ponen de manifiesto. Esta oscilación en el adjetivo que hemos añadido a *operaciones* para definir nuestro objeto de estudio nos alerta de una notoria carencia que urge ya subsanar: antes de abordar tal estudio necesitamos un término que, superando los inconvenientes de la hipertextualidad genettiana apuntados por Saint-Gelais, y habiendo ya utilizado la transficcionalidad que propone este para referirnos a una de tales operaciones, las agrupe y unifique como categorías de una práctica creadora que puede producirse tanto a nivel intramedial como intermedial.

2. La transescritura. El modelo triangular

Tal término nos lo proporcionó una compilación de artículos editada por Gaudreault y Groensteen (1998), si bien estos, curiosamente, hacían muy poco uso del mismo más allá del título: *La transécriture: Pour une théorie de l'adaptation. Littérature, cinéma, bande dessinée, théâtre, clip*. Como el subtítulo podría sugerir vagamente, se trata de un término con el que se intentaba trascender el enfoque filmoliterario y unidireccional con el que se suele abordar el fenómeno de la adaptación, tradicionalmente restringido a las relaciones que van de la literatura al cine, para apuntar a la circulación de historias por diferentes medios y los mecanismos de que se sirve[7]. Esta concepción de la transescritura, de la que ya hicimos una primera aunque dubitativa apropiación en la presentación de un volumen colectivo que titulamos precisamente *Transescrituras audiovisuales* (2015), nos

7. Es muy llamativo que, en ningún lugar del libro, ni siquiera en los artículos teóricos iniciales de los coordinadores, pueda encontrarse una definición del término *transescritura*, que parece utilizarse a veces como mero sinónimo de *adaptación*, siendo lo más cercano a la misma el texto de la cuarta de cubierta: «Dans tous les domaines de la fiction, les adaptations sont de plus en plus nombreuses, au détriment

parece idónea para englobar las operaciones que hemos venido describiendo, pues, en primer lugar, estas son tanto transmediales como transtextuales y, en segundo lugar, incorpora el lexema que describe una de ellas, la re*escritura*, pero lo modifica con el prefijo de otra, la *trans*ficción, situándose así a medio camino de ambas y sugiriendo ese territorio común en el que tendrá cabida también la operación reproductiva. En este sentido, y asumiendo el énfasis de Doležel y Saint-Gelais en el universo diegético construido por un texto más que en el texto mismo, objeto de la atención preferente de Genette, podemos definir la transescritura como la migración de universos diegéticos entre obras, es decir, la transferencia de los *mundos posibles* (personajes, acción, cronotopo) de un texto a otro. Queremos pensar que en la transescritura así concebida como *transfuguismo transtextual*, convergen, como este sintagma indica, la transtextualidad genettiana y la transficcionalidad saint-gelaisiana, dando lugar a un modelo que aspira a integrar a ambos al tiempo que a trascenderlos.

En efecto, estamos ante un fenómeno análogo a la hipertextualidad genettiana, pero que no coincide exactamente con él, pues también incluye la architextualidad y la intertextualidad. Como ya apunté en mis estudios sobre la reescritura fílmica (2010, 2011, 2013), esta puede tomar como objeto no solo textos sino architextos, que no coinciden con ninguna obra específica porque proceden de diferentes obras que han configurado un paradigma o patrón narrativo de cualquier tipo, desde un género o un mito hasta constelaciones temáticas o repertorios formales menos estables o consolidados. Y a ello podemos añadir que textos o architextos pueden ser utilizados hipotextualmente, es decir, como patrón macrotextual sobre el que se construye una nueva obra, pero también intertextualmente, es decir, en una posición secundaria o episódica, microtextual. Veamos un

des créations originales. Roman, film, mais aussi clip, théâtre et bande dessinée, s'échangent de plus en plus les intrigues, les sujets et les discours. Ce phénomène est ici étudié dans toute son étendue par des spécialistes de différentes disciplines. Loin de limiter leur réflexion à la question de la fidélité à l'œuvre-source (fidélité à quoi ? à un texte, à une essence, à des intentions, à une structure ?), les auteurs s'efforcent de décrire au plus près, dans leur technicité*, les mécanismes de cette transécriture généralisée*. Dans la mesure où il cerne, par ailleurs, les véritables enjeux de l'adaptation comme pratique culturelle, ce livre s'adresse à tous ceux qu'intéresse l'évolution des arts et des médias» [énfasis añadido]. En su recapitulación final, Groensteen asocia la transescritura con los cambios textuales que resultan de o están ligados a los cambios de medio.

ejemplo cuyo carácter temprano nos es útil, además, para clarificar la dimensión originariamente literaria de la transescritura.

En *Don Quixote in England* (1734) Henry Fielding realizaba un transescritura expansiva (transficción) del *Quijote* en la que trasladaba a su protagonista —el mismo y no un avatar— tanto a los escenarios como a la geografía inglesa: la obra de teatro nos presenta al hidalgo manchego milagrosamente resucitado y transportado a una posada inglesa de la época, donde acaecen una serie de aventuras que no pueden ser sino continuación de las cervantinas, si bien imposible tanto por su negación del desenlace original como por su ambientación inglesa (transpragmatización). Pocos años después, el mismo Fielding, obligado a dedicarse a la ficción narrativa por la instauración de la censura política en los escenarios ingleses, comenzará su andadura como novelista con una obrita que era una parodia de la *Pamela* (1740) de Richardson por la vía del *low burlesque* o *travesty* cultivado en la época, consistente en ofrecer una versión degradada o baja de una obra previa, en este caso reproduciendo el mismo universo diegético (reescritura homodiegética). En *Shamela* (1741) se nos presentan las verdaderas cartas escritas por Pamela, que aquí se llama Shamela, para indicar así que su actitud heroica en defensa de la virtud es puro fingimiento o impostura (el significado de *sham* en inglés) y ofrecer una visión alternativa de los mismos acontecimientos y personajes que narraba Richardson (transmotivación). Ambos modelos, el de Cervantes y el de Richardson, convergen en *Joseph Andrews* (1742), su primera obra mayor, donde encontramos, por una parte, una transescritura expansiva de *Pamela*, cuyo hermano es ahora protagonista y da nombre a la novela (transvalorización), y, por otra, una transformativa de *Don Quijote*, pues la personalidad y aventuras del hidalgo inspiran tanto las de Joseph como, especialmente, las de Adams, quien es uno de los avatares más ilustres y conocidos de Don Quijote en la literatura inglesa (transdiegetización). Estamos ante un cruce transescritural en el que podría argumentarse, como el epígrafe que figura bajo el título de la novela parece indicar («Written in Imitation of the Manner of Cervantes»), que *Don Quijote* ocupa una posición central o hipotextual, mientras que *Pamela* tiene un papel secundario o intertextual, aun cuando el universo diegético de esta obra sea más cercano (identidad homodiegética) y el de aquella más lejano (equivalencia heterodiegética), lo que podría cuestionar esta jerarquía.

Por si ello fuera poco, al año siguiente Fielding da a la imprenta *Jonathan Wild* (1743), una biografía novelada de un conocido delincuente de la época, que se sirve sistemáticamente del estilo y de símiles épicos para elevar a su protagonista de manera irónica, como hacía el género conocido en la época como épica burlesca (que formaba parte del *high burlesque*). Ello permite hablar de una transescritura reproductiva architextual, en cuanto que imita el género épico para crear un efecto cómico y distanciador, aunque el carácter episódico y supeditado a una materia de índole picaresca sitúa tal imitación en un nivel más intertextual que hipertextual. Este ejemplo, sin embargo, puede parecer que desdice el cambio de énfasis operado en nuestra definición de transescritura desde el texto al universo diegético, desde la presencia de un texto en otro que define la transtextualidad de Genette a la transferencia de universos diegéticos que define la transficcionalidad de Saint-Gelais. La contradicción, sin embargo, no es tal, ya que la utilización del estilo épico en *Jontathan Wild* evoca el universo diegético asociado a él para sugerir su transdiegetización en uno de índole opuesta —criminal en vez de heroico— pero que sería su equivalente. Esta equivalencia creada mediante el estilo, que puede observarse aún mejor en otro ejemplo dieciochesco de *high burlesque* como es *The Rape of the Lock* (1712, 1714), el poema épico burlesco de Alexander Pope, coloca tanto a los crueles criminales de aquel como a los frívolos aristócratas de este en la posición que antes correspondía a los héroes épicos (con devastadoras consecuencias tanto para aquellos como para estos). En este sentido indirecto o virtual estaríamos ante una transescritura del universo épico clásico no muy lejana a la reescritura heterodiegética. Por todo ello, no parece conveniente excluir de la transescritura la imitación formal y las formas cómicas, como hace Saint-Gelais explícitamente de la transficcionalidad, pues supone obviar las confluencias que pueden producirse entre la parodia y la transescritura, como el propio Saint-Gelais parece admitir de forma implícita al incluir a *Shamela* como una de las obras analizadas en su estudio.

Pese a esta insistencia en el universo diegético, nos sigue pareciendo preferible el término transescritura sobre el de transficcionalidad, pues, además de la necesidad de este último para cubrir el vacío ya reseñado, tiene la ventaja de incidir en el proceso más que el resultado, en la producción más que el producto, algo acorde con las tres operaciones que engloba; y, además, está ligado al universo verbal o literario en el que se encuentran indudablemente los orígenes de

tales operaciones, como acabamos de demostrar con el ejemplo de FIelding. A estas razones menores hemos de unir la fundamental, pues es la que distingue más claramente nuestro modelo transescritural del transficcional de Saint-Gelais: si la transescritura no se ciñe a la transtextualidad genettiana (cuyas categorías reservamos para especificar el carácter hiper, archi o intertextual de tales operaciones), tampoco lo hace a la identidad de universos diegéticos que define la transficción saint-gelaisiana (cuyas categorías también incorporamos). Al contrario que esta, y como la hipertextualidad genettiana, la transescritura incluye tanto la equivalencia o reescritura heterodiegética como la identidad que ni expande ni transforma, simplemente reproduce, operación esta para la que, insatisfechos con el término que proponía Gil, no podemos encontrar uno mejor que el que maneja el propio Genette: *imitación*. De esta manera, queda ya configurada también terminológicamente la tríada transescritural ya descrita por sus operaciones: *imitación* (reproducción), *transficción* (expansión) y *reescritura* (transformación). La diferencia entre *Don Quixote in England* y *Shamela* muestra la necesidad de distinguir entre transficción y reescritura (simulación y transposición en Genette, expansión y versión en Saint-Gelais), pese a que ambas obras comparten su homodiégesis o identidad de universos diegéticos con *Don Quijote* y *Pamela*; pero la evidente relación y continuidad entre *Don Quixote in England* y *Joseph Andrews* como transescrituras homodiegética y heterodiegética de *Don Quijote* muestra la inconveniencia de excluir la heterodiégesis, como hacía Saint-Gelais.

El subtítulo de *Joseph Andrews*, además, nos alerta de las evidentes conexiones de la reescritura heterodiegética con la imitación (con la que, en efecto, comparte el principio de equivalencia), que se concebía en el siglo XVIII precisamente como desplazamiento heterodiegérico de un modelo que se imitaba formalmente (así ocurría en las imitaciones de Horacio por Pope o las de Juvenal por Johnson), como ilustra también la imitación de la épica en el *Jonathan Wild* de Fielding[8]. Y no es este el único caso de deslizamientos entre las tres

8. La proximidad entre la reescritura heterodiegética y la concepción que los autores del XVIII tenían de la imitación se pone de manifiesto en la tipología adaptativa de Leitch (2007), quien se refiere a aquella precisamente como *imitación neoclásica*. La desafortunada elección de este término para referirse a una práctica cinematográfica tan alejada no solo en el tiempo sino en los propósitos y visión de mundo del neoclasicismo, aunque con evidentes concomitancias formales, pone de manifiesto

categorías básicas transescriturales sobre los que nos alerta su empleo por parte de Fielding. Si la resurrección del Don Quijote de Cervantes en su obra de teatro identifica a esta como transficción, su traslado a Inglaterra da a sus aventuras un cierto carácter heterodiegético que lo acerca a este tipo de reescritura. El carácter de reescritura de *Shamela* no ofrece dudas, como tampoco el de *Joseph Andrews* en relación con Cervantes, pero sí con Richardson: la Pamela que aparece al final de la novela casada con Mr B. parece un personaje diferente y esas diferencias inciden, aunque de modo sutil, en la visión del mismo como hipócrita, aunque ello podría explicarse como resultado de una evolución psicológica en el tiempo diegético transcurrido entre ambas obras; la homodiégesis con *Pamela* oscila así entre la reescritura y la transficción, como la heterodiégesis cervantina en la misma obra lo hacía entre la reescritura y la imitación. Se demuestra así lo resbaladizo y problemático que pueden ser en la práctica unas distinciones que en la teoría parecen claras, lo que apunta a la conveniencia de afinarlas. Aun sabiendo que la realidad literaria problematizará siempre nuestros intentos de teorizarla, se impone la necesidad de dotar al modelo de la elasticidad y flexibilidad suficientes para encajar o acomodar estas formas intermedias o ambiguas. Por ello, puede ser útil representar estas zonas de convergencia a través de un triángulo cuyos vértices están ocupados por las tres categorías transescriturales básicas, pero cuyos lados permiten visualizar estas confluencias, tal y como aparece en la figura 1.

En efecto, los vértices del triángulo son puntos que definen los tipos puros o ideales de la transficción, la reescritura y la imitación, donde podemos situar aquellas transescrituras cuyo carácter expansivo, transformativo y reproductivo es inequívoco; los lados son líneas a lo largo de las cuales se pueden ubicar tipos mixtos o híbridos en una escala de posibilidades según su mayor o menor proximidad a esos puntos; o, en otras palabras, esos tipos puros tienen variantes según

el carácter *ad hoc* de las categorías de Leitch. Su clasificación carece de rigor teórico porque no responde a unos criterios claros aplicados de forma sistemática y coherente a su campo de estudio para estructurarlo, sino a una descripción de prácticas adaptativas según criterios cambiantes y heterogéneos y, por tanto, susceptibles de solapamiento (la imitación neoclásica con la colonización, esta con la revisión, la parodia con esta última, etc.) e incluso de incoherencias internas. La tipología de Leitch tiene utilidad como identificación de estrategias adaptativas recurrentes, pero es insuficiente como taxonomía, como él mismo reconoce y ejemplifica al final de su exposición al localizarlas todas en una sola película (123-125).

se deslicen por uno u otro lado del triángulo. La transficción puede deslizarse por el de la imitación, cuando expande reproduciendo (la simulación genettiana), o por el de la reescritura, cuando lo hace transformando (la versión de Saint-Gelais). En este lado de la versión se encuentra con la reescritura homodiegética, pero esta deriva hacia la imitación cuando es heterodiegética, pues, al igual que esta, no hace sino imitar un modelo en nuevas condiciones o circunstancias diegéticas; la imitación pura, no obstante, lo hace reproduciendo el mismo universo diegético pero modificando su forma externa (translongación, transestilización…), lo que la acerca a la simulación, cuyo sentido y alcance se ve así ampliado.

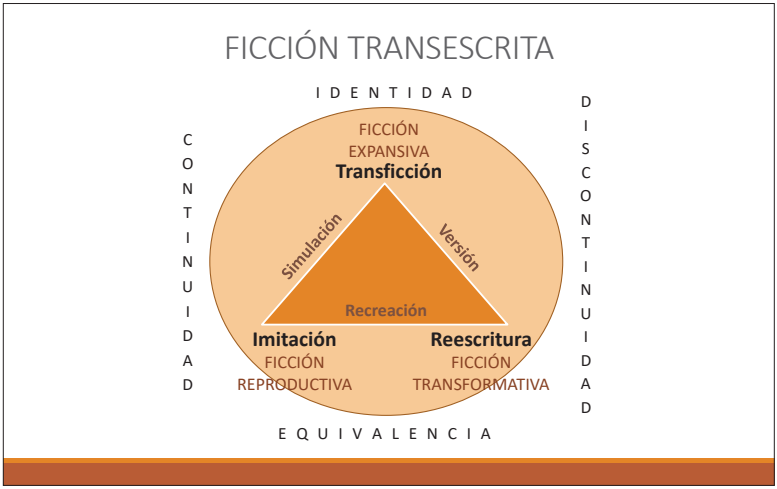


Figura 1.- El modelo triangular de la transescritura.

La equivalencia o analogía entre universos diegéticos diferentes que define la recreación en la que confluyen imitación y reescritura se distingue de la identidad entre los mismos que caracteriza a la simulación y la versión, creando así un eje vertical. La identidad crea una relación transescritural fundamental o esencialmente sintagmática o *secuencial*: transescrituras que se sitúan antes, durante o después, como un *desarrollo o expansión* de la diégesis; la equivalencia implica una transescritura paradigmática o *paralela*, por cuanto presupone un paradigma que se recrea por *desplazamiento o recreación* de la diégesis, bien de su contenido, bien de su forma. En el eje horizontal

puede primar la discontinuidad que tiende hacia la alteridad y la transformación, aun cuando se trate del mismo universo diegético, como ocurre en la versión, o la continuidad que tiende a la afinidad y la reproducción, aun cuando se trate de un universo diegético diferente, como en la recreación. Finalmente, podemos decir que la reescritura queda subcategorizada por su posición intermedia entre la transficción y la imitación: en su variante homodiegética se vincula a la transficción, pues se basa en la identidad de universos diegéticos, aunque introduce en ellos una discontinuidad transformativa; en su variante heterodiegética presupone la transformación en otro universo diegético, pero con una equivalencia que crea analogía, y ello la vincula a la imitación. Lo mismo ocurre con la transficción: posee una variante continua que se acerca a la imitación porque en ella prima la reproducción y otra discontinua que se aproxima a la reescritura porque en ella lo hace la transformación. La imitación, por último, es homodiegética o continua cuando se basa en la identidad, pero heterodiegética o discontinua cuando lo hace en la equivalencia. La simulación, la versión y la recreación son las formas híbridas en las que convergen las tres operaciones básicas.

Veamos algunos ejemplos que pueden clarificar nuestro modelo triangular y que, además, habiendo ya establecido con el caso de Fielding su secular genealogía, nos sirven para verificar su vigencia en la modernidad. Para ello, podemos acudir a un texto como el relato clásico de fantasmas de Henry James citado más arriba, puesto que contamos con un notorio grupo de recientes transescrituras que ilustran perfectamente nuestro modelo. Como es bien sabido, la historia gira en torno a las experiencias de una joven institutriz de dos niños, Miles y Flora, en la mansión de Bly, donde se le aparecen los fantasmas de la tutora anterior y del criado que era su amante, Jessel y Quint, contra los que se siente obligada a luchar para proteger a los niños, aunque acaba provocando la muerte de uno de ellos. En el polo de la imitación podemos situar su teatralización por parte de William Archibald, *The Innocents* (1950), siempre que prescindamos de la transmedialidad que implica una representación teatral para centrarnos en el texto dramático, que supone solo una transmodalización. Desde esta perspectiva el texto de Archibald es una transformación formal no de la diégesis narrativa en mímesis dramática sino de la narración en mostración literaria y, por tanto, un cambio de modo más que de medio. Lo mismo podría argumentarse de la ópera de Benjamin Britten (1954) si nos ceñimos al libreto de

Myfanwy Piper, aunque en este caso la operación es más dudosa, pues al componente escénico la ópera añade uno musical que explica por qué un libreto —como un guion fílmico— no tiene la consideración o importancia que el teatro impreso en el proceso de recepción. Sea como fuere, es llamativo que tanto en la obra de Archibald como en el libreto de Piper el universo diegético original no sufre adiciones o transformaciones notorias más allá de las impuestas por el cambio de modo: no se trata de expandir o modificar tal universo (transdiegetización), sino su forma de presentación (transmodalización) buscando las equivalencias oportunas; y, por tanto, de una equivalencia concebida no en términos temáticos sino formales, orientada en última instancia a la reproducción del mismo universo en el medio escénico (transmediación). Los dos textos, curiosamente, insisten en una connivencia de los niños con los fantasmas que en la novela era una mera hipótesis de la institutriz, convirtiendo así una interpretación subjetiva en realidad objetiva, algo indudablemente ligado a la desaparición de la función narradora y focalizadora de la institutriz como resultado de la mostración y, por tanto, de la transmodalización. La ópera incluso llega al extremo de dar no solo presencia sino también voz —en forma de diálogos, parlamentos y, sobre todo, canciones— a los fantasmas, explicitando su influencia maligna sobre los niños y su deseo de poseerlos, por lo que no es descabellado decir que se desliza por la pendiente de la simulación hacia la expansión: realmente es como añadir y desarrollar lo que la institutriz solo sospecha y sugiere a medias en el texto de James, convirtiendo la subjetividad no explicitada de la narradora en objetividad escénica y musical.

Aun deslizándose por la pendiente de la simulación hacia la ficción expansiva, el texto de Piper sigue gravitando en torno al polo de la ficción reproductiva, pero otra dramatización reciente lo hace ya plenamente en el de la expansiva: se trata de *Quint and Miss Jessel at Bly* (2000) de Don Nigro, que, como el título sugiere, reconstruye la relación amorosa de los personajes que luego serán los fantasmas de *The Turn of the Screw* y que se producía antes del inicio de la novela, pero de la que sabíamos por el testimonio de Mrs. Grose, el ama de llaves. Esta relación se convierte ahora en un triángulo amoroso del que el tío de los niños y señor ausente de Bly forma el otro vértice, pero que no altera en lo esencial el relato de Mrs. Grose, simplemente lo detalla o desarrolla. Y si esta obra es evidentemente una precuela, *Miles and Flora* (1997) es una secuela escrita por Hilary Baily en la que se nos cuenta qué fue de las vidas de la institutriz,

aquí llamada Eleine Selsden, Mrs Grose, Flora y Miles, convertido este en fantasma que, desde esa existencia de ultratumba que ahora comparte con los criados, sigue rondando a su hermana. La novela muestra las corruptoras y devastadoras consecuencias de un pasado traumático en las vidas de sus supervivientes, un pasado fantasmático tanto en sentido literal, puesto que retorna en forma espectral, como metafórico porque lo intentan olvidar y reprimir, pero los persigue y acosa como un fantasma. Lo más inquietante, sin embargo, es que la novela expande la connivencia con los fantasmas de los niños a la institutriz y la criada, que parecen haber tenido no solo trato con ellos sino haber realizado un pacto que todavía consideran vigente. La cuestión, planteada por el propio tío de los niños que es aquí otro de los personajes, es naturalmente si esto ocurrió después o durante los sucesos de Bly, es decir, si estamos antes una expansión interna además de externa del universo diegético original, pues, en caso de haberse producido dentro del mismo, estaríamos no solo ante una secuela sino también ante una interpolación que cambiaría nuestra percepción de tales sucesos y de los personajes, especialmente de la institutriz y Mrs Grose, y por tanto ante una reescritura. A ello apuntan también otros ligeros cambios: ciertos detalles en las muertes de Quint, Jessel y Miles o, sobre todo, la caracterización mucho más negativa de la institutriz. La obsesión de Eleine por casarse con un caballero para escapar de su gris existencia le hace bordear la demencia, lo que socava una fiabilidad que ya era puesta en duda por el relato de James —que creaba dudas sobre su interpretación de los fantasmas— pero que aquí se modifica radicalmente al plantearse que ella y Mrs Grose fueran sus aliados y por tanto cómplices de su corruptora influencia. La ficción expansiva se precipita así por la pendiente de la versión hacia la transformativa, y es ahí donde radica su diferencia fundamental con *Quint and Miss Jessel at Bly*, más que en su carácter de secuela en vez de precuela: esta es una simulación que se inclina hacia la imitación, *Miles and Flora* es una versión que apunta a la reescritura, aunque solo de manera incierta, como un cuestionamiento que envuelve en una mayor y más terrible ambigüedad el universo originalmente ambiguo de James.

Al continuar y desarrollar más allá de su desenlace textual el universo diegético original, es difícil que una secuela no modifique, aunque sea solo muy ligeramente, nuestra percepción del mismo, pues tiene la libertad para hacerlo que no tiene la precuela, que debe necesariamente desembocar en el inicio de la protoficción. El

potencial transformativo es aún mayor si pasamos de la expansión externa a la interna, esa que desarrolla no el antes o el después sino el durante, y así puede observarse en la que es, desde nuestro punto de vista, la mejor transescritura del clásico de James, «Accursed Inhabitants of the House of Bly», un relato corto de Joyce Carol Oates publicado originalmente en 1992 y luego recogido en su libro *Haunted: Tales of the Grotesque* (1994). La profunda transformación que sufre el original está anclada en el cambio de voz —heterodiegética en vez de homodiegética— y sobre todo de focalización, pues ahora son Jessel y, en menor medida, Quint los que focalizan la historia, con la peculiaridad de que lo hacen después de muertos, como fantasmas. Ello permite ofrecer un considerable caudal de información que no aparecía en el texto de James, y no solo sobre su espectral existencia en Bly, sino también sobre su pasado y su historia de amor, que no es la relación depravada que intuía la institutriz, sino una apasionada y auténtica. Este es solo uno de los giros que configuran una versión radicalmente diferente de la misma historia: los enamorados, que estaban y están todavía unidos a los niños por un amor sincero y protector, son víctimas, como estos, de la persecución y el puritanismo fanático de la institutriz. Se produce así un vuelco radical: los fantasmas no encarnan el mal o la condenación sino la única posibilidad de redención por el amor; y, en vez de atormentar a los vivos, son atormentados por estos, que parecen estar más muertos que ellos. A esta reescritura homodiegética, podemos añadir la variante heterodiegética representada por *A Jealous Ghost* (2005), de A. N. Wilson. Su protagonista, Sallie Declan, es una joven norteamericana que vive en Londres mientras trabaja en una tesis doctoral sobre *The Turn of the Screw*, que abandona temporalmente para ocuparse de los dos hijos de un adinerado y atractivo abogado en una mansión rural, donde construirá una fantasía de inspiración literaria (no solo la novela que es su objeto de estudio sino otras como *Jane Eyre* o *Rebecca*), la de casarse con el dueño, pero arraigada en un profundo desequilibrio mental que se va revelando poco a poco hasta desembocar en un trágico desenlace. Estamos ante la *captura* que incorpora el hipotexto al universo diegético transescritural, con la peculiaridad de que es la imaginación literaria de Sallie la que lo extrapola a su entorno y traza las líneas de filiación o equivalencia entre ambos (incluidos los fantasmas que están solo en su cabeza), explicitando así el desplazamiento heterodiegético en el que descansa la transescritura. Podemos caracterizar así la novela de Wilson cono

una recreación heterodiegética mediante un dispositivo quijotesco, el de la imaginación literaria y demente de la institutriz como lectora de *The Turn of the Screw*, quien desarrolla y completa las equivalencias de base diseñadas por el autor en un proceso de imitación del texto de James[9].

Esta recreación imitativa de raigambre quijotesca es aún más evidente en el caso de la novela de John Harding *Florence and Giles* (2010), protagonizada por una lectora de similares características, aunque ahora son la literatura gótica, Radcliffe en especial, *Jane Eyre* (ambas citadas también en el original de James como lecturas de la institutriz) y, sobre todo, Poe, las fuentes que orientan su imaginación quijotesca. Lo peculiar es que este personaje no es la institutriz, sino la niña, que ya no se llama Flora sino Florence (al igual que Miles se convierte en Giles o Mrs Grose en Mrs Grouse), un desplazamiento nominal que explicita el que se ha producido en el universo diegético desde Essex al estado de Nueva York. Los cambios, además, van más allá de la transdiegetización, pues afectan también a los actantes y la acción: Quint y Jessel desaparecen y su papel es asumido por una primera institutriz que murió ahogada en el lago y una segunda a la que la niña considera un fantasma y contra la que desata una terrible cruzada cuyo desenlace no vamos a revelar, pero da lugar a una profunda subversión del original de James. Harding toma de este una serie de elementos (la casa aislada de un señor ausente, el triángulo formado por los niños y la institutriz rodeado de criados, la cruzada fantasmagórica) para someterlos a una nueva combinación o refuncionamiento en un tipo de reescritura que podemos calificar como architextual, por cuanto no reescribe tanto un texto como el paradigma subyacente en él, que saca a la superficie mediante su imitación. Junto a este architexto de base, el autor también reescribe una serie de intertextos que van desde el *Quijote* a *Macbeth* —claves para entender el comportamiento de la narradora, condicionado por sus lecturas y por su sentimiento de culpa, que son los que le hacen ver fantasmas— y, sobre todo, Poe, cuyos personajes demenciados y mortíferos parecen haberse hibridado con los de James.

9. Para un análisis pormenorizado de estas dos reescrituras literarias, como de las fílmicas que veremos en el apartado siguiente, puede consultarse Pardo (2010). Asimismo, puede encontrarse un estudio detallado de las transescrituras fílmicas del mito quijotesco ahí mencionadas en Pardo (2013).

3. La transmedialidad. El modelo cuadrangular

Como hemos venido argumentando desde el principio de nuestro estudio, las operaciones que hemos subcategorizado bajo el rango de la transescritura pueden tener una dimensión intermedial además de intramedial. Si acudimos al mismo ejemplo que nos ayudó a clarificar y formular tales operaciones, el *Quijote*, solo hay que asomarse a otro medio, por ejemplo, el cine, para encontrar casos de imitación, transficción y reescritura transmediales, y ello sin salir de un ámbito muy específico (como antes la transescritura de Fielding), en este caso el del cine español tardofranquista, aunque hemos de remontarnos al primer franquismo para encontrar nuestro primer ejemplo.

En 1948 se había estrenado *Don Quijote de la Mancha*, película dirigida por Rafael Gil cuya actitud reverencial hacia el clásico cervantino, concebido como intocable por su carácter de monumento nacional, desemboca en una fidelidad casi absoluta que nos permite colocar esta adaptación cinematográfica en el polo de la imitación. Tal vez como consecuencia de la intimidación ejercida por este carácter monumental que el *Quijote* de Gil traslada a la pantalla, tal vez como reacción a esta veneración nacionalista y como expresión de los vientos aperturistas que corrían en el panorama tanto cinematográfico como político de los años sesenta, todas las películas a partir de estos años inspiradas en el *Quijote* se deslizarán hacia los polos de la transficción y la reescritura. Por la pendiente de la simulación asciende *Dulcinea* (Vicente Escrivá, 1962), una transficción fílmica del *Quijote* que adapta al cine la que había realizado para los escenarios Gaston Baty con el mismo título (1938), que cuenta la redención e inmolación de Aldonza Lorenzo, concebida como una moza de mesón próxima a la Maritornes cervantina, a la que Sancho entrega la carta de Don Quijote a Dulcinea. La carta produce primero una transfiguración que la convierte en una especie de quijote femenino de la fe, en lo que es una expansión interna del original cervantino, y, tras la muerte del hidalgo de la que es testigo y que convierte la expansión en externa, el deseo de continuar su misión, concebida en términos religiosos, que la conduce a la muerte final a manos del populacho. Si nos deslizamos desde este polo transficcional por la vertiente de la versión hacia la reescritura, damos con *Don Quijote cabalga de nuevo* (Roberto Gavaldón, 1972), protagonizada por Mario Moreno «Cantinflas» haciendo de Sancho, más que por el Don

Quijote interpretado por Fernando Fernán Gómez. El filme añade, al principio de la película y tras haber recapitulado brevemente tanto visual como oralmente las aventuras más famosas de la primera parte de la novela, una escena en la que se juzga al hidalgo por estos desvaríos y en la que el propio Cervantes actúa como el escribano del juez. Se trata de una captura autorial que sugiere que esta es la verdadera historia de Don Quijote en la que se inspiró Cervantes para escribir su novela, que queda relegada así a la paradójica condición de mera versión de la misma, algo confirmado por el desenlace. La presentación con ligeras modificaciones de las aventuras en el palacio de los Duques y en la ínsula Barataria que ocupa el resto de la película se resuelve en lo que es un cambio radical del original cervantino: Don Quijote recobra gracias a Sancho su fe caballeresca perdida y, lejos de volver a la aldea para morir, vuelve a cabalgar hacia aventuras no narradas en la novela cervantina, tal y como anunciaba el título. Por último, junto a esta reescritura homodiegética, podemos encontrar también no una sino una serie de reescrituras heterodiegéticas en las que el texto cervantino cede su lugar al architexto, al mito quijotesco reducido a sus rasgos esenciales, que tiene una presencia progresivamente decreciente —o crecientemente superficial— en *Rocío de la Mancha* (Luis Lucia, 1963), *Una tal Dulcinea* (Rafal Salvia, 1963) y *En un lugar de la Manga* (Mariano Ozores, 1970). En todas ellas se produce una actualización del mito que transforma a Don Quijote en una serie de avatares recreados en la sociedad española de la época. La primera añade una transgenerización de doble sentido (musical y femenina) y la tercera consuma la disolución del mito en los tópicos del españolismo y las convenciones de la *españolada*: el architexto quijotesco deja de ser hipotexto para convertirse en intertexto, por lo que acaso no pueda considerarse siquiera una reescritura En todas, además, la ambientación contemporánea sirve para amalgamar el architexto quijotesco con el picaresco, al servicio de una aculturación con un claro perfil ideológico: el régimen político se apropia del mito para promover sus valores sobre la identidad genérica o nacional.

En todos estos casos estamos ya en el terreno de la transmedialidad, que podemos describir de manera paralela a la transescritura: si definimos esta como la migración de universos diegéticos entre obras, basta con sustituir estas por medios para tener una definición de la transmedialidad. Se trata ahora de la transferencia de los *mundos posibles* (personajes, acción, cronotopo) no solo de una obra a otra sino también de un medio a otro, lo que nos permite tomar las operaciones

intramediales como modelo de las intermediales, la transescritura de la transmedialidad. Ello es lógico si tenemos en cuenta la secular prioridad de la literatura sobre los otros medios narrativos surgidos mucho más tarde (cine, televisión, cómic, videojuego), de la que deriva su carácter de matriz transescritural tanto en los universos como en los procedimientos, aunque ello no implique necesariamente su prioridad en la transescritura de universos diegéticos específicos, pues hay casos en los que la transescritura intermedial se ha adelantado a la intramedial. La transmedialidad así concebida debe distinguirse del tradicional concepto de adaptación, pues describe un territorio más amplio, como los ejemplos examinados ponen de manifiesto. Si la imitación de Rafael Gil o incluso las reescrituras de Gavaldón y Lucia pueden considerarse adaptaciones en el sentido tradicional del término y se puede dar cuenta de sus diferencias con las diferentes tipologías adaptativas diseñadas a tal efecto, la relación de los filmes de Salvia (que está adaptando, no lo olvidemos, una obra de teatro de Alfonso Paso) y Ozores con el *Quijote* empiezan a desbordar los marcos adaptativos, y la película de Escrivá se sale por completo de los mismos y difícilmente puede considerarse una adaptación (del *Quijote*, queremos decir, ya que lo es de la obra de Baty). Por ello, parece conveniente diferenciar el cambio de medio y la consiguiente transemiotización del universo diegético (lo que tradicionalmente se viene denominando *adaptación*), que puede afrontarse con una actitud reproductiva o transformativa; de la expansión de un universo diegético en otro medio, en la que el proceso adaptativo, si no desaparece por completo —pues no deja de ser una prolongación transmedial del protouniverso en la que puede reaparecer algún personaje e incluso episodio del mismo, lo que implica su transemiotización— pasa a un segundo plano por la irrupción y el dominio de nuevos personajes y episodios sin equivalencia en el original literario. Podemos utilizar el término *transmediación* para referirnos a lo primero, esto es, la adaptación de una diégesis a otro medio, y el de *transmedia* para lo segundo, a saber, la expansión de una diégesis en otro medio. Es evidente que también en este segundo terreno puede darse la misma dualidad reproductiva y transformativa, como nos recuerdan las líneas que desde el vértice expansivo caían hacia los otros dos vértices en nuestro modelo triangular. Teniendo en cuenta que esta dualidad se cruza ahora con la que acabamos de establecer entre transmedia y transmediación, tal vez convenga transformar tal modelo en uno cuadrangular a la hora de trasladarlo a la transmedialidad, para definir así

cuatro categorías transmediales básicas en lugar de tres, tal y como se representa en la figura 2.

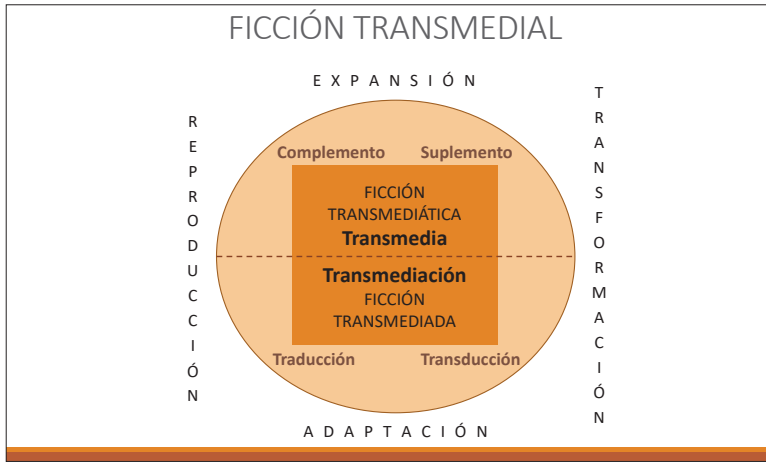


Figura 2.- El modelo cuadrangular de la transmedialidad.

En vez de un triángulo tendríamos, por tanto, un cuadrado cuyo eje vertical separa dos hemisferios, el inferior de la transmediación y el superior del transmedia —que podemos denominar respectivamente, si queremos prescindir de este anglicismo, ficción transmediática (frente a transmediada)—, dentro de los cuales un eje horizontal separa la reproducción a la izquierda de la transformación a la derecha. Ello nos permite distinguir entre dos tipos de ficción transmediática, según la expansión transficcional conserve (imitación) o transforme (reescritura) el universo diegético original, a los que denominaremos respectivamente, apropiándonos de la muy útil distinción que establecía Genette dentro de las continuaciones, *complemento* y *suplemento* (por cuanto las transformaciones o correcciones que introduce este último delatan una voluntad no solo de desarrollar o prolongar sino también de suplir o reemplazar el universo diegético original). Estos dos tipos se corresponden en el ámbito de la ficción transmediada con los que llamaremos, a falta de una denominación mejor, *traducción* —para referirnos a la mera transemiotización que reproduce en otro medio (transmediación imitativa)— y *transducción* —en el sentido con el que Doležel acuñó este término, es decir, la traducción que reescribe (transmediación reescritural)—, bien entendido que en ambos casos deberemos añadir

un adjetivo que especifique el medio al que se traduce el original (*literaria*, *cinematográfica*, *gráfica*, *televisiva*, *ludonarrativa*). En el eje vertical distinguimos dos tipos de ficción transmedial, según expanda o adapte; en el horizontal entre dos tipos de expansión o adaptación, según reproduzca o transforme. Como en el modelo triangular, los vértices definen cuatro tipos básicos o puros de transmedialidad, mientras que las formas intermedias o híbridas se sitúan a lo largo de los lados, definiendo zonas de deslizamiento o convergencia: en los horizontales entre reproducción y transformación, en los verticales entre adaptación y expansión.

Una vez más, nada mejor para demostrar la operatividad de este modelo cuadrangular de la transmedialidad que aplicarlo al mismo universo diegético que antes exploramos con el triangular de la transescritura intramedial. El punto de partida ideal para ello es la adaptación que de la obra de teatro de William Archibald —más que del texto de James— hicieron el propio autor y Truman Capote, responsables del guion que se convirtió en la película *The Innocents* (1961), dirigida por Jack Clayton. Este origen del filme en la obra de teatro a la que ya nos hemos referido más arriba nos alerta sobre su carácter imitativo, pues se trata, en efecto, de un ejemplo perfecto de traducción audiovisual de un texto literario (eso que podríamos denominar *ilustración*): los pocos cambios que pueden detectarse respecto del original de James obedecen a la necesidad de visualizar u objetivar impuesta por el medio fílmico o al deseo de encontrar equivalencias fílmicas para los elementos literarios intransferibles, en este caso la ambigüedad que envuelve el relato de fantasmas y que está anclada en la narración homodiegética de la institutriz, de la que solo se retiene la focalización interna asociada a ella[10]. Desde este punto de partida podemos desplazarnos por el eje horizontal adaptativo hacia la transducción o por el vertical imitativo hacia el complemento. Si tomamos el primero llegamos a una película española que adapta la acción de *The Turn of the Screw* no solo a la pantalla sino al País Vasco en las postrimerías del siglo XIX y convierte a la institutriz en un seminarista cuya orientación homosexual está sometida a una violenta auto-represión, a la que por supuesto no es ajena la religión católica que ha estado a punto de convertir en su modo de vida. Ello

10. Estamos utilizando la distinción que realiza John McFarlane (1996) entre *transferencia* y *adaptación*, es decir, entre los elementos transferibles de un texto literario, habitualmente los que tienen que ver con la historia o el universo diegético que

no es óbice para que la película siga fielmente, dentro de su lógica heterodiegética, el texto de James, como sugiere el título de la misma, *Otra vuelta de tuerca* (Eloy de la Iglesia, 1985), reafirmando así su condición de transmediación, si bien transformativa (transducción) en vez de imitativa (traducción). Si ascendemos por el eje imitativo a la transficción fílmica, nos damos de bruces con un ejemplo paradigmático de complemento: *The Nightcomers* (Michael Winner, 1971) es una expansión externa que nos cuenta la prehistoria (precuela) de *The Turn of the Screw*, es decir, los tormentosos y carnales amores de Quint y Jessel en Bly con Miles y Flora como testigos y cómplices de los mismos. La película visualiza abiertamente las peores imaginaciones sexuales de la institutriz, que en la novela apenas se apuntaban oscuramente y en *The Innocents* empezaban a explicitarse, por lo que no modifican el universo diegético jamesiano, simplemente lo expanden. La transficción, sin embargo, no tiene por qué ser siempre tan respetuosa, como permiten vislumbrar dos películas más recientes solo parcialmente expansivas.

La primera es *El celo* (Antoni Aloy, 1999), filme precedido de una microprecuela, en la que nos enteramos de que la institutriz fue víctima de abusos sexuales por parte de su padre, lo que condiciona el desarrollo posterior del filme, en la medida en que anticipa el descubrimiento de que los niños fueron no solo testigos de relaciones ilícitas sino víctimas de abusos similares por parte de Quint y posiblemente su tío (transpragmatización), y arroja una luz diferente sobre la reacción de la institutriz a estos hechos (transmotivación). El telefilme producido por la BBC con guion de Sandy Welch (*The Turn of the Screw*, Tim Fywell, 2009) está enmarcado por una microsecuela en la que vemos a la institutriz narrando oralmente lo ocurrido en Bly —de modo que la mayor parte de la película es una transemiotización de este relato— a un doctor en un psiquiátrico, desde donde parte para la prisión mientras una nueva institutriz llega a Bly a ocuparse de Flora, lo que de nuevo cambia la acción y la

construye, no ligado a un medio específico, y los intransferibles y por tanto solo adaptables, que tienen que ver con el discurso o la manera en que está narrada, ligada a la enunciación propia del medio literario. Tal es el caso de la narración homodiegética de la institutriz, cuya forma más fácil aunque insuficiente de adaptación fílmica sería el recurso de la voz *over*, a la que la película renuncia, sin duda por sus orígenes teatrales, para utilizar otros que pueden interpretarse como añadidos pero que están al servicio de la enunciación fílmica de esa ambigüedad subjetiva.

interpretación del texto de James. En ambos casos, la alteración de la historia por delante o por detrás nos traslada del eje imitativo al reescritural y por tanto al suplemento, no solo externo sino también interno, pues ambos añaden la complicidad del tío en los excesos de Quint a través de una fotografía que los retrata como camaradas, lo que tiene la virtud de ampliar el círculo de sus víctimas, en el primer caso a los niños, en el segundo a las criadas de la casa (una de las cuales acaba suicidándose)[11]. Pero ambas películas también poseen la peculiaridad de que el carácter correctivo o contraficcional de estos cambios se ve neutralizado por el desplazamiento heterodiegético: en la primera este es espacial, pues traslada la acción a una isla mediterránea que recuerda a las Baleares, lo que permite introducir la temática del catolicismo y sus secuelas; en la segunda es temporal, pues lo hace a los años veinte del siglo XX, lo que permite conectarla a los traumas de la Primera Guerra Mundial. Tal heterodiégesis, unida al seguimiento no solo del diseño actancial sino también accional de la novela de James, alejan estos filmes del eje transficcional para acercarlos al adaptativo. Así lo confirma el hecho de que las expansiones, precuela y secuela, son solo parciales o microtextuales y están al servicio de una transformación interna también parcial y muy limitada de la acción. Por ello, se encuentran a medio camino entre el suplemento y la transducción audiovisual.

De acuerdo con lo expuesto hasta ahora, solo *The Nightcomers*, en cuanto que expansión total y no parcial, homodiegética y no heterodiegética, puede ser considerada ficción transmediática en la categoría de complemento, pero su consideración como transmedia es más que dudosa por su carácter único y aislado. Ello apunta a otros factores que es necesario tener en cuenta a la hora de explicar la diferencia entre transmediación y transmedia, sobre los que ha llamado la atención Saint-Gelais en el capítulo de su libro dedicado a lo que él llama el *estado mediático de la transficción* (nuestra ficción transmediática), a saber, la proliferación y la emancipación. Si los

11. Aunque la novela no dice que los niños no fueran víctimas de abusos ni que el tío no fuera cómplice de los mismos, añadir esta posibilidad cambia la prehistoria narrada por Mrs Grose a la institutriz en la novela. El texto tampoco dice qué fue de esta última, pero su marco narrativo implica que siguió trabajando como institutriz, pues como tal conoció a Douglas, al que entregó su relato escrito de lo ocurrido en Bly, justo el que aquel lee a los asistentes a la velada navideña que enmarca el relato de James.

tenemos en cuenta, podemos refinar nuestra distinción inicial afirmando que las expansiones solo se convierten en transmedia cuando su proliferación a cargo de una comunidad de autores —o consumidores cuyo grado de especialización los lleva a asumir un papel autorial— conduce a su emancipación del texto y el autor originales para conformar un universo diegético no anclado en una sola protoficción —o un solo medio— sino varias, o en una combinación de esta con sus transficciones transmediales; o, en otras palabras, un universo diegético que no tiene un anclaje textual sino architextual e incluso archimedial —es decir, no reductible a un medio—. Ello es resultado, además, de la forma en que se realiza y por tanto adopta tal proliferación, semejante a la que Saint-Gelais atribuye a los sistemas transficcionales mediáticos por oposición a los literarios: estos últimos se organizan en torno a una relación biunívoca o dual entre el modelo y su derivación, a la manera de satélites que giran en torno a un texto o de ramas de un árbol que brotan de él; mientras que los primeros lo hacen de manera múltiple y plural, a la manera de tentáculos que se enlazan unos con otros o de raíces que se expanden como una red. Las series transmediadas como la generada en torno a *The Turn of the Screw* forman un sistema arbóreo a partir de un texto al que se somete a una transmediación repetida o recurrente (aunque ello no excluye las relaciones entre ellas); las transmediáticas como la de Bourne que estudia Gil (2012) se articulan como un sistema rizomático que expande un texto de manera sucesiva (un texto en otro que a su vez en otro…) e interdependiente (es decir, convergente, aunque ello no excluye divergencias, a veces tan profundas que dan lugar universos diegéticos alternativos por incompatibles). Y cabe pensar también en la posibilidad de series mixtas en cuanto que participan de ambos modelos, de lo transmediático y lo transmediado, como ilustra bien la de Sherlock Holmes estudiada por Sánchez Zapatero en este libro, lo que da un valor añadido a la inclusividad del término *transmedial*. Sea como fuere, la proliferación de expansiones y medios conduce a un universo diegético que es architextual y archimedial por no estar anclado en un solo texto o medio (o estarlo en todos y en ninguno), por haberse emancipado del hipotexto fundador[12].

12. No estamos en condiciones de abordar el universo transmedia, del que se ocupa Vicente Luis Mora en su contribución a este libro. Para ampliar lo ahí dicho nos

El ejemplo de *The Nightcomers* pone así en evidencia la existencia de *un tipo de ficción transmediática que no es propiamente transmedia* (un matiz que da un rendimiento adicional a la dualidad de términos que hasta ahora utilizábamos como sinónimos), aunque podría llegar a serlo en las condiciones que acabamos de describir. Y el caso inverso también es concebible, es decir, puede existir *un tipo de ficción transmediada que no sea propiamente transmediación*, como ocurre con la reescritura fílmica que no maneja textos sino architextos o, en otras palabras, que no solo desplaza heterodiegéticamente la estructura actancial y accional de un texto sino que la recombina o refunciona de manera que el modelo es irreconocible más allá de una architextualidad compartida. Tal posibilidad, que ya vimos en *Florence and Giles* dentro de la transescritura intramedial, está representada en la serie transmedial que venimos analizando por la película de Alejandro Amenábar *Los otros* (2001), anterior, por cierto, a la novela de Harding (otro ejemplo en el que la transescritura fílmica se anticipa a la literaria). Es evidente que la película está construida sobre el triángulo actancial formado por la figura femenina con un rol maternal, los niños en inquietante contacto con el más allá y la figura patriarcal ausente, puesto al servicio de una acción cuyo desarrollo está definido por otros tres elementos, a saber, el aislamiento en una casa señorial apartada, la presencia ambigua de los criados y la incertidumbre de las apariciones fantasmagóricas, que aquí se resuelve de manera diferente y sorprendente. Todo ello nos remite a la obra de James de manera inequívoca pero encubierta, indirecta en vez de directa, como si la transmediación fuera precedida de una operación intermedia consistente en extraer un repertorio de convenciones y relaciones (a la manera de como funciona la architextualidad en géneros) o un paradigma que luego recrea en el medio fílmico. Este carácter encubierto de la transescritura queda recogido en el título con el que el director y guionista de la película remitía a su modelo, pues se trata de la misma expresión que los personajes de James utilizan para referirse a los fantasmas (*the others*), pero la referencia pasará desapercibida para aquellos espectadores que no tengan bien presente en su memoria el libro de James. La mejor prueba de este carácter architextual es que otros directores lo reconocieron y explotaron en nuevas

parecen particularmente recomendables los conocidos trabajos de Henry Jenkins (2003, 2006 y 2007), que pueden completarse con la menos divulgada pero muy clarificadora tesis doctoral no publicada de Christy Dena (2009) o con el número monográfico de la revista *Caracteres* coordinado por Álvaro Llosa (2014).

recreaciones del paradigma subyacente en el filme de Amenábar, como puede observarse en *El orfanato* (Juan Antonio Bayona, 2007) y *The Awakening* (Nick Murphy, 2011), aunque en un proceso de progresivo alejamiento del modelo cuyos últimos coletazos pueden observarse en películas posteriores que exploran la maternidad de manera fantasmática, como *Mamá* (Andrés Muschieti, 2013) o *The Babadook* (Jennifer Kent, 2014), en las que la conexión architextual con *The Turn of the Screw* está ya muy diluida.

Hay que llamar la atención, sin embargo, sobre el carácter diferencial de la transescritura architextual en la ficción transmediática y la transmediada, sobre la diferente concepción o articulación del architexto en una y otra: además del carácter casi normativo que tiene en la primera frente al excepcional de la segunda, en aquella el architexto se construye sobre la identidad de universos diegéticos (homodiégesis), en la segunda sobre la equivalencia (heterodiégesis); una se asienta sobre la expansión extensiva —proliferación emancipante— de la misma diégesis, otra sobre la reescritura intensiva —recreación paradigmática— en otra diégesis; en vez de sucesivas expansiones de un universo diegético que acaban emancipándolo del hipotexto fundador, se trata de la recreación de un architexto en un universo diegético diferente. Esta confluencia architextual entre ficción transmediática y transmediada no es sino una entre otras que hemos ido ya apuntando pese a nuestros esfuerzos por separarlas. Inicialmente, la distinción entre ambas se basa en la diferencia entre expansión y adaptación; pero al cruzarse con el carácter architextual de la primera y textual de la segunda, abre la posibilidad de una forma expansiva o transmediática de transmediación por tomar como objeto un texto específico (que complementa y suplementa de forma parcial), pero también de una forma adaptativa o transmediada de transmedia porque no expande sino que traduce o transduce el universo architextual en otro medio. Y todo ello sin olvidar que la transmediación puede adaptar architextos y que el transmedia puede servirse o partir de expansiones de textos específicos.

Como consecuencia de todo ello, nuestro modelo cuadrangular no solo incorpora los lados verticales para dar cabida a estos deslizamientos o zonas de confluencia, sino que separa el hemisferio transmediático del transmediado por una línea de puntos para sugerir la porosidad de tal demarcación. En esta zona fronteriza lateral se encuentran tanto las transducciones basadas en expansiones parciales (a la derecha, entre el suplemento y la transducción: *El celo*) como los

complementos expansivos que son transmediaciones (a la izquierda, entre la traducción y el complemento: *The Nightcomers*). (Podemos denominar a ambas *transmediaciones transficcionales*, que tendrían una variante imitativa o traductiva y otra reescritural o transductiva). Además, la transmediación puede convertirse en transmedia cuando da lugar a un universo diegético architextual (*transmediación transmediática*), en cuyo caso se situaría es ese espacio liminar central. Y aún hay otro tipo de transmediación anómala porque no lo es en sentido estricto, ya que lo que transmedializa es un architexto en vez de un texto, o, en otras palabras, un repertorio architextual generado a partir de un texto (*transmediación architextual*). Lo de menos son los nombres que demos a estas formas híbridas o fronterizas (por eso los hemos colocado entre paréntesis), aunque el énfasis de los mismos en la transmediación sugiere la relevancia que adquiere este concepto en el campo de la transmedialidad por su carácter instrumental. Lo importante es disponer de un modelo que puede asimilar y dar cuenta de todas estas convergencias.

4. Ficción transmedial. El modelo transformacional

Es bien posible que la proliferación de términos con los que hemos concluido la sección precedente, más todos los que hemos venido desgranando con la esperanza de abrir un camino por entre la jungla terminológica, no haga sino hacerla más densa e infranqueable. En efecto, aunque creemos que los modelos que hemos planteado poseen la simplicidad imprescindible para su asimilación y la elasticidad que garantiza su rendimiento, es indudable que la complejidad de la realidad textual de la que deben dar cuenta hace su aplicación más difícil de lo que pueda parecer en un primer momento. Siendo plenamente —casi podríamos decir dolorosamente— conscientes de ello, puede ser útil extraer de tales modelos y de todo lo expuesto hasta ahora el repertorio no solo de categorías o tipos que hemos ido formulando y que podemos comparar con una morfología, sino de operaciones o transformaciones que los producen y que, por su carácter funcional y relacional, implican una sintaxis. Se trataría, por tanto, de formular una especie de gramática transformacional en cuanto que daría cuenta de las transformaciones sufridas por los textos o modelos originales en los procesos de transmedialidad que hemos estudiado, a través de las operaciones que pueden darse en la migración de universos diegéticos que define la transescritura. Tal gramática no solo presupone una

morfología y una sintaxis, sino que, además, implica una semántica, pues tales transformaciones suponen una actitud hacia los modelos que afecta a su significado. Así es como pueden leerse los dos estudios capitales que han orientado nuestra indagación si hacemos abstracción de las etiquetas que asignan a sus categorías y nos centramos en sus contenidos: como una gramática transformacional. En ellos se inspira nuestra propuesta, como hemos dejado claro en los antecedentes, pero con los ajustes que resultan del mismo esfuerzo sintético a la par que analítico del que hemos extraído nuestras categorías teóricas. Nuestra exposición asume todos los ejemplos que hemos ido desgranando hasta ahora y aun algunos otros que aparecen en otros capítulos de este libro, aunque apenas los detallaremos para no exceder los límites razonables de un trabajo de estas características; o, tal vez, habiéndolo hecho ya (con la consiguiente penitencia para la paciencia del lector), para no excederlos más allá de un límite razonable.

El principal ajuste tiene que ver con el concepto mismo de transformación, que en nuestro caso tiene el papel nuclear que el de expansión en Saint-Gelais y un sentido operacional o amplio que incluye esta última, en cuanto que expandir implica un cambio al menos cuantitativo en la diégesis, y también la imitación, en cuanto que esta implica un cambio estilístico o modal. Ello introduce una primera distinción ya presente en Genette entre transformaciones formales y temáticas, a las que podemos añadir una tercera categoría, las semánticas. Genette las incluye en su modelo junto a las temáticas dentro de las diegéticas, pero, al mismo tiempo, reconoce que no están vinculadas obligatoriamente a estas, sino que son facultativas, lo que, desde nuestro punto de vista, revela claramente que se encuentran en un nivel diferente de las temáticas. Por ello, parece más coherente sacar las transformaciones semánticas de esta categoría y otorgarles la suya propia, de forma que resulte una división tripartita en vez de dual que tendría la virtud de marcar tres ámbitos claramente diferenciados, aunque interrelacionados entre sí: formal (que atiende a la presentación del texto y su discurso), temático (todo lo relacionado con la historia o la diégesis evocados por el mismo) y semántico (el sentido o significado que adquiere tal diégesis). Es evidente que las transformaciones formales pueden dar lugar a otras temáticas (el cambio de punto de vista cambia necesariamente los contenidos), o, a la inversa, que éstas necesitan del concurso de determinados recursos formales (para introducir ciertos contenidos hay que cambiar el punto de vista); y que tanto unas como otras son los medios que producen cambios en el significado y, por

tanto, cambian la función o efecto del texto original en un determinado contexto (un punto de vista antagónico introduce contenidos que dan lugar a una interpretación diferente de lo narrado). Estos tres niveles transformacionales pueden denominarse, respectivamente, *adaptación*, *apropiación* y *revisión*, que hemos de diferenciar de la expansión, la transformación y la reproducción que definen transficción, reescritura e imitación, pues son susceptibles de darse en cada una de estas de forma concurrente. En efecto, trascienden la atención exclusiva a las características del universo diegético en que se basan las tres operaciones transescriturales básicas (tema) para atender también a su configuración textual o discursiva específica (forma) y a las actitudes que adopta respecto del texto o discurso fundador (significado). Se encuentran, en este sentido, a medio camino entre la concentración en la diégesis que caracteriza estas categorías transescriturales y la atención al texto propia de la hipertextualidad, la architextualidad y la intertextualidad, que también pueden incorporarse a esta gramática transformacional. Tal posición intermedia entre la diégesis y la textualidad, o, lo que es lo mismo, entre Saint-Gelais y Genette, puede representarse en un cuadro en el que, además, hemos desarrollado y desglosado algunas de las posibilidades que entrañan, tal como recoge la figura 3.

GRAMÁTICA TRANSFORMACIONAL	
IMITACIÓN / REESCRITURA / TRANSFICCIÓN	
Transescrita reproductiva/transformativa/expansiva	**Transmedial** transmediada/transmediática
ADAPTACIÓN / APROPIACIÓN / REVISIÓN	
ADAPTACIÓN: Transformaciones formales	
Intramedial (lengua, modo) intrínseca (formato, extensión) extrínseca	**Intermedial** verbalización ilustración (fílmica, gráfica…)
APROPIACIÓN: Transformaciones temáticas	
(local) **Homodiegética**	**Heterodiegética** (global)
(horizontal) **Intradiegética**	**Extradiegética** (vertical)
REVISIÓN: Transformaciones semánticas	
(sobreescritura) **Afirmativa**	**Correctiva** (contraescritura)
(versión) **Seria**	**Cómica** (parodia)
HIPERTEXTUALIDAD / ARCHITEXTUALIDAD / INTERTEXTUALIDAD	
Cuantitativa unitaria/múltiple	**Cualitativa** macro/microtextual

Figura 3: El modelo transformacional

Las categorías contempladas en este cuadro conforman un aparato descriptivo y analítico de aquellas obras que hacen uso o reutilizan los universos diegéticos de otras previas tanto en un mismo medio como en otro, es decir, conforman una especie de caja de herramientas para el estudio tanto de la transescritura como de la transmedialidad. En la parte superior del cuadro figuran las categorías básicas de la transescritura ya explicadas más arriba, pero inmediatamente debajo se detallan las operaciones que estas entrañan o con las que se asocian, clasificadas en tres tipos. En primer lugar, aparecen las transformaciones exclusivamente formales (aunque los cambios de forma tienen necesariamente consecuencias temáticas) a las que nos referimos con el término *adaptación*, perfectamente estudiadas por Genette como transposiciones formales[13]. De su estudio podemos extraer las transformaciones intramediales básicas, que pueden afectar a la forma interna, es decir, a la lengua (traducción o transestilización, por ejemplo en la parodia) o al modo (transmodalización, como en la dramatización, la narrativización, etc.); o a la externa, bien al formato (versificación, prosificación) o a la extensión (translongación, como en una versión reducida de un clásico). Estas transformaciones también pueden ser intermediales cuando hay un proceso de transemitotización o transmediación (audiovisualización, teatralización, novelización…), que podemos reducir a dos tipos básicos según la dirección que adopta, de la palabra o un sistema simbólico —la literatura— a la imagen (*ilustración*), de la imagen o un sistema icónico —cine, televisión, videojuego— a la palabra (*verbalización*), con la posibilidad de formas mixtas por la naturaleza híbrida del medio (teatro, cómic). Así entendida y de forma aislada, la adaptación o transformación formal se asocia con la categoría de la imitación, pues esta consiste en la conservación o reproducción de un universo diegético en un nuevo medio, lengua, modo o formato; pero puede darse en conjunción con la reescritura y la transficción. Lo que hemos llamado traducción (intersemiótica) es adaptación intermedial o transmediación formal, pero la transducción

13. Los cambios temáticos que resultan del mero cambio de medio han sido categorizados de manera muy acertada por Stam como la *diferencia automática*, que explica por qué la fidelidad es imposible en la adaptación cinematográfica de un texto literario: «A filmic adaptation is automatically different and original due to the change of medium. Here we can take as our own Fritz Lang's response (in *Contempt*, 1963) to the producer Prokosch's accusation of infidelity to the script: "Yes, Jerry, in the script it's written, in a film it's a picture… a motion picture it's called"» (2005, p. 17).

añade una transformación temática de índole reescritural, o el complemento y el suplemento añaden una de índole transmedial además de transficcional (aunque con un énfasis imitativo o reescritural, respectivamente).

En segundo lugar, y para referirnos a estas transformaciones temáticas que asociamos con reescritura y transficción porque modifican los universos diegéticos, pero sin vincularlas a una de estas en exclusiva, hemos propuesto un término neutro que las engloba, cual es el de *apropiación*, entendida como el desarrollo o asimilación de un universo diegético previo de acuerdo con nuevos intereses u horizontes, con una nueva visión de mundo, estética o ideología, que lo hacen propio siendo inicialmente ajeno[14]. Por ello, en esta categoría caben todas las operaciones que ya hemos detallado al ocuparnos de la reescritura y la transficción, tanto en un ámbito intramedial como intermedial. En primer lugar, y si se mantiene la identidad de universos diegéticos pero con cambios parciales (transmotivación, transvalorización, transpragmatización) estaremos ante una apropiación homodiegética, una forma de desplazamiento local frente al global que hemos

14. Nuestra definición es deudora de la de Francis Vanoye, quien se refiere a la apropiación como el proceso de asimilación de una obra al punto de vista, visión, estética o ideología propias del contexto adaptativo. Vanoye distingue tres factores en este proceso: el sociohistórico (la época), el estético (las corrientes, movimientos o escuelas fílmicas) y el estético individual (el autor y su equipo), lo que puede conllevar una transformación sistemática que llega hasta la «divergencia» o «inversión», pero admite también que la apropiación puede ser denegada cuando se rechaza intervenir sobre la obra o se intenta restituirla con fidelidad. Su *apropiación* acaba siendo así sinónimo de adaptación, por lo que nuestro uso del término está más cerca del de Sanders en el estudio titulado precisamente *Adaptation and Appropriation* (2006), aunque sin coincidir totalmente, pues esta autora se va al otro extremo al asociarla exclusivamente con la actitud oposicional y subversiva afín a la revisionista explicada por Widdowson (p. 4). Sanders acierta al utilizar *adaptación* y *apropiación* para referirse a prácticas tanto intramediales como intermediales y al marcar una diferencia entre la transferencia más o menos neutra de medio frente a la intervención que expande, suplementa, innova, es decir, que no solo replica, sino que complica («the aim is not replication as such, but rather complication, expansion rather than contraction», p. 12). Pero parece contradecirse cuando más adelante sugiere que la adaptación sí puede participar de las características que en principio atribuye a la apropiación («adaptation can also be oppositional, even subversive», p. 9), y en la sección en la que se ocupa de ella incluye películas que parecen apropiaciones según su propia definición. Pese a ello, el estudio de Sanders sugiere, aunque sea de manera vaga e inconsistente, la diferenciación entre la transformación formal y la de contenidos que hemos adoptado aquí.

denominado heterodiegética, es decir, la transdiegetización que crea un universo diegético paralelo cuya relación con el original se basa en la equivalencia. Hemos visto cómo estas dos operaciones no coinciden con la reescritura y la transficción, pues la homodiégesis se da en ambas categorías, con la salvedad de que en la primera es un cambio cualitativo porque transforma y hasta sustituye (*Shamela*, «Accursed Inhabitants») y en la segunda cuantitativo porque expande pero conserva (*Quint and Miss Jessel, The Nightcomers*), aunque puede tener consecuencias cualitativas (*Miles and Flora, Pamela*). Tal vez podría decirse lo mismo de la heterodiégesis, que no se limitaría a la reescritura si pensamos en un tipo de transficción que, aun pareciendo homodiegética por apropiarse de los actantes de otra diégesis, los sitúa en un universo diegético radicalmente diferente a través de un dispositivo narrativo de desplazamiento espacial (recordemos el inexplicable e inexplicado traslado de Don Quijote a Inglaterra) o temporal (la institutriz transplantada a un psiquiátrico del siglo XX), como ilustran también los casos de Sherlock Holmes en Madrid o en el siglo XXII que comenta Sánchez Zapatero más abajo.

El mismo cruce de categorías ocurre con una segunda distinción dentro de la apropiación, la que separa el desarrollo horizontal o secuencial de la historia, de su desarrollo vertical o paralelo hacia el nivel superior de la narración. En principio, ambas operaciones se vinculan a la expansión transficcional, pero dentro de ellas cabe no solo la homodiégesis propia de esta, sino también la heterodiégesis que nos reenvía a la reescritura. Podemos calificar la modalidad secuencial como *intradiegética*, pues lo que hace es desarrollar la historia de manera interna (paraléptica o elíptica) o externa (analéptica o proléptica), pero sin salir de ese nivel de los hechos narrados (por eso es horizontal); la modalidad paralela es *extradiegética* porque implica una salto a ese nivel superior en el que se produce la narración de esos hechos (por eso es vertical), o, en otras palabras, en el que el protouniverso diegético está representado como una obra que es, de hecho, el modelo que se está apropiando. Tal es el procedimiento especular categorizado por Saint-Gelais como captura o por Genette como continuación metaléptica, lo que parece situarlo en el ámbito de la transficción. Ese nivel extradiegético puede concebirse de manera aproximante, como una prolongación del universo diegético original porque este era un relato histórico (la variante deficcionalizante de captura: *Don Quijote cabalga de nuevo*), en cuyo caso nos encontraremos en la homodiégesis; pero saltaremos a la heterodiégesis si media

una notable distancia entre ellos, no solo en términos ontológicos porque se insiste en el carácter ficticio del modelo (la variante ficcionalizante) sino espacio-temporales porque la acción se sitúa en un universo diegético diferente (recordemos *A Jealous Ghost*). De manera análoga, incluso en la apropiación intradiegética puede concebirse una variedad heterodiegética, por ejemplo, cuando una expansión elíptica cultiva la verticalidad más que la horizontalidad: se centra en un personaje o acción ausente del universo original, por lo que la historia discurre de manera paralela más que interpolada o intercalada (como sería el caso de la Dulcinea que nunca aparece en el *Quijote* por existir solo en la imaginación del hidalgo, pero a la que Baty y Escrivá dan cuerpo y existencia).

En tercer y último lugar, hemos de tener en cuenta los cambios que tanto las transformaciones formales como las temáticas producen en el sentido o significado de la protoficción que es el punto de partida de la transescritura, especialmente en la percepción que tenemos de ella e incluso en el valor o función que le atribuimos, algo que contemplamos en nuestro modelo bajo la categoría de *revisión*, en cuanto que implica ver con nuevos ojos el texto modelo o fundador. Es este el nivel en el que tener en cuenta los regímenes que distingue Genette tanto para la imitación como para la transformación (serio, satírico y lúdico), o la insistencia de Doležel y Widdowson en la reescritura posmoderna como revisionista o desafiante del canon literario. Por una parte, y en sintonía con el primero, no creemos que sea conveniente dejar al régimen cómico fuera de la transescritura, como hace Saint-Gelais, pues eso significaría excluir las formas cómico-paródicas que, al menos en algunos pero significativos casos como los citados más arriba, participan de los procedimientos de la transescritura y es, por ello, difícil de dejar de considerarlas como tal. En este sentido, puede ser útil recordar la concepción que de la parodia tenía Linda Hutcheon, quien la definía como repetición con diferencia o imitación con distancia, para acto sentido separar esta dimensión formal de la pragmática, en virtud de la cual la parodia puede adoptar una amplia gama de actitudes respecto de su modelo, que van de la seriedad y el respeto a la burla sangrante y destructiva. Puesto que no compartimos esta visión de la parodia como modo literario serio y preferimos la de Rose (1993) que enfatiza la naturaleza esencialmente cómica de la discrepancia con el modelo parodiado, basta con reemplazar *parodia* por *transescritura* para comprender que

esta puede adoptar un espectro de posiciones y actitudes comprendidas entre lo serio y lo cómico[15].

Por otra parte, y a partir de las ideas de Doležel y Widdowson, pero desde la conciencia de que la transescritura como práctica literaria precede a la posmodernidad y no tiene por qué asumir o compartir sus propósitos u objetivos, incluida su vocación revisionista —de hecho, muchas transescrituras modernas no lo hacen— podemos distinguir la revisión afirmativa de la correctiva, o la *sobreescritura* de la *contraescritura*. Se trata de establecer la diferencia entre apropiarse de un texto para desarrollar las posibilidades latentes en él y así recuperarlo, homenajearlo, reivindicarlo, o hacerlo para demostrar las falsificaciones o excesos en que incurre, y por tanto para criticarlo, cuestionarlo, deslegitimarlo. Si cruzamos ambas polaridades (que no dualidades, pues definen dos extremos entre los que podemos situar una gradación de posibilidades), como venimos haciendo con todas las categorías, podemos diferenciar, por una parte, los regímenes lúdico (cómico y afirmativo: *Rocío de la Mancha*) y satírico (cómico y correctivo: *Shamela*) de Genette, y, por otra, la versión (seria y afirmativa: *Miles and Flora*, *The Innocents*, *Otra vuelta de tuerca*) de la subversión (seria y correctiva: «Accursed Inhabitants», *Florence and Giles*, *El celo*); utilizamos aquí la acepción corriente de *versión* como ver de nuevo u otra vez, frente al ver al contrario o al revés propio de la subversión: revisitar frente a revisar, reconstruir frente a deconstruir.

Finalmente, solo nos queda apuntar cómo estas operaciones que especifican las grandes categorías transescriturales de la parte superior del cuadro pueden también ser complementadas o precisadas por los

15. El vocablo *transescritura* permite así superar la única objeción que podemos encontrar a las iluminadoras e influyentes ideas que desgranó Hutcheon en *A Theory of Parody* (1985), a saber, la dudosa elección del término *parodia*. Algo similar ocurre en su más reciente *A Theory of Adaptation* (2006), en la que ofrece un muy interesante tratamiento global de los procesos transescriturales y transmediales aquí estudiados, pero utilizando el término *adaptación* para designarlos a todos. Lo dudoso de ambos términos se hace evidente cuando los relaciona —«…indeed parody is an ironic subset of adaptation, whether a change of medium is involved or not»— y cita como parodias transescrituras como la de *Hamlet* realizada por Robert Lepage en su obra de teatro *Elsinore* (1995) o la ya mencionada *Foe* (1986) de Coetzee, añadiendo que «remakes are invariably adaptations because of changes in context. So not all adaptations necessarily involve a shift of medium or mode of engagement, though many do» (p. 170). Para nosotros, al contrario que Hutcheon, la adaptación necesariamente entraña un cambio de medio, modo o forma.

tres tipos de relaciones que, desde nuestro punto de vista, son la gran aportación de la transtextualidad genettiana, a saber, la hipertextualidad, la architextualidad y la intertextualidad. Para ello, podemos utilizar estos conceptos de manera cualitativa o cuantitativa, es decir, para refinar nuestro aparato analítico con distinciones de clase o de grado, lo que nos permite diferenciar las transescrituras microtextuales de las macrotextuales, por una parte, y las unitarias de las múltiples, por otra. Hemos desarrollado el primer criterio cualitativo en nuestros estudios sobre la transmediación fílmica del *Quijote*, especialmente el primero de ellos (2011), en el que diferenciábamos en la transtextualidad genettiana dos criterios diferentes a la hora de deslindar sus categorías: el modelo sobre el que se crea la relación transtextual (texto o architexto) y el tipo de relación (hipertextualidad o intertextualidad). De su posible cruce deducíamos varias posibilidades (hipotexto textual o architextual, intertexto textual o architextual) que pueden entenderse como combinaciones de lo macrotextual (hipotexto y architexto) y lo microtextual (intertexto y texto). Ello nos permite comprender que en los procesos transmediales que se ilustran en ambos artículos y también en los que hemos visto aquí, no solo un texto sino también un architexto —es decir, el paradigma, repertorio o patrón que se construye a partir de la repetición hipertextual y que es, por tanto, supratextual— pueden actuar, bien como hipotexto (es decir, como el modelo de un hipertexto construido globalmente sobre él), bien como intertexto (es decir, como una referencia que se incorpora a un texto pero que no lo condiciona o determina hipotextualmente).

El criterio cuantitativo se basa en considerar el carácter unitario o múltiple de los procesos transescriturales, tanto del lado de los modelos o fuentes como del de los productos o resultados. En lo referente al primero, podemos diferenciar un tipo de transescritura pura que se inspira en un texto o architexto único, de una mixta que se sirve de varios simultáneamente (los entrecruzamientos y anexiones de Saint-Gelais, estas últimas resultado de una jerarquización en las protoficciones, con una dominante que actúa como hipotexto y otra u otras anexionadas en cuanto que intertextos). En lo referente al segundo, la diferencia estriba en que la transescritura se produzca de manera individual o múltiple. Hay que tener en cuenta que la individual no implica tanto un único hipertexto como un número insuficiente para que la repetición, por su carácter no sistemático, sea un factor digno de ser tenido en consideración; mientras que en

la múltiple tal recurrencia conforma un sistema, que puede tener carácter serial (la repetición paradigmática, de un mismo patrón que se replica con variaciones a lo largo de la serie) o cíclico (la repetición sintagmática, es decir, el desarrollo secuencial de la acción para formar un ciclo)[16]. Este factor es determinante no solo para diferenciar estas configuraciones sistémicas, sino, como ya hemos visto, también a la hora de diferenciar la transmediación del transmedia, pues este puede definirse como una transmediación múltiple y sistemática en diferentes medios basada en la repetición sintagmática que crea un ciclo y genera un architexto. Este architexto transficcional debe distinguirse, por ello, del genérico, pues este nace de la repetición paradigmática que, siendo también susceptible de transmediación, puede dar lugar a un corpus de ficción transmedial, pero no transmediática.

Una vez configurada así nuestra gramática transformacional, solo resta constatar su carácter insuficiente: la gramática, aun con su extensión o derivación semántica, no basta para explicar los actos de lenguaje o, en este caso, de transescritura, pues es necesario tener en cuenta las condiciones y circunstancias en que se producen tales actos. En este sentido viene al caso recordar la conocida polaridad entre adecuación y aceptabilidad de la teoría de la traducción —es decir, adecuarse a la obra fuente y su autor buscando la fidelidad o al lector y la cultura de destino para que resulte más entendible o aceptable— que de manera tan fructífera ha aplicado al estudio de la adaptación cinematográfica Patrick Cattrysse (1992a). La noción de aceptabilidad da cabida a todo el peso o influencia que tiene el contexto en que se producen las prácticas transmediales, un contexto que es tanto cultural como medial.

En lo referente al primero, la influencia de la ideología o estética dominantes en la transescritura es más que evidente y, por el momento, poco tenemos que añadir más allá de sugerir la utilidad de vincular la

16. Trasladamos al ámbito transmedial la distinción entre *série* y *cycle* formulada por Anne Besson (2004) dentro de la literatura y recogida por Saint-Gelais en su estudio (p. 100 *et passim*), en virtud de la cual las entregas de la primera se caracterizan por la discontinuidad y la reiteración (una intriga completa en sí misma sin relación cronológica clara con las anteriores) y las de la segunda por la evolución y la totalización (continuidad temporal y desarrollo argumental conjunto). Es la diferencia, si tomamos el ejemplo del medio televisivo por su claridad, entre una serie en la que un detective investiga un caso diferente en cada episodio y otra en el que todos los episodios desarrollan un solo caso.

polaridad adecuado/aceptable a la distinción divergente/convergente, para contemplar así la posibilidad de que ciertas prácticas busquen desmarcarse de en vez de asimilarse a la cultura hegemónica, al priorizar a un emisor (sea este el autor original o el transescritural) cuyos intereses divergen de los del receptor medio o contemporáneo. En lo referente al contexto medial, este puede ser considerado de forma intramural y extramural, es decir, en su especificidad discursiva o semiótica y en sus condiciones materiales de producción y recepción. Por una parte, es evidente que la primera es un factor fundamental a la hora de considerar el trasvase intermedial, en el que los polos de adecuación y aceptabilidad pueden reformularse como exógeno y endógeno, según se priorice la fidelidad a o presencia del medio de origen, o se desarrollen las posibilidades expresivas propias y distintivas del medio de destino. Por otra, es también evidente que la dimensión extramural se torna más influyente o decisiva en la medida en que un medio está más condicionado por imperativos tecnológicos o industriales, como ejemplifican bien las normas sistémicas de selección, producción y transposición que establece Cattrysse (1992b) para la adaptación cinematográfica, que no dependen de la voluntad del adaptador sino de un entramado industrial, al igual que ocurre con algunas narrativas transmedia estudiadas por Jenkins (2006), que no son ajenas a las necesidades del marketing. La cuestión ahora es dónde reside la autoridad o el control de la creación y si esta tiene carácter individual o colectivo (tanto por la participación de más de un agente como por su diseño para el consumo masivo), lo que permite trasladar la dualidad adecuado/aceptable a la de centrífugo/centrípeto. Esta permite diferenciar unas prácticas en las que un autor único o centralizado (aunque no necesariamente individual) elabora un producto que crea una comunidad de receptores a los que interpela o desafía, y en este sentido actúa como una fuerza centrífuga que crea un campo de atracción a su alrededor; frente a aquellas en las que una autoría múltiple y diluida atiende a una comunidad de consumidores previamente identificada y que, en este sentido, colabora con la autoral de manera indirecta o virtual para generar un producto que resulta de la convergencia centrípeta de estas fuerzas.

La necesidad de tener en cuenta todos estos factores aconseja flanquear la gramática que ocupa el centro de nuestro modelo por una semiótica y una pragmática que no hemos hecho sino esbozar con estos breves apuntes. Tal necesidad se hace sentir especialmente en el caso del transmedia, por cuanto los factores semióticos o

pragmáticos han sido considerados como una parte constitutiva o definitoria del mismo, por lo que nos detendremos en la distinción entre transmediación y transmedia para concluir muestro trabajo, si bien de manera poco o nada conclusiva.

5. A modo de conclusión. Transmediación y transmedia

Una serie de estudiosos del transmedia invocados por Dena en su excelente trabajo compilatorio (2009) han llamado la atención sobre el carácter determinante que juega el medio a la hora de modelar los diferentes productos que forman parte de una narrativa transmedia, que no se define solo por una dinámica expansiva sino también intercompositiva y transmedial, es decir, por el desarrollo de las posibilidades específicas que ofrece cada medio. Tal desarrollo no es ajeno a lo que hemos denominado el polo endógeno en los trasvases intermediales, por lo que esta consideración es aplicable también a la transmediación y, en cualquier caso, implica simplemente dar cabida a una lógica semiótica, junto a la transescritural o transficcional, que no anula a esta, simplemente la complementa. Lo mismo puede decirse sobre la insistencia de Jenkins en la importancia que tiene el hecho de tener que buscar las diferentes partes de una narrativa transmedia en diferentes soportes o medios y, por tanto, en la experiencia de acceso de un consumidor al que se ha denominado *prosumidor* precisamente porque ello lo hace más activo que el tradicional receptor de ficción, lo que nos sitúa en una lógica pragmática que afina nuestra definición pero no la invalida; todavía más si tenemos en cuenta el papel capital que tal prosumidor puede jugar en la denominada *fan fiction*, es decir, los relatos producidos o influidos por los seguidores de un determinado ciclo transficcional, que nada impide que tengan carácter transmediático. Vicente Luis Mora excluye tal posibilidad al entender al final de su enjundiosa contribución a este libro que el transmedia requiere un planteamiento previo, una «biblia» o texto central, diseñado por un autor o autores que, aunque no sea(n) responsable(s) de cada parte, sí lo será(n) al menos de la arquitectura global, lo que evita la redundancia de sus componentes y dota al conjunto de coherencia. Aun admitiendo la validez de esta concepción, es necesario admitir también lo cerca que nos deja de la falacia intencional, pues poco valor diferencial tendrá este factor si la pertinencia —es decir, la no redundancia y

coherencia— que debería resultar de este planteamiento unitario está ausente de narrativas transmedia así planteadas, o está presente en otras que no se plantearon así; es decir, si es imposible de diferenciar en la práctica un transmedia que ha sido elaborado de manera centrífuga por una inteligencia central de otro que se ha ido haciendo de forma centrípeta por un grupo sucesivo de autores; y eso sin contar con la posibilidad de que lo que empieza siendo concebido de una manera acabe evolucionando y siendo ejecutado de la otra.

A esta distinción, con estas dificultades que acarrea su fundamento extrínseco más que intrínseco, hay que añadir aún otra no menos problemática: la que separa el transmedia multimedial, es decir, el texto o la obra elaborada por un mismo autor en varios medios; del transmedia transmedial al que nos hemos venido refiriendo, en el que una obra inicial se va expandiendo por varios medios, pero que también puede responder, en la concepción estricta que acabamos de describir, a una intención autorial centralizada, aunque esta pueda luego materializarse con la colaboración de otros autores. Ambas modalidades de transmedia coincidirían, por tanto, en su naturaleza centrífuga, por lo que, de nuevo, hay que recurrir para diferenciarlas a factores extrínsecos tales como la unidad o variedad de soportes (el multimedia se presenta en un solo soporte, aunque este dé cabida o cobertura a varios medios), o la mayor o menor concentración en el tiempo de su producción (el multimedia tiende a presentarse a sus receptores de manera simultánea y no sucesiva o progresiva). No parece entonces descabellado, basándonos en similares criterios, aceptar, junto a estas dos modalidades centrífugas de transmedia, la centrípeta que hemos postulado, en la que la autoría no solo es colaborativa sino múltiple en cuanto que no centralizada, lo que explica que se manifieste como una serie no planeada o improvisada —incluso aleatoria o azarosa— de expansiones en obras producidas por autores independientes en diferentes medios y soportes, que se suceden en un período más largo y no excluyen la transmediación ocasional (o sea la redundancia), a veces como arranque, a veces como recapitulación. Para dar cabida a todos estos matices puede ser útil la diferencia que introdujimos entre ficción transmediática y transmedia: la primera sería la categoría general y amplia de la expansión transmedial architextual, que incluiría una variante centrípeta y una centrífuga (es decir, el transmedia en sentido estricto); la segunda sería este transmedia restringido a lo centrífugo, pero incluyendo una modalidad multimedial junto a la transmedial. Y todo ello sin excluir

la posibilidad de series mixtas, tanto por combinar lo centrífugo y lo centrípeto (el caso de la serie de Blade Ranner, inicialmente centrípeta pero recientemente reactivada de manera centrífuga), como por situarse a medio camino entre lo transmediático y lo transmediado a causa del peso que tiene en ellas la transmediación, cual es el caso de la serie de Sherlock estudiada en este libro.

Todas estas distinciones, en cualquier caso, obedecen a factores más de índole pragmática —pues tienen que ver con las modalidades de producción y consumo— que de forma o contenido. Es indudable, no obstante, que tales factores deben ser tenidos en cuenta y hay que darles cabida en una teoría de la ficción transmedial, sobre todo porque esta dimensión pragmática del transmedia efectivamente problematiza los conceptos tradicionales de autor y receptor: aquel reducido, en el mejor de los casos, a ese arquitecto a medio camino entre lo autógrafo y lo alógrafo, este promovido a la condición de prosumidor situado entre lo reproductivo y lo productivo. Otra cosa diferente, sin embargo, es que tales factores tengan el carácter decisivo que se les atribuye, es decir, que sean constitutivos o definitorios a la hora de distinguir la transmediación del transmedia. Y, en cualquier caso, no nos parece que modifiquen la distinción fundamental que hemos trazado entre ambas, en la que la ficción transmediática se distingue de la transmediada por su carácter expansivo y architextual, multimedial y serial. Los condicionantes semióticos y pragmáticos podrían, en todo caso, añadirse a los transescriturales para definir tipos o calidades de transmedia (como acabamos de hacer y como podemos también distinguirlos en la transmediación en virtud de semejantes criterios semióticos y pragmáticos), diferentes formas de experiencia o ficción transmediática (pertinente o distintiva y redundante o incoherente, autorial y prosumidorial, etc.). Sea como fuere, de una forma u otra (y serán los especialistas en transmedia, entre los que no me cuento, quienes tendrán que decidir), nuestra teoría se basa en la descripción de las transformaciones operadas sobre un modelo, pero no olvida que tales transformaciones tienen condicionantes y/o consecuencias semióticas y pragmáticas, susceptibles de ser teorizadas a la hora de diferenciar transmediación y transmedia pero, sobre todo y de manera inevitable, de ser tenidas en cuenta en el estudio de los productos y las obras.

Finalmente, no estará de más insistir en cómo, más allá de esta distinción entre transmediación y transmedia, el modelo transformacional ofrece la posibilidad tanto de discernir como de integrar

los diferentes fenómenos y prácticas transmediales: sintetiza las contribuciones previas en el estudio de lo que aquí hemos llamado transescritura literaria para dar cuenta de todas las transformaciones que pueden tener lugar en los procesos que se han caracterizado en la introducción a este volumen como intermedialidad externa, conformando así una poética de la transmedialidad. En este sentido, creemos que su mayor virtud es su potencial como herramienta heurística o analítica, fundado en su carácter operacional y combinatorio. Con ello queremos decir que atiende a una serie de operaciones susceptibles de combinarse e interactuar simultáneamente en diferentes textos (en el sentido más amplio posible de este término en el que lo hemos venido manejando) y medios (por ejemplo, en la literatura y el cine, pero no solo en ellos), más que a la categorización del resultado final, que puede ser problemática; o, en otras palabras, permite dar cuenta de una enorme variedad o complejidad textual y medial sin encerrarla o someterla a unas categorías o tipos que la práctica artística y cultural desborda continuamente. Nuestra poética transformacional de la ficción transmedial no busca tanto clasificar textos, decidir sobre su naturaleza de simulación, versión o recreación, traducción o transducción, complemento o suplemento…, como describir las operaciones que convergen en estas prácticas, desglosadas en los diferentes niveles horizontales representados en el modelo y combinadas verticalmente de todas las formas imaginables. La asignación de un texto a uno u otro tipo dependerá en última instancia de la jerarquización de esas operaciones, de cuál se considere más decisiva o fundamental, lo que es, en última instancia, una decisión hermenéutica, dependiente de la interpretación o conducente a una interpretación; pero el objetivo del modelo transformacional no es tal asignación, sino describir, conocer y comprender mejor el producto final dando cuenta de la forma en que ha intervenido sobre su modelo.

Este planteamiento, por último, nos parece de indudable utilidad para el estudio de la transmediación filmoliteraria que, como los ejemplos aducidos en nuestra contribución muestran claramente, ha sido el área privilegiada de nuestra indagación. Ello obedece al hecho de que nos proporciona una teoría que trasciende el concepto de adaptación, hegemónico hasta ahora en el estudio de las relaciones entre literatura y cine, pero no prescinde de ella, simplemente la sitúa en el contexto de las prácticas transescriturales que la preceden en el tiempo —en las que queda categorizada como transformación formal, aunque susceptible de transformaciones temáticas (apropiación) y

semánticas (revisión)— y en el de las prácticas transmediales —en el seno de las cuales se identifica con la transmediación, pero sigue siendo una herramienta o instrumento al servicio del transmedia— que la han sucedido en el tiempo. Nuestro modelo trasciende el paradigma adaptativo que ha ocupado el centro de los estudios filmoliterarios para integrarlo un nuevo paradigma, el definido por la confluencia de los conceptos de transescritura y transmedialidad que han sido nuestro objeto de estudio.

BIBLIOGRAFÍA

Besson, Anne (2004). *D'Asimov à Tolkien. Cycles et séries dans la littérature de genre*. Paris: CNRS Éditions.

Cattrysse, Patrick (1992a). «Film (Adaptation) as Translation: Some Methodological Proposals». *Target* 4, pp. 53-70

—— (1992b). *Pour une théorie de l'adaptation filmique. Le film noir americain*. Bern: Peter Lang.

Dena, Christy (2009). «Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments». Tesis doctoral no publicada. Sidney: University of Sidney.

Doležel, Lubomír (1998). *Heterocosmica: Fiction and Posible Worlds*. Baltimore, London: The Johns Hopkins University Press. (*Heterocósmica. Ficción y mundos posibles*. Madrid: Arco Libros, 1999.)

Gaudreault, André y Thierry Groensteen, eds. (1998). *La transécriture. Pour une théorie de l'adaptation*. Québec, Angoulême: Éditions Nota Bene, Centre National de la Bande Desinée et de l'Image.

Genette, Gérard (1982). *Palimpsestes. La littérature au second degré*. Paris, Seuil. (*Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus, 1989.)

Gil González, Antonio J. (2012). + *Narrativa(s). Intermediaciones novela, cine, comic y videojuego en el ámbito hispánico*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.

Hutcheon, Linda (1985). *A Theory of Parody*. London: Methuen.

—— (2006). *A Theory of Adaptation*. London: Routledge.

Jenkins, Henry (2003). «Transmedia Storytelling», *MIT Technology Review.* <https://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia_storytelling/> [Consultado el 15/02/2018].

—— (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York, London: New York University Press. (*Convergence Culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicaci*ón. Barcelona: Paidós, 2008.)

—— (2007). «Transmedia 101», *Confessions of an Aca-Fan. The Official Weblog of Henry Jenkins*. <http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_ storytelling _101.html> [Consultado el 15/02/2018].

Leitch, Thomas (2007). *Film Adaptation and its Discontents. From* Gone with the Wind *to* The Passion of the Christ. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Llosa Sanz, Álvaro (coord.) (2014). *Universos transmedia y convergencias narrativas*. *Caracteres* 3.1.

McFarlane, Brian (1996). *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation*. Oxford: Clarendon Press.

Pardo, Pedro Javier (2010). «Teoría y práctica de la reescritura filmoliteraria (A propósito de las reescrituras de *A Turn of the Screw*)». En José Antonio Pérez Bowie (ed.). *Reescrituras fílmicas. Nuevos territorios de la adaptación.* Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, pp. 45-102.

—— (2011). «Cine, literatura y mito: *Don Quijote* en el cine, más allá de la adaptación». *Literatura y cine o el "cine soñado". Arbor* 178.748, pp. 237-46.

—— (2013). «Don Quijote cabalga de nuevo: reescrituras fílmicas del mito quijotesco». En José Antonio Pérez Bowie (ed.). *La noche se mueve. La adaptación en el cine tardofranquista*. Madrid: Catarata, pp. 181-227.

Pardo, Pedro Javier y José Antonio Pérez Bowie (eds.) (2015). *Transescrituras audiovisuales*. Madrid: Sial Pigmalión.

Ropars-Wuilleumier, Marie-Claire (1990). *Écraniques. Le film du texte*. Lille: Presses Universitaires de Lille, 1990.

—— (1993). «L'Oubli du texte». *Cinémas* 4.1, pp. 11-22.

Rose, Margaret (1993). *Parody: Ancient, Modern, and Post-Modern*. Cambridge: Cambridge University Press.

Saint-Gelais, Richard (1999). «Adaptation et transfictionnalité». En A. Mercier y E. Pelletier (eds.). *L'adaptation dans tous ses états*. Québec: Nota Bene, pp. 243-258.

—— (2011). *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*. Paris: Éditions du Seuil.

Sanders, Julie (2006). *Adaptation and Appropriation*. London, Routledge.

Stam, Robert (2000). «Beyond Fidelity: The Dialogics of Adaptation». En James Naremore (ed.). *Film Adaptation*. London: Athlone, pp. 54-76.

—— (2005). «Introduction: The Theory and Practice of Adaptation». En Robert Stam y Alessandra Raengo (eds.). *Literature and Film. A Guide to the Theory and Practice of Film Adaptation*. London: Blackwell, pp. 1-52.

Vanoye, Francis (1991). *Scénarios modèles, modèles de scenarios*. Paris: Nathan. (*Guiones modelo y modelos de guión*. Barcelona: Paidós, 1996.)

Widdowson, Peter (2006). «"Writing back": contemporary re-visionary fiction». *Textual Practice* 20.3, pp. 491-507.

ANÁLISIS DE UN REPERTORIO TRANSMEDIAL: SHERLOCK HOLMES EN LA PANTALLA

Javier Sánchez Zapatero

1. Introducción

Nacido de la vocación sistematizadora del volumen del que forma parte, este trabajo parte de dos premisas fundamentales. Por un lado, de la necesidad de catalogar el inmenso corpus transmedial generado por el personaje de Sherlock Holmes desde su creación en 1887; por otro, del intento de aplicar una terminología precisa y rigurosa que permita definir y diferenciar de forma clara los procesos de adaptación, reescritura y expansión que el universo diegético originalmente creado por Arthur Conan Doyle ha ido sufriendo con el paso del tiempo. En consecuencia, las páginas que siguen a continuación han de entenderse como un complemento capaz de ejemplificar en la práctica algunos de los postulados teóricos expuestos en los capítulos iniciales del libro —y de forma concreta en su introducción— y de, además, continuar profundizando en una línea de investigación ya desarrollada en trabajos precedentes (Sánchez Zapatero, 2015 y Sánchez Zapatero, 2017), aunque adaptándola a un nuevo y uniforme marco terminológico[1].

Alejada de cualquier pretensión globalizadora y sin ánimo de exhaustividad, nuestra propuesta limitará su objeto de estudio al ámbito audiovisual, señalando una serie de ejemplos cinematográficos y televisivos representativos de cada una de las operaciones de transescritura susceptibles de ser aplicadas a las relaciones transmediales, dejando así la puerta abierta a ulteriores aproximaciones a los vínculos entre la narrativa literaria, la cómica y la videolúdica, a los que solo se mencionará ocasionalmente. Asimismo, también se obviará la

1. Grosso modo, esas dos tentativas previas intentaron, en el primer caso, esbozar un panorama del corpus literario, audiovisual y de cómic generado a partir de los textos originales de Sherlock Holmes a través de procedimientos intertextuales y reescriturales y, en el segundo, mostrar la progresiva penetración del personaje en la cultura española a través de traducciones y, sobre todo, creaciones apócrifas como las que se han venido repitiendo siguiendo el hito fundacional de la zarzuela *Holmes y Raffles, fantasía melodramática en cinco cuadros*, creada en 1908 por Emilio de Castillo y Gonzalo Jover y no basada en ninguna de las historias del canon original holmesiano, del que solo tomaba algunos detalles ambientales y la descripción del detective (López Aroca, 2014, p. 155).

fecunda tradición intramedial que, inserta en el concepto de transficcionalidad propugnado por Saint-Gelais (2011), se produce cuando un autor se apropia del personaje de otro para desarrollarlo en una ficción propia y que, en el ámbito estrictamente literario, ha generado un extenso y creciente corpus desde que, en el año 1891, cuando solo se habían publicado dos cuentos y dos novelas protagonizadas por el detective, el periódico británico *The Speaker* incluyó entre sus páginas un relato anónimo titulado «My Evening with Sherlock Holmes». Desde entonces hasta la actualidad, la tendencia se ha ido manteniendo, impulsada por fenómenos como la *fanfiction* y diversificada por la variedad lingüística, cultural, temporal y geográfica —hay ejemplos en Estados Unidos, Alemania, Francia, Italia, Dinamarca, Suecia, España, México, India, Japón y un largo etcétera en prácticamente todos los periodos—, hasta el punto de que Jones (2014) ha cifrado en más de un millar el número de títulos[2].

Más allá de intentar demostrar cierta coherencia entre contenido y forma, al definir como una expansión transformadora un trabajo que, precisamente, tiene como objeto de estudio una diégesis en continuo crecimiento —y enriquecimiento— y que parte de una base a la que revisa y modifica, semejante concepción ilustrativa y continuista pone de manifiesto la condición paradigmática de Sherlock Holmes —y de todos los elementos que le acompañan: personajes, espacios, estructuras narrativas, referencias, etc.— dentro del fenómeno transmedial propio de la cultura contemporánea. No en vano, el detective ideado por Conan Doyle ha evidenciado una extraordinaria capacidad para trascender los límites de la obra y del medio originales en los que fue creado —comparable solo a la de Drácula, cuya progresiva transformación a través de las diferentes revisiones audiovisuales ha sido estudiada por Skal (2015)—. Tal y como ha señalado Palacios Martín, el personaje ha sido «rebautizado, homenajeado, transformado, parodiado y, en ocasiones, profanado, propiciando de esta forma el surgimiento de los apócrifos y las reescrituras» (2015, p. 623) hasta conseguir romper los límites de las concreciones geográficas, temporales, culturales e ideológicas que condicionaron su configuración y

2. Para adentrarse en ese inmenso y heterogéneo corpus, consúltense los trabajos de Kaye (1995), Ridgway y Green (2003), Jones (2013), López Aroca (2014) —circunscrito al caso español— o Penzler (2015), así como el libro sobre transficcionalidad de Saint Gelais (2011), en el que se analizan numerosos ejemplos vinculados al universo holmesiano.

desarrollo —identificadas con la cosmovisión racionalista de finales del siglo XIX y con el contexto de la época victoriana— para convertirse en una figura de dimensiones universales capaz de «reelaborarse, adaptarse a distintas épocas y espacios, en diferentes manifestaciones artísticas» (De Diego y Vázquez, 2005, p. 121).

Además, gracias a la tendencia retroalimentadora de las relaciones intermediales, tanto el universo diegético de Sherlock Holmes como su propia identidad como personaje parecen haberse convertido en un material indefinidamente modificable, susceptible de ser desarrollado «sin limitación autorial alguna» (Balló y Pérez, 2004, p. 24) a través de todo tipo de medios. Así lo demuestran, por ejemplo, la popularización del término «canon» para distinguir las obras compuestas por Conan Doyle de las creaciones apócrifas que fueron apareciendo de forma coetánea —de ilustres creadores en algunos casos, como James M. Barrie o Mark Twain— o el hecho de que algunos de los más reconocibles y difundidos elementos distintivos del personaje —la presencia de la pipa curva y la gorra de cazador entre sus objetos de uso cotidiano, o el empleo recurrente de la frase «Elemental, mi querido Watson» («This is elementary, my dear Watson»)— no procedan de los textos originales, sino de las obras de teatro que Willim Gillette escribió —e interpretó— trasvasándolos, y en buena medida transformándolos, al medio escénico a principios del siglo XX.

Este continuo crecimiento, que implica un triple movimiento de imitación, transformación y expansión en la medida en que parte de un personaje al que modifica e incluso enriquece, demuestra la continua y recíproca influencia de los diferentes soportes y medios narrativos. Evidenciando que «lo “trans” es ya hoy una colaboración y mezcla de diversos modos en interacción llegándose al borrado de pertenencia» (Guarinos, 2017, p. 17), semejante capacidad de interacción ha conllevado la progresiva sustitución del modelo jerarquizado que privilegiaba la posición central de la literatura en las relaciones intermediales e interartísticas. En consecuencia, hablar en la actualidad de Sherlock Holmes es, más que hablar de un protagonista literario, cinematográfico, televisivo, cómico o videolúdico, referirse a un mito de la cultura de masas cuya configuración se ha ido llevando a cabo a través de diferentes soportes gracias a la acción de variadas operaciones transescriturales que, en ocasiones, no toman como punto de partida el modelo original creado por Conan Doyle, sino alguno de los surgidos como consecuencia de su progresiva transformación en otras obras y medios. Es el caso, por ejemplo, del

cómic manga *Study in Pink* (2017) [Imagen 1], de las películas *O Xangô de Baker Street* (1995) [Imagen 2] y *Elemental, Dr. Freud* (*The Sevent-Per-Cent Solution*, 1974) [Imagen 3] o de la novela de Michael and Mollie Hardwick *La vida privada de Sherlock Holmes* (*The Private Life of Sherlock Holmes*, 1993), surgidos de operaciones de transmedialidad imitativa que toman como hipotexto, respectivamente, la exitosa serie de la BBC *Sherlock* (2010-2017) —que es, a su vez, una

Imagen 1

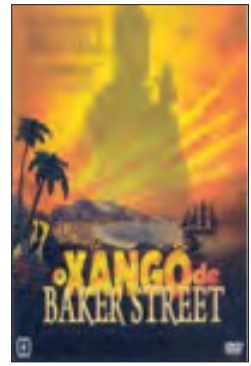


Imagen 2

Imagen 3

reescritura de la fuente literaria original—, dos novelas homónimas que implican una expansión intramedial del universo holmesiano y una película que no adapta sino que enriquece el architexto del que parte con la narración de nuevas historias y la representación de inéditos acontecimientos. Junto a la mencionada serie de televisión, que también ha generado novelizaciones, se ha de resaltar la importancia que están teniendo en la configuración de esa magma de relaciones transmediales en el que se está convirtiendo el universo sherlockiano en la actualidad las dos películas protagonizadas por el detective dirigidas por Guy Ritchie, cuyo análisis se abordará más adelante: sin ánimo de exhaustividad, ejemplos como la serie televisiva rusa *Sherlock Holmes* (2013) o el videojuego *Sherlock Holmes: The Devil's Daughter* (2016), que adoptan tanto la estética *steam-punk* como los principales rasgos de los personajes de los filmes, ponen de manifiesto cómo es posible mantener una relación indirecta, de segundo nivel, con la fuente original de Conan Doyle.

Casos como estos ponen de manifiesto cómo en la época contemporánea —y posmoderna— se produce un «continuo e incesante trasvase de materiales que se van reciclando y reformulando a través

de su paso por los diversos soportes» (Pérez Bowie, 2010, p. 28), del que el ejemplo del icónico detective parece especialmente sintomático al hacer compartir la condición de hipotexto referencial de sus textos primigenios con una «fecunda y compleja tradición textual […] que incluye, películas, novelas o series de televisión, cómics, videojuegos y, de regreso al origen, nuevas novelas derivadas, amén de diversos reciclajes más o menos narrativos» (Gil González, 2012, p. 28). De hecho, Nieves Rosendo ha llegado a señalar que «es posible que algunas características de los textos originales no sean conocidas por los autores participantes en el proceso [expansivo]» (2016), ya que la identificación de un nuevo Sherlock Holmes con la tradición de la que parte no se basa tanto en la reproducción de la fuente primigenia como en la existencia de «una mínima consistencia respecto a los aspectos esenciales de su representación original o de las representaciones precedentes» (Richardson, 2010, p. 536)[3]. De ahí que el reconocimiento de cada uno de los «Sherlocks» que pueblan las pantallas cinematográficas y televisivas —vinculados a una misma fuente pero al mismo tiempo profundamente diferentes, como puede verse en las imágenes que acompañan a este artículo— no se deba tanto a la capacidad del espectador de relacionarlo con los textos literarios de los que parte sino, más bien, de anclarlo con la tradición reproductiva, reescritural y transficcional que ha ido generando, es decir, con un architexto de carácter intermedial.

2. Transmediación

Tal y como se ha establecido en la páginas introductorias del volumen, la transmediación es la categoría de la transmedialidad que parte de un hipotexto identificado con una obra concreta para transferirlo a otro medio. En el caso de estudio que nos ocupa, su presencia estaría condicionada, por tanto, a que la transferencia entre medios tenga un carácter textual o, lo que es lo mismo, a que el hito de partida sea una historia de alguno de los 56 relatos o de las cuatro novelas que forman el canon holmesiano reconocible desde el punto de vista argumental.

De las tres categorías de transmediación establecidas por Gil y Pardo en este libro, es evidente que la imitativa ha sido la más fructífera —y la más analizada hasta la fecha por los estudios

3. Aquí y en el resto de casos, la traducción es mía.

filmoliterarios—, como confirma el hecho de que se hayan contabilizado más de una centena de adaptaciones cinematográficas de las historias y las novelas protagonizadas por Sherlock Holmes (Barnes, 2011)[4]. Entre ellas, cabe destacar como ejemplo, por su valor icónico y referencial, la primera película de la serie de catorce en las que Basil Rathbone encarnó al personaje, *El perro de los Baskerville* (*The Hound of Baskerville*, 1939), que reproducía con fidelidad el argumento de la novela original sin más cambios que los derivados de la modificación del medio y sistema de representación —tal y como puede detectarse en la información paratextual del cartel (Imagen 4), en el que, además del nombre del escritor, aparecen algunos de los principales signos distintivos del personaje—, o algunos sin demasiada relevancia como los que conllevaron la caracterización del personaje de Watson como un tipo despistado y de pocas luces responsable de algunas situaciones cómicas. Otros ejemplos representativos surgidos como consecuencia del afán imitativo con el que se trasvasaron al medio audiovisual algunas de las historias literarias creadas por Conan Doyle son las ocho películas mudas interpretadas por Georges Tréville en 1912, basadas en otros tantos relatos homónimos[5], o los capítulos de las series televivas *Sherlock Holmes* (1965) o *The Adventures of Sherlock Holmes* (1984) (Imagen 5), en los que es posible identificar sin problemas el argumento, el espacio físico, los personajes, etc. de los que parten.

El segundo de los tipos de transmediación parte de un hipotexto textual identificado de forma concreta con una obra previa que, al ser trasvasada a otro medio, sufre un proceso reescritural que provoca la

4. El número es aproximado por varios motivos: la existencia de numerosas adaptaciones no confesas, la prolijidad con la que a lo largo del siglo XX fueron apareciendo en industrias cinematográficas de todo el mundo —se han localizado producciones en, al menos, Estados Unidos, Reino Unido, Australia, Canadá, Alemania, Francia, Italia, España, Venezuela, México, Brasil, Unión Soviética, Rusia y Japón—, la dificultad para localizar filmes concebidos para su distribución en los mercados televisivos y el hecho de que muchos trabajos compiladores incluyen como adaptaciones películas que, en realidad, son el resultado de procesos de transformación o expansión transmedial.

5. Pese a que en la actualidad solo se conserva *El misterio de Cooper Beeches* (*The Cooper Beeches*), basada en un relato homónimo publicado en 1892, la información que ha llegado de los filmes por transmisión indirecta induce a pensar que se trataba de adaptaciones que reproducían los argumentos de los que partían sin más cambios que los provocados por el trasvase intermedial.

Imagen 4

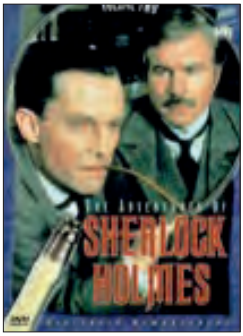


Imagen 5

Imagen 6

transformación de su argumento y características originales —que, no obstante, y pese a los cambios sufridos, siguen siendo reconocibles—. Según Pardo, «para hablar de reescritura no basta con la imitación o reproducción de un texto previo, [sino que] es necesario que esta sea una "apropiación" y, como consecuencia, una "revisión": se trata de transformar y transponer para mirar con nuevos ojos o desde un nuevo contexto» (2010, p. 96). Dada la fecundidad de las relaciones entre la fuente literaria original creada por Conan Doyle y el ámbito audiovisual, resulta obvio que entre algunas de las películas y series televisivas que tradicionalmente han sido presentadas como «adaptación» es posible encontrar ejemplos de este tipo, nacidos del propósito de «contar la misma historia pero de forma nueva» (Pardo, 2010, p. 46) a través de alteraciones heterodiegéticas —que afectan fundamentalmente a las coordenadas geográficas, temporales, sociales o nacionales del universo diegético, así como al sexo, la edad, el nombre o la apariencia de sus protagonistas— u homodiegéticas —que implican cambios en los motivos o valores que se atribuyen a las acciones relatadas—, tal y como explica con detalle Pardo en su contribución a este volumen.

Ambas formas de modificación son perceptibles en *Sherlock Holmes y la voz del terror* (*Sherlock Holmes and the Voice of Terror*, 1942) (Imagen 6), otro de los filmes que integraron la ya citada serie protagonizada por Basil Rathbone entre 1939 y 1946[6]. Estrenada en

6. El hecho de que las películas de la serie puedan ser utilizadas para ejemplificar diferentes operaciones transescriturales pone de manifiesto la diversidad desde la que se relacionan con las fuentes originales de las que parten: de las catorce películas,

1942, la película, además de introducir nuevos personajes, tramas y situaciones, alteró las dimensiones temporales del relato «Su último saludo en el escenario» («His Last Bow», 1917) al ubicar su historia en la misma época en la que fue realizada y presentar, en consecuencia, al personaje en el contexto de la II Guerra Mundial[7]. Semejante transformación no solo requirió transponer el universo holmesiano a un tiempo histórico diferente al del periodo victoriano, con la variación de cultura, valores y cosmovisión que ello supuso, sino también dotar al filme de un valor propagandístico —ya presente, aunque no de forma tan evidente y explícita, en el relato, que muestra la predisposición de Holmes a colaborar con el gobierno británico durante la I Guerra Mundial para desbaratar una acción de espionaje del servicio secreto alemán[8]— al describir al detective como un «buen patriota» cuyos servicios eran requeridos por el Consejo de Seguridad del Reino Unido para descubrir la identidad de la «voz del terror» nazi que, logrando infiltrarse en las emisiones radiofónicas de la BBC, atemorizaba a la sociedad anunciando atentados contra el país. En consecuencia, los parámetros genéricos a los que más se aproxima no son los del cine policiaco, sino los de las películas bélicas, de aventuras y de espionaje.

Del mismo modo, los 26 capítulos de la serie de animación *Sherlock Holmes en el siglo XXII* (*Sherlock Holmes in the 22nd Century*, 1999-2001) (Imagen 7) se ambientan en un tiempo ulterior al de las novelas y relatos cuyos argumentos reproducen. Ahora bien, evidenciando la dificultad para establecer una división férrea entre las transformaciones a través de las que se puede llevar a cabo una reescritura, el cambio en el periodo en el que transcurren los

ocho reprodujeron o transformaron los argumentos de obras del canon —siete se basaban en un único texto, mientras que *Sherlock Holmes y el caso de la mujer araña* (*The Spider Woman*, 1944) tomaba elementos de varios— y una de la obra teatral de William Gillette, mientras que las otras cinco partieron de guiones originales que utilizaban personajes y escenarios típicos del mundo holmesiano.

7. Este cambio se repitió en doce de las catorce películas interpretadas por Basil Rathbone que, independientemente de su relación con el hipotexto de origen, conllevaron la alteración de las coordenadas temporales para ambientarse en los mismos años en los que se realizaron, coincidentes con los del periodo bélico.

8. De hecho, según Klinger, el relato —uno de los pocos del canon que presentan una focalización omnisciente y en los que Watson no aparece—, surgió de una visita de Conan Doyle al frente, cuando los soldados «le preguntaron qué estaba haciendo Holmes por su país» (2011, p. 1437).

acontecimientos conlleva, casi de forma consecuente, la adecuación a los parámetros del género de la ciencia-ficción, concretamente al de la narrativa de anticipación. No en vano, la serie fantasea con las características que puede tener la sociedad en el futuro, descrita como un contexto en el que se ha popularizado, entre otros muchos adelantos técnicos, el uso de androides capaces de reproducir los rasgos físicos, las voces y las actitudes de personas fallecidas, como sucede con el caso de Watson, convertido en un robot que asume su identidad. Sin embargo, al partir de la premisa de que Sherlock Holmes puede vivir en esa era gracias a un proceso de resurrección basado en el rejuvenecimiento celular y al hacerle colaborar en sus investigaciones con una agente de la policía —redenominada como «New Scotland Yard»— que tiene entre sus antepasados al Inspector Lestrade, *Sherlock Holmes en el siglo XXII* demuestra sus conexiones con los procedimientos de la transficción y pone de manifiesto la dificultad de separar de forma nítida la transformación de la expansión, puesto que en muchas ocasiones los cambios también incluyen un enriquecimiento de la obra de la que parten.

Imagen 7

La voluntad reescritural también está en la base de la versión de *El sabueso de los Baskerville* (*The Hound of Baskerville*) que realizó en 1959 Terence Fisher. La película —primera de las basadas en las aventuras del detective rodada en color— incorporó elementos formales propios del cine gótico y de terror de la productora Hammer, referidos fundamentalmente a la puesta en escena —la iluminación acostumbra a ser sombría y hay numerosas secuencias nocturnas—, el tratamiento de la violencia, el uso de tonos graves en la música incidental, la insistencia en el carácter monstruoso del animal al que ha de enfrentarse Sherlock Holmes —cuya presencia, de hecho, se privilegió en el cartel (Imagen 8), del que llegó a desaparecer el detective y en el que se definía a la película como «terrorífica aventura»—, el gusto por la truculencia, la

Imagen 8

búsqueda de impacto en el espectador y la propia elección de los intérpretes —sus dos actores protagonistas, Peter Cushing y Christopher Lee, fueron dos de las más reconocibles figuras del cine de terror e interpretaron también a personajes como Van Helsing o a Drácula—. Además de por el afán transformador de sus creadores, la adecuación a semejante molde genérico vino estimulada por las propias características de la novela, en la que, además de la intriga inherente a todo el canon holmesiano, había acción, aventuras, presencia de seres con apariencia sobrenatural, violencia, etc. Quizá esa heterogeneidad explique que se trate del texto original de Conan Doyle que más veces ha sido llevado a la gran pantalla: veinticuatro ocasiones, entre películas y telefilmes cuyos procedimientos transescriturales oscilan entre la imitación y la reescritura (Barnes, 2011).

Faltaría, para completar todas las casillas desarrolladas en el capítulo introductorio del volumen, encontrar una muestra del corpus audiovisual holmesiano capaz de combinar transmediación y transficción y de, por tanto, continuar o expandir el argumento de una única obra de Conan Doyle. En el ámbito intramedial, representarían casos equivalentes novelas como *Los años perdidos de Sherlock Holmes* (*The Missing Years*, 1999), de Jamyang Norbu, o *El entrenador canario* (*The Canary Trainer*, 1993), de Nicholas Meyer, que formulan hipótesis sobre lo que le pudo ocurrir a Holmes durante su desaparición tras «El problema final» («The Final Problem», 1893) —el denominado «gran hiato»— y que, en cierto modo, continúan la historia que quedó inconclusa cuando cayó en las cataratas de Reichenbach aprovechando la ambigua y escasa información con la que se explica su ausencia en el tiempo transcurrido entre su salto al vacío y su vuelta al Reino Unido en «La casa vacía» («The Empty House», 1903): «viajé durante dos años por el Tíbet, y pasé un tiempo entretenido en Lhasa» (Doyle, 2012, p. 478). Si los argumentos de cualquiera de estas dos novelas fueran trasvasados al cine o a la televisión, o si se creara una película o una serie partiendo de la misma premisa, tendríamos un ejemplo capaz de completar de forma eficaz y clara las tres categorías de transmediación en el ámbito audiovisual: dado que esa posibilidad es factible, no hay duda de la operatividad de la categoría.

Otro ejemplo que podría aproximarse a la combinación entre transmediación y transficción es el mini-episodio de *Sherlock*, de siete minutos de duración, «Muchas felicidades» («Many Happy Returns», 2013), estrenado a través de la plataforma YouTube como adelanto de la tercera temporada de la serie de la BBC, en el que se muestra,

al igual que en las dos novelas anteriormente citadas, qué ha ocurrido durante el tiempo que Holmes ha estado ausente tras lo sucedido en «El problema final» —que en la serie televisiva conllevaba su caída desde lo alto de un edificio—. En concreto, hay alusiones a dos casos criminales acaecidos en el Tíbet y la India que son resueltos por un extraño personaje, del que solo aparece su silueta ensombrecida en pantalla, descrito como alguien con «un inusual poder de deducción y observación», así como al comportamiento de Watson, Lestrade y otros agentes de Scotland Yard durante su ausencia. Ahora bien, dado que el capítulo sigue la tendencia habitual de la serie —con excepción del episodio «La novia abominable» («The Abominable Bride», 2016), ambientado en la era victoriana— y se sitúa en el siglo XXI, no se puede catalogar teniendo simplemente en cuenta su capacidad de expansión, sino también la de transformación, por lo que se situaría simultáneamente en los ejes del anclaje y la diferencia, al igual que la anteriormente citada *Sherlock Holmes en el siglo XXII.*

3. Transmedia

A diferencia de la transmediación, que implicaría el paso de una obra a otra en un medio distinto, el transmedia se produce cuando la «nueva obra apela a su vinculación con una tradición, pero no con una obra en particular […], sino con un personaje ya instalado en la enciclopedia cultural» (Gil González, 2010, p. 17). Teniendo en cuenta el modo en el que se ha incardinado en el imaginario colectivo Sherlock Holmes, convertido en un icono del que se han difundido hasta la saciedad una serie de características generales —centrados, casi siempre, en sus rasgos físicos, en su extrema inteligencia y en su forma de resolver los misterios— pero del que muchas veces apenas se conocen los entresijos de las historias particulares que ha protagonizado, resulta evidente que en este apartado es posible encontrar más ejemplos que en el anterior, sobre todo en la época contemporánea, cuando más reduccionista parece ser la imagen que hay sobre el personaje.

Se antoja complicado, por las propias características de la combinación entre transmedia e imitación, encontrar casos en el corpus audiovisual holmesiano que partan de un hipotexto architextual —entendido como un conglomerado del que participan los principales personajes y sus rasgos definitorios; el tiempo, el espacio y el contexto cultural en el que transcurren las historias; la adecuación genérica a

la narrativa policiaca, etc.—, y no de una obra concreta, con afán reproductivo. Podría mencionarse el caso de *Estrella de Plata* (*Silver Blaze. Murder at the Baskervilles*, 1937), que utiliza algunos de los personajes y escenarios de *El perro de los Baskerville* —la película se inicia con la visita de Sherlock Holmes a Henry de Baskerville, de hecho— para narrar una historia deudora del argumento del relato que le da título, centrado en la resolución del misterio que supone la desaparición de un caballo de carreras. No obstante, a pesar de la reproducción, prácticamente literal, de elementos tomados de esas dos fuentes originales, la película implica una expansión del universo holmesiano, como el relato del que parte, y, además, introduce modificaciones sobre este como la aparición de Moriarty. Dado que el más conocido antagonista del detective pertenece al architexto original, aunque no aparezca en ninguna de las dos obras concretas de las que parte el filme, su introducción en la trama no conllevaría el cambio de categoría transescritural, aunque sí evidenciaría la porosidad de los límites entre la reproducción, la expansión y la transformación, así como la dificultad de «decidir dónde está la frontera entre la transcodificación y el refuncionamiento, entre la diferencia automática y la diferencia sistémica» (Pardo, 2010, p. 98).

Más ejemplos pueden encontrarse en el ámbito de la «transficción transmediática», como demuestran los casos de *Sherlock Holmes y el caso de la mujer araña* (Imagen 9), otro de los títulos protagonizados por Basil Rathbone[9], que toma elementos argumentales de *El signo de los cuatro* (*The Sign of Four*, 1890), «El problema final», «La banda moteada» («The Adventure of Speckled Band», 1892), «El detective moribundo» («The Adventure of the Dying Detective», 1913) y «El pie del diablo» («The Adventure of the Devil's Foot», 1910), pero presentándolos en el marco temporal de la II Guerra Mundial. También la serie *Sherlock*, ambientada en el Londres del siglo XXI, sirve como ejemplo de la combinación entre el transmedia y la reescritura, puesto que, tal y como ha señalado Palacios Martín, presenta una «estructura de mosaico» basada en que «emplea como eje de cada uno de los

9. La identificación entre Basil Rathbone y Sherlock Holmes fue tal que entre 1958 y 1982 Eve Titus compuso una serie de novelas infantiles protagonizadas por un personaje llamado Basil of Baker Street, un ratón antropomorfo que se encargaba de resolver asuntos misteriosos. En 1986, la primera novela de las series fue adaptada al cine de animación por Walt Disney Pictures bajo el título *Basil, el ratón superdetective* (*The Great Mouse Detective*).

capítulos un relato o novela, que se combina con infinidad de elementos y escenas extraídos de otras historias del canon, así como de ideas totalmente originales de los guionistas» (2015, p. 627). Esta concepción global de los textos de Conan Doyle —que provoca que, por ejemplo, en el capítulo que parte del núcleo argumental de *Estudio en Escarlata* (*A Study in Scarlet*, 1887) haya alusiones a «La liga de los pelirrojos» («The Adventure of the Red-Headed League», 1891) o que en un episodio se combinen como hipotextos *El signo de los cuatro*, «Los bailarines» («The Adventure of the Dancing Men», 1905) y *El valle del terror* (*The Valley of Fear*, 1915)— se complementa con la actualización reescritural de los personajes, escenarios y tramas. La importancia de esta transposición queda demostrada en la propia cabecera de la serie, en la que aparecen iconos contemporáneos de la capital británica como los paneles publicitarios de Picadilly Circus o el London Eye, tal y como puede verse en la Imagen 10. Junto a la transformación espacial, la adecuación de las historias de Conan Doyle a la era contemporánea implica también cambios en la caracterización de los personajes y, sobre todo, en la forma de afrontar la resolución de los misterios, en la que, sin menoscabo de la importancia del método deductivo, cobra especial relevancia el uso de las nuevas tecnologías. Holmes, de hecho, aparece frecuentemente consultando informaciones en la Red a través de su teléfono móvil o su ordenador, o utilizando aplicaciones informáticas para poder superar las dificultades con las que se va encontrando en sus pesquisas. Ahora bien, a pesar de estas modificaciones, la serie sigue remitiendo de forma muy intensa a su fuente original, confirmando así que uno de sus grandes valores es el mantenimiento del equilibrio entre la tradición y la innovación —o, por ceñirnos a la terminología propuesta en el prólogo del volumen,

Imagen 9

Imagen 10

entre la imitación y la reescritura—[10]. Hay escenas, de hecho, en las que la fidelidad respecto al texto literario es absoluta, como la primera conversación entre Holmes y Watson, que reproduce de forma casi literal los diálogos y el contexto de *Estudio en Escarlata* —con las lógicas salvedades derivadas del hecho de que la guerra de Afganistán de la que regresa Watson no es, evidentemente, la misma en la novela y en el capítulo televisivo, o de que el laboratorio donde tiene lugar su encuentro no tiene las mismas características ni los mismos equipamientos técnicos—. El tratamiento de los personajes también responde a esa dialéctica entre similitud y diferencia que subyace a toda la serie, como puede observarse en el caso de Holmes, cuya imagen estereotípica es actualizada a pesar de seguir utilizando prendas como las gorras de cazador y los abrigos largos. Asimismo, se mantienen sus rasgos de personalidad —excentricidad, extrema inteligencia, frialdad, misantropía, etc.— y su forma de concebir los casos criminales como retos intelectuales capaces de estimularle. De esta forma, según Steven Moffat —creador, junto a Mark Gattis, de la serie—, el espectador contemporáneo puede «ver las historias originales de la misma forma que el lector original las habría leído: unas historias contemporáneas, emocionantes e innovadoras en lugar de esas reliquias en las que se han convertido» (*apud* Barnes, 2011, p. 168).

Tal y como se sugería en el prólogo del volumen, y como de forma intuitiva se podía esperar, el transmedia architextual propende a la transficción. Al no surgir de la transformación de un texto concreto, sino de un repertorio —conformado en este caso a través de la serialidad y la consiguiente reiteración de personajes, escenarios y estructuras en que se basa—, parece lógico que la operación más recurrente sea la expansiva. No en vano, como han apuntado

10. A pesar de que *Sherlock* sigue los parámetros de la narración audiovisual convencional, y opta por el ocultamiento de las huellas de la enunciación, hay un evidente guiño al narrador homodiegético de la mayoría de historias del canon holmesiano al presentar a Watson como autor de una bitácora digital en la que escribe las crónicas de los casos que resuelve junto al detective. Disponible en <http://www.johnwatsonblog.co.uk/>, el blog existe en realidad y puede leerse en Internet «como una extensión de la serie, ya que en él se relatan casos que no se reflejan en la misma, e incluso son comentados por los diferentes personajes del universo *Sherlock*» (Palacios Martín, 2015, p. 625), dotando así de mayor complejidad a la dimensión transmedial de la obra, de la que también es ejemplo la web Sherlockology —<http://www.sherlockology.com>—.

Balló y Pérez, «el universo biográfico de Sherlock Holmes es de una elasticidad tal que admite siempre una aventura más, un episodio nuevo en su investigación» (2004, p. 24), tanto por la ausencia de un final explícito que permitiera clausurar su diégesis como por la gran cantidad de acontecimientos, episodios y elementos elididos en su configuración y, por tanto, susceptibles de ser completados con una nueva narración. De hecho, en términos de cronología histórica, la primera película que puede ser adscrita a esta categoría —*Sherlock Holmes Baffled*— data de 1900 y supuso la primera aparición del detective en la pantalla, protagonizando una historia de misterio cuyo argumento no reproducía ni se correspondía con ninguna de las del canon.

La ampliación de los límites del hipotexto architextual que implica el universo holmesiano —sustentada en la creación de historias protagonizadas por el detective pero jamás escritas por su creador original— puede llevarse a cabo en múltiples direcciones y de forma muy diversas, por lo que conviene establecer una serie de categorías. Para ello, resulta de suma utilidad recurrir a la revisión que Pardo (2010 y *supra*) propone de la teoría de la transtextualidad expuesta por Genette en *Palimpsestos* (1989) y clasificar así los casos de «transficción transmediática», especialmente fértiles en el corpus audiovisual que nos ocupa, en analépticos, prolépticos, paralépticos y elípticos.

Imagen 11

Los primeros, identificados con lo que se suele conocer como «precuela», se caracterizarían por narrar una historia anterior, desde el punto de vista del tiempo diegético, al marco temporal del universo del que procede. Habitualmente, las obras que se inscriben en esta tendencia han relatado las aventuras y peripecias vitales de Sherlock Holmes durante su infancia y adolescencia, periodos prácticamente desconocidos para el lector puesto que apenas hay referencias a ellos en el canon más allá de algunos detalles sobre su familia y su formación. Así sucede con, por ejemplo, la película de Barry Levinson *El secreto de la pirámide* (*Young Sherlock Holmes*, 1985) (Imagen 11), ambientada en Londres en 1870, cuando Holmes, a tenor de los datos que se aportan en los textos de Conan Doyle, contaba con 16 años y se encontraba cursando sus estudios. Además de narrar el inicio de su amistad con Watson —lo

que implica una transformación de la fuente original, puesto que en ella se narra su primera toma de contacto varios años más tarde— y de incluir a personajes como Lestrade o Moriarty, el filme sigue las pautas del canon y muestra el modo en el que Holmes resuelve el misterio que se esconde tras una repentina ola de suicidios que afecta a la capital británica. Uno de sus principales valores de la película reside en su capacidad para establecer una relación causal con las novelas y relatos originales al explicar el carácter misántropo, solitario y hermético del personaje, así como su extraña relación con las mujeres, a partir de un desengaño amoroso acontecido en su juventud.

Los segundos, por su parte, también amplían los límites cronológicos del architexto hipotextual al corresponderse con lo que se suele conocer como «secuela» e implicar la narración de una historia situada en una temporalidad posterior al fin de la fuente original, como sucede en *Mr. Holmes* (2017) (Imagen 12). Este filme es una adaptación de la novela *Un sencillo truco mental* (*A Slight Trick of the Mind*, 2005), lo que provoca, tal y como ha sido explicado en casos análogos, que su marco hipotextual sea doble, puesto que remite en términos imitativos a una narración literaria de Mith Cullin que, a su vez, surge como expansión intramedial del universo creado por Conan Doyle al presentar a Holmes en 1947 como un anciano de 93 años retirado en una granja de la campiña inglesa, dedicado a la cría de abejas y con unas capacidades mentales y memorísticas cada vez más disminuidas a causa de la edad.

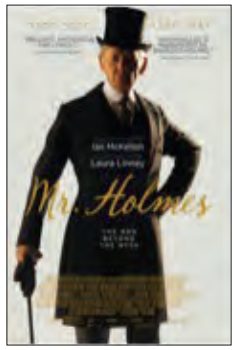


Imagen 12

Respecto a la expansión paraléptica, es aquella «que desarrolla tramas secundarias» (Pardo, 2010, p. 46) de la historia original, tal y como sucede en los «spin-off», de gran tradición en la literatura, como demuestran los casos de las novelas —continuadas serialmente en algunas ocasiones— protagonizadas por personajes como Moriarty, los Irregulares de Baker Street, la esposa de Watson o Mrs. Hudson. En los ámbitos televisivos y cinematográficos, esta operación expansiva no ha sido tan habitual, aunque existen ejemplos como *La liga de los hombres extraordinarios* (*The League of Extraordinary Gentlemen*, 2003), uno de cuyos personajes es Moriarty, o *El hermano más listo de Sherlock Holmes* (*The Adventure of Sherlock Holmes' Smarter Brother*, 1975), que habrían de ser considerados teniendo en cuenta

su carácter híbrido, por su condición ucrónica en el primer caso y porque, debido a su valor paródico y al hecho de estar protagonizada por un personaje que no aparece en el canon en el segundo[11], no solo expanden, sino que también transforman, el universo diegético del que parten.

Pero, sin duda, la categoría de «transficción transmedia» más fecunda es la elíptica, caracterizada por «rellenar vacíos y silencios» (Pardo, 2010, p. 46), lo que provoca un progresivo crecimiento del mundo holmesiano gracias a las aportaciones de diversos autores. Debido a su complejidad y a la gran cantidad de obras que engloba, conviene distinguir dentro de ella dos grandes grupos para dividir a las películas y series que solo implican una expansión de las que, además, suponen un cambio respecto al original —a las que Genette denomina «suplemento» (1989: 103)—. El valor de complementariedad y continuismo respecto al hipotexto que tienen las primeras puede observarse en la serie de televisión estadounidense *Sherlock Holmes* (1950) o en la película de Billy Wilder *La vida privada de Sherlock Holmes* (*The Private Life of Sherlock Holmes,* 1970), en la que el único desplazamiento de la fuente original, más allá de la narración de episodios inéditos, consiste en la ligera humanización del protagonista, a quien se muestra como un ser vulnerable y emocional.

Imagen 13

Por su parte, las continuaciones y expansiones que implican modificaciones y por tanto una reescritura pueden surgir de la puesta en marcha de diversos procesos. Entre las que tienen un carácter heterodiegético y alteran por tanto las coordenadas del universo hipotextual del que parten se sitúan, por ejemplo, las películas y series que implican un cambio en el espacio y/o el tiempo del architexto creado por Conan Doyle. Mientras que en la serie literaria los casos del detective siempre transcurren en suelo británico —preferentemente en Londres, marco urbano de buena parte de las historias—,

11. En las historias originales de Conan Doyle solo aparece como personaje el hermano mayor del protagonista, Mycroft, y jamás se menciona la existencia de Singerton Holmes —cuyo nombre, no obstante, coincide con el del explorador nórdico cuya identidad adoptó el detective durante el «gran hiato»—.

durante los últimos años del siglo XIX y los primeros del XX, en algunos productos televisivos y cinematográficos se ha optado por reubicar a Sherlock Holmes en un escenario físico y cultural diferente. Caracterizadas, más allá de por el carácter intermedial que implica el paso de la literatura al ámbito audiovisual, por definirse a través de la dialéctica entre la expansión que implica su voluntad de ampliar los límites del mundo ficcional y el anclaje que supone crear una nueva obra partiendo de la existencia de una anterior que la dota de sentido, la existencia de estas películas y series vendría a demostrar que, tal y como ha señalado Bertetti, no es obligatorio que exista una correspondencia entre los mundos transmediales y los personajes que los habitan (2014, p. 2344). Así lo evidencia la serie *Elementary* (Imagen 14), que actualiza el universo diegético original, situándolo en el siglo XXI en el marco escénico de la ciudad de Nueva York y que, además, introduce nuevos personajes, como el padre de Sherlock Holmes, y altera significativamente los rasgos de otros, como sucede con el acompañante del detective, convertido en mujer: Joan Watson.

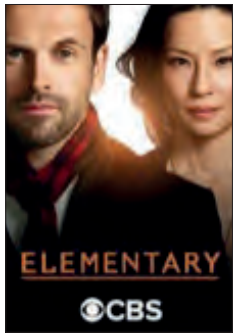


Imagen 14

Imagen 15

Ejemplos de cambios espaciales son, por ejemplo, *O xangô de Baker Street* o *Holmes & Watson: Madrid Days* (2012) (Imagen 15), cuyas historias, ambientadas en la misma época finisecular del canon holmesiano, tienen lugar, respectivamente, en Brasil y España[12]. Pese al cambio de escenario, en las dos películas se relatan misterios que, pese a su condición inédita, resultan análogos a los que

12. También *Sherlock Holmes en Nueva York* (*Sherlok Holmes in New York*, 1976) e *Incidente en las cataratas Victoria* (*Incident at Victoria Falls*, 1992) —cuyo argumento tiene algunas concomitancias con el de *Terror en la Noche* (*Terror by Night*, 1946), una de las películas interpretadas por Basil Rathbone que no reproducía historias de Conan Doyle, sino que partía de un guion original— basan su transformación en el cambio de escenario.

Holmes tuvo que resolver en las historias del canon —reproduciendo, por tanto, la estructura narrativa habitual del género policiaco—. Del mismo modo, el personaje mantiene sus principales rasgos definitorios, marcados por la inteligencia extrema, la frialdad, la excentricidad, la petulancia y cierta misantropía —levemente rebajada en la película brasileña—, con lo que la continuación que implican las dos películas respecto al hipotexto que les da origen tendría un valor de complemento. Sin embargo, ambos casos adecúan las historias de intriga e investigación que narran a las características culturales e históricas de los contextos en los que transcurren, provocando así la sustitución de algunos de los más representativos rasgos culturales del Londres victoriano por otros vinculados con la idiosincrasia y las costumbres brasileñas y españolas de la época: en el primer caso, se llega a sugerir que Watson fue el inventor de la caipirinha al mezclar una serie de ingredientes para preparar un brebaje con el que Holmes pueda recuperarse de una bajada de azúcar; en el segundo, aparecen referencias a la tauromaquia o a elementos de la gastronomía local como los churros o el cocido, además de personajes históricos reales como Benito Pérez Galdós o Isaac Albéniz[13].

13. La modificación de las coordenadas geográficas del universo diegético para ubicar al personaje en España también está presente en la novela de Rodolfo Martínez *Sherlock Holmes y las huellas del poeta* (2006), que presenta al detective en plena Guerra Civil española —lo que implica, evidentemente, una modificación temporal proléptica por la que el personaje se presenta envejecido y habiendo sobrevivido a Watson— o en el cómic *Sherlock Holmes y la conspiración de Barcelona* (2012), de Jordi Colomé y Sergio Palomino —que tiene como punto de partida el traslado del detective a España, enviado en misión secreta por el gobierno del Reino Unido para localizar una nave submarina—. En ambos casos se combinan referentes reales y ficticios, lo que se manifiesta de forma sintomática en el cómic al, por un lado, reproducir con verismo la importancia del movimiento obrero y el ambiente de confrontación social que vivía Barcelona en la época, y, por otro, ajustarse a lo señalado en el canon, ocupándose así de cubrir algunos de los espacios vacíos dejados por el «gran hiato». Repleta de referencias intertextuales que van desde la narrativa histórica de Eduardo Mendonza hasta la estética de la versión fílmica de *La naranja mecánica* (*A Clockwork Orange*, 1971) de Stanley Kubrick, *Sherlock Holmes y la conspiración de Barcelona* no solo parte del canon original de Canon Doyle, sino que, en su revisión y continuación del personaje, toma elementos procedentes de algunas de sus más famosas reinterpretaciones, como las que convierten al personaje en un héroe de aventuras —en el cómic salta, corre, se pelea e interviene en numerosas escenas de acción— o la serie de películas interpretadas por Basil Rathbone, de quien el protagonista adopta sus principales rasgos físicos.

Pese a que *O xangô de Baker Street* es una adaptación de una novela, y *Holmes & Watson: Madrid Days* parte de un guion original de José Luis Garci, ambas están profundamente relacionadas con la tradición expansiva de las historias del detective, al tener como punto de partida el desplazamiento de Holmes y Watson para investigar una serie de crímenes que se asemejan a los atribuidos a Jack el Destripador —al que se llega a mencionar de forma explícita en la película española—. El hecho de situarse entre lo histórico y lo legendario, la coincidencia temporal y espacial con las aventuras creadas por Conan Doyle y el enigma que rodea a su identidad han provocado que en numerosa ocasiones se haya fantaseado con la unión de ambos personajes, relatando el desafío que para el investigador hubiera supuesto atrapar al famoso asesino en serie, tanto a través de operaciones de expansión intramedial —representadas por novelas como *La última aventura de Sherlock Holmes* (*The Last Sherlock Holmes Story*, 1979), *The Whitechapel Horrors* (1992) o *Duelo en el infierno: Sherlock Holmes contra Jack el Destripador* (*Duel en enfer: Sherlock Holmes contre Jack l'Éventreur*, 2008)— como a través de ejemplos transmediales como la película *Estudio de Terror* (*A Study in Terror*, 1966) (Imagen 16) —cuyo argumento, que remite tangencialmente al de un relato escrito por el hijo de Conan Doyle titulado «Fog», fue la base de un proceso novelizador que tuvo como resultado una obra homónima escrita por Ellery Queen en 1966— o el videojuego *Sherlok Holmes vs. Jack el Destripador* (2009)[14].

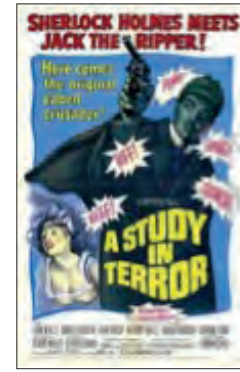


Imagen 16

El cambio de coordenadas espaciales y la introducción de un personaje histórico en el universo diegético caracteriza también el proceso expansivo llevado a cabo en la ya citada *Elemental, Dr. Freud.* En este caso, Holmes y Watson viajan hasta la Viena de 1890 para

14. La condición de desafío intelectual que subyace a buena parte de la narrativa videolúdica protagonizada por Sherlock Holmes —deudora de una de las características distintivas del género policiaco en el que se inscribe y manifestada en el corpus literario protagonizado por el personaje en su enfrentamiento con Moriarty — ha provocado que sean varios los videojuegos que, como el protagonizado por Jack el Destripador se basan en la confrontación de las capacidades deductivas del detective con las de otro personaje de carácter literario o legendario: Mycroft Holmes, el propio Moriarty, Arsène Lupin, Nosferatu…

conocer a Sigmund Freud. Aunque el objetivo del encuentro es que el detective pueda superar sus problemas de drogadicción a través del psicoanálisis y la hipnosis, la relación entre los dos personajes terminará por convertirse en una colaboración para resolver un caso de secuestro.

Imagen 17

Los de Jack el Destripador y Freud son tan solo dos ejemplos que demuestran la recurrencia con la que las transficciones, transmediaciones y transmedia holmesianas se han basado en la introducción de otros personajes —literarios, legendarios o históricos— como co-protagonistas o antagonistas, puesto que, como ha señalado Palacios Martín, ha sido habitual a lo largo de la historia de la literatura «ver cómo Holmes se codea con figuras históricas de la talla de Karl Marx, Oscar Wilde, Charles Chaplin o Harry Houdini» (2014, p. 348). La transformación a través de la aparición de nuevos personajes puede adquirir una dimensión intertextual —habitualmente denominada *crossover*— si se basa en la interrelación de protagonistas procedentes de diversas obras ficcionales[15]. Muy desarrollada en el mundo del cómic y la animación, en el que Holmes ha convivido con todo tipo de personajes —desde Tom y Jerry hasta superhéroes como Batman, pasando por Drácula—, y en el de la literatura, en el que ha generado también un amplio corpus del que forman parte las narraciones protagonizadas por el detective junto a Arséne Lupin, Fu Manchú, Dr. Jeckyll, Pickwick, Alicia o el propio Drácula, su presencia es menos habitual en el ámbito audiovisual, donde en muchas ocasiones se ha visto relegada a la «serie B», como demuestra la producción francesa *Sherlock Holmes vs. Frankestein* (2016).

La expansión elíptica también puede hacerse a través de procedimientos que subvierten la forma de presentar y abordar la historia. La nómina incluye series televisivas de animación como *Sherlock*

15. En ocasiones, tal y como sucede en las entregas de la serie de cómics *Victorian Undead* (Ian Edgington y Davide Fabri, 2010-2011) en las que el detective ha de enfrentarse a zombis o a Drácula, la capacidad transformadora no se limita a la introducción de nuevos personales, sino que conlleva la adecuación a las pautas, tópicos y convenciones de ciertas variantes de la narrativa popular.

Hound (1984) (Imagen 18) —en la que la adecuación al público infantil implica, además de la conversión de los personajes en animales antropomórficos, la simplificación de las tramas, la introducción de elementos cómicos, la estereotipación de personajes y la humanización de Sherlock Holmes, cuyos rasgos excéntricos y misántropos, así como su consumo de cocaína, desaparecen— y películas como *Sherlock Holmes* (2009) (Imagen 19) y *Sherlock Holmes: Juego de sombras* (*Sherlock Holmes. A Game of Shadows*, 2011). Además de por su peculiar estética *steampunk* —tomada de los cómics de Lionel Wigram y presente también en la ya citada serie televisiva rusa *Sherlock Holmes* (2013), que, pese a la innovación formal de su puesta en escena, reproduce los argumentos de las historias de Conan Doyle— y por asumir el eclecticismo posmoderno propio de la cinematografía de Guy Ritchie, los dos filmes se caracterizan por potenciar los elementos de acción que ya se apuntaban en algunas novelas y relatos de Conan Doyle, fundamentalmente en *El perro de los Baskerville*. Esta innovación implica que en las historias narradas el personaje de Holmes no destaque solo por su capacidad deductiva —mostrada a través de ralentizaciones y procedimientos de *flash-forward* o *flash-black* dependiendo de si son predicciones o explicaciones de los hechos, en consonancia con el barroquismo formal de las películas—, sino también y sobre todo por su condición atlética y por su carácter temerario e irónico. Las películas son, en consecuencia, una sucesión de peleas, tiroteos, carreras y explosiones que, a pesar de contener referencias intertextuales explícitas al canon holmesiano, remiten más al cine de acción y aventuras que a los textos de Conan Doyle. De ese modo, *Sherlock Holmes* y *Sherlock Holmes: Juego de sombras* enriquecen y matizan al hipotexto, aportándole una serie de contenidos adicionales y manteniendo con él una relación que, más allá de la correspondencia nominal, se basa en la reiteración de algunos

Imagen 18

Imagen 19

elementos recurrentes que fortalecen la unión entre el personaje y el mundo ficcional en el que se mueve. Si se identifica al personaje interpretado por Robert Downey Jr. con Sherlock Holmes, no es, por tanto, porque se llamen igual —puesto que eso relegaría su relación a la mera intertextualidad en su sentido estricto—, sino porque se acompañan de los mismos secundarios, comparten algunos rasgos esenciales, pasean por los mismos escenarios, desarrollan actividades análogas y, en definitiva, participan, pese a sus diferencias, de un universo común.

4. Conclusiones

De todo lo desarrollado hasta ahora, dos parecen ser las principales conclusiones que pueden extraerse. En primer lugar, y tal y como ya se había apuntado en algunos trabajos anteriores —y en los de otros autores como Barnes (2011) o Rosendo (2016)—, las páginas precedentes ponen de manifiesto la necesidad de abordar el estudio de la presencia de Sherlock Holmes en la cultura del siglo XX a partir de un marco transmedial que no se limite al reduccionismo comparatista entre la fuente original y sus diferentes versiones y adaptaciones, y que asuma que su actual configuración procede de la interacción retroalimentadora de obras procedentes de diversos medios, épocas y culturas. En ese sentido, parece conveniente, además de ampliar los estudios sobre el tema al ámbito del cómic y los videojuegos, utilizar metodologías análogas a las aquí empleadas para sumergirse en los universos que se han ido configurando alrededor de otros personajes de similar relevancia en la cultura popular contemporánea como generadores de universos transmediales: Drácula, Frankestein, Harry Potter, Batman, etc.

En segundo lugar, es evidente que el artículo confirma la operatividad del marco conceptual y terminológico propuesto en la introducción de este volumen. No obstante, semejante afirmación, que se demuestra con la pertinencia de los ejemplos empleados para cubrir cada una de las categorías taxonómicas propuestas, no es óbice para subrayar que la propia naturaleza de las obras a las que pretende clasificar y la propia esencia de las relaciones intermediales dificultan su funcionalidad, puesto que en ocasiones resulta complicado decidir de forma clara y rigurosa cuáles son los límites entre la imitación y la reescritura, o determinar hasta qué extremo es posible expandir sin transformar. Lejos de interpretarse como una tara, semejantes

«zonas grises» —de las que son muestra algunos de los ejemplos que se han utilizado— exponen la coherencia y la utilidad del modelo, puesto que confirman la imposibilidad de poner límites precisos a un fenómeno que, no en vano, ha contribuido a la conversión de la cultura contemporánea en «una circulación indefinida de ficciones que se reescriben, se reelaboran y se desarrollan simultáneamente en diversas direcciones no siempre convergentes hasta el punto de que una ficción es cada vez menos un texto, un filme, un cómic para ser un poco de todo esto y cada vez de manera más inextricable» (Saint-Gelais *apud* Pérez Bowie, 2008, p. 167). Ante semejante panorama, híbrido y poroso, resulta necesario disponer de metodologías alejadas de cualquier atisbo de rigidez que, como la propuesta en este libro, puedan adecuarse al estudio de un corpus formado por una amalgama de obras que participan de forma simultánea de varias categorías transescriturales, se relacionan de diversos modos con las fuentes de las que parten y, en el caso particular que nos ocupa, han provocado la proliferación de todo tipo de «Sherlocks» en películas y series de televisión a lo largo de los siglos XX y XXI.

BIBLIOGRAFÍA

Balló, Jordi y Xavier Pérez (2004). *Yo ya he estado aquí. Ficciones de la repetición*. Barcelona: Anagrama.

Barnes, Alan (2011). *Sherlock Holmes on Screen. The Complete Film and Tv History*. Londres: Titan Books.

Bertetti, P. (2014). «Toward a Typology of Transmedia Characters». *International Journal of Communication* 8, pp. 2344-2361.

Diego, Rosa de y Lydia Vázquez (2005). *Hombres de ficción. La figura masculina en la historia y en la cultura*. Madrid: Alianza Editorial.

Doyle, Arthur Conan (2011). *Sherlock Holmes anotado. Relatos II*. Madrid: Akal.

Genette, Gérard (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.

Gil González, Antonio (2010). «El relato en la cultura de masas (II): Intermedialidades». *Celehis. Revista del Centro Letras Hispanoamericanas* 21, pp. 13-45.

—— (2012). +*Narrativa(s). Intermediaciones novela, cine, cómic y videojuego en el ámbito hispánico*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.

Guarinos, Virginia (2007). «Transmedialidades: el signo de nuestro tiempo». *Comunicación. Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad* y *Estudios Culturales* 5, pp. 17-22.

Jones, Philip K. (2013). *The Database of SherlockianPpastiches, Parodies and Related fiction* <http://www.sherlock-holmes.es/database.php> [Consultado el 01/02/2017].

Kaye, Marvin (1995). *The Game Is Afoot: Parodies, Pastiches and Ponderings of Sherlock Holmes*. Nueva York: St. Martin's Press.

López Aroca, Alberto (2014). *Sherlock Holmes en España*. Albacete: Academia de Mitología Creativa Jules Verne.

Palacios Martín, Ángela (2014). «El mito de Sherlock Holmes en la literatura española. Los casos de Rodolfo Martínez y Carlos Pujol». *Amaltea. Revista de mitocrítica* 6, pp. 343-365.

—— (2015). «De la pipa a los parches de nicotina: Sherlock, la (re) actualización del mito». En J. Sánchez Zapatero y A. Martín Escribà (eds.). *El género eterno: novela y cine negro*. A Coruña: Andavira, pp. 621-628.

Pardo, Pedro Javier (2010) «Teoría y práctica de la reescritura filmoliteraria (A propósito de las reescrituras de *The Turn of the Screw*)». En J. A. Pérez Bowie (ed.). *Reescrituras fímicas: nuevos territorios sobre la adaptación*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, pp. 45-102.

Penzler, Otto (2015). *The Big Book oh Sherlock Holmes*. Nueva York: Penguin USA.

Pérez Bowie, José Antonio (2008). *Leer el cine: la teoría literaria en la teoría cinematográfica*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.

—— (2010). «Sobre reescrituras y cuestiones conexas: un estado de la cuestión». En J. A. Pérez Bowie (ed.). *Reescrituras fímicas: nuevos*

territorios sobre la adaptación. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, pp. 21-44.

Richardson, B. (2011). «Transtextual Characters». En J. Eder, F. Jannidis y R. Schneider (eds.). *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*. Berlin: De Gruyter, pp. 527-540.

Ridgway, Peter Watt y Joseph Green. (2003). *The Alternative Sherlock Holmes: Pastiches, Parodies, and Copies*. Farnham: Asghate.

Rosendo, Nieves (2016). «Character-centred Transmedia Narratives Sherlock Holmes in the 21st Century». *Artnodes. E-journal on Art, Science and Technology* 18 <https://artnodes.uoc.edu/articles/abstract/10.7238/a.v0i18.3046/> [Consultado el 01/03/2018].

Saint-Gelais, Richard (2011). *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*. París: Seuil, 2011.

Sánchez Zapatero, Javier (2015). «Las múltiples caras de Sherlock Holmes: reescrituras literarias y audiovisuales». En P. J. Pardo y J. A. Pérez Bowie (eds.). *Transescrituras audiovisuales*. Madrid: Sial Pigmalión, pp. 127-156.

—— (2017). «Del pastiche a la transficcionalidad: reescrituras de Sherlock Holmes en España». *Tropelías. Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, 27, <https://papiro.unizar.es/ojs/index.php/tropelias/article/view/1538> [Consultado el 01/03/2018].

Skal, David J. (2015). *Hollywood gótico. La enmarañada historia de Drácula*. Madrid: Es Pop.

LA MORFOLOGÍA COMPLEJA DEL TRANSMEDIA: UN ESTADO DE LA CUESTIÓN

Vicente Luis Mora

1. Los problemas terminológicos y estructurales de la narratividad transmedia[1]

> Just as a transmedia project cannot
> be created with one medium, the
> phenomenon cannot be understood
> through the lens of one research field.
>
> Dena (2009, p. 331)

La confluencia de diversas perspectivas metodológicas y terminológicas sobre la transmedialidad ha creado una galaxia conceptual en la que es más fácil perderse que orientarse. La diversidad comienza en las denominaciones del fenómeno, para seguir con sus aspectos estructurales y semánticos, los problemas de trasvase de contenidos y de fidelidad transmisora, y un larguísimo etcétera. Sobre el transmedia han escrito filólogos comparatistas, sociólogos, teóricos de la comunicación audiovisual, profesores de cine o de periodismo, y lo han hecho desde diversas epistemes que van desde la teoría de la adaptación cinematográfica hasta los *Cultural* y *Media Studies*, pasando por teorías de lingüística comparada, semiótica, narratología o filosofía del lenguaje. Esta *intrincada selva* dificulta establecer paralelismos o contigüidades entre las mencionadas visiones, que en ocasiones se refieren a los mismos recursos o medios de trasvase de contenidos utilizando conceptos conexos o sinónimos. Los planteamientos se suceden rápidamente unos a otros, por lo común utilizando prefijos: si Jenkins habla de la cultura de la convergencia (2008), bastan apenas tres años para que Elias comience a hablar de la

1. Este capítulo es una ampliación y revisión del artículo «Acercamiento al problema terminológico transmedia» (publicado en *Caracteres. Estudios Culturales y Críticos de la Esfera Digital* 3.1 (mayo 2014), pp. 11-41) y se realiza en el marco de una estancia de investigación del autor realizada en la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla durante el curso académico 2017-2018.

post-convergencia (2011, pp. 199-200, aunque Brenda Laurel había utilizado el término, desde otro punto de vista, en el año 2000). Otro problema es que la conceptualización transmedial se aplica ya a cualquier fenómeno, desde la literatura al cine pasando por el teatro, las series de televisión (Carrión, 2011; Bellón, 2012; Scolari, 2013), el documental (Guardia Calvo, 2013), la performance (Gomes de Oliveira y Costa, 2012), el periodismo (Moloney, 2011; Denis Porto y Jesús Miguel Flores, 2012; Irigay y Lovato, 2015), la antropología (Domínguez Figaredo, 2012), la museística (Gifreu-Castells, 2016), o la publicidad (Hernández y Ocaña, 2013), con la complejidad añadida de las especificidades que cada manifestación artística o mediática acarrea de por sí. Además, como señala Belsunces, también existen ya multitud de transmedias sin ficción (2011, p. 25), en diversos campos. Otro elemento que añade entropía es la cuestión autorial, pues numerosas prácticas transmediales tienen su origen en creaciones colectivas y complejas (Remírez llega a sostener que no es posible el transmedia individual, 2012), por lo común con la interactuación del lectoespectador destinatario de las mismas, aunque he defendido (2015) la existencia de un transmedia *povera*, realizado artesanalmente y a pequeña escala por un solo autor. Además, como apunta Giovagnoli, «In transmedia projects, the authorship is often more hidden than shown» (2011, p. 19). Por último, como señala Bellón Sánchez de la Blanca, la espiral de dificultad se cierra porque desde hace tiempo los productores culturales no rescriben o «adaptan» al transmedia sus creaciones, sino que ya las generan de ese modo: «Las series de ficción ya no se conciben como relatos independientes», como antes, «sino que desde su creación se conciben como productos transmedia, en cuanto a su contenido y a su promoción» (Bellón, 2012, p. 29), procedimiento que al final de nuestro trabajo consideraremos medular y esencial para la consideración de una narrativa como transmedial.

Aunque esta visión *procedimental* pueda parecer una simple cuestión de forma, Nùria Vouillamoz defendía tempranamente que era necesario «asumir una teoría del discurso en la que la retórica hipermedia sea concebida como un significado pragmático y performativo», teniendo a la vista que «la forma deja de prestarse a un análisis puramente estilístico para ofrecer una proyección significativa» (2000, p. 145). Abba, por su parte, hacía hincapié en los problemas de sostener para realidades nuevas un lenguaje crítico desfasado y sostenía que «critical analysis of new media, as a result, is

engaged in a constant struggle to keep pace with an emergent technological ecology» (Abba, 2009, p. 61). Y Katherine Hayles escribía más tarde que quizá sea la hora de una «Copernican revolution in our thinking about textuality, […] achieved by […] rethinking fundamental assumptions» (Hayles, 2003, p. 266). Es decir, que también hay problemas de metalenguaje. De hecho, un problema esencial de la narrativa transmedial es, precisamente, saber cuándo constituye una *narrativa*. Aunque podríamos partir del controvertido aserto de Monika Fludernik, por el cual la narrativa se define más por su parte de *experiencia* que de *trama* (1996, p. 13), lo cual parece muy pertinente para explicar lo transmedial (Davis, 2012), a la vista de los diferentes acercamientos conceptuales que hacen los autores aquí citados, conviene emplear el concepto en términos muy flexibles (cf. Ryan, 2016). En consecuencia, cuando hablamos en el presente trabajo de *narrativa* lo haremos de la forma más expansiva posible, refiriéndonos a ella por oposición al configurarla como toda aquella forma de contar una historia que no consista en una base de datos, a la manera de Manovich (2001, p. 225):

> As a cultural form, database represents the world as a list of items and it refuses to order this list. In contrast, a narrative creates a cause-and-effect trajectory of seemingly unordered items (events). Therefore, database and narrative are natural enemies. Competing for the same territory of human culture, each claims an exclusive right to make meaning out of the world.

Y, por tanto, la narrativa es también «cognitive construct, or mental image, built by the interpreter in response to the text» (Ryan, 2004, p. 8), definición especialmente oportuna si pensamos que cualquier forma de remediación es, en cierto modo, una *respuesta a un texto anterior*. En ese sentido, es necesario estudiar las formas que puede adquirir la continuidad narrativa y/o argumental entre dos obras, sean del mismo registro o diferente. «Según Marshall McLuhan una de las características primordiales de los nuevos dispositivos de comunicación», recuerda Scolari, «es su capacidad para borrar las barreras entre los medios y contaminarlos entre sí»; y añade: «Los medios digitales también habrían disuelto los límites entre "las máquinas de reproducción y las de diseminación"» (Scolari, 2008, p. 73). Y aquí nos encontramos con un grave problema, que es el terminológico. Amén de los que expondremos a continuación,

algunos autores han propuesto nuevos términos como «cross-TV» (Álvarez Monzoncillo, 2011), «multiplataforma» (Costa y Piñeiro, 2012), «ficción cuántica» (Carrión, 2010), «exonovela» (Fernández Mallo, 2012), etcétera. Creemos con Rojas que el humanista tiene mucho que decir en estas cuestiones, «detectando nuevos objetos de estudio, poniendo a prueba sus teorías e inventando nuevos métodos de análisis» (Rojas, 2013, p. 146). Por este motivo, siguiendo a Domingo Sánchez-Mesa, que, como buen comparatista, entiende que el problema de los nombres no es baladí (2012, pp. 205 y ss.), y a Gil González, se verá más adelante una clasificación según el carácter de los contenidos utilizados por las formas intermediales y otra según su estructura formal, pero antes debemos hacer un alto para explicar qué entendemos por complejidad.

2. El concepto de complejidad

Antes de comenzar el análisis de los diferentes planteamientos terminológicos sobre la narrativa transmedial, y dado que el concepto de complejidad, sobre el que ya hemos hablado anteriormente (Mora, 2006, pp. 222 y ss.) será determinante al hacer algunas distinciones, quizá sea importante fijar primero sus contornos y el porqué de su posición central en nuestro discurso.

En *Guía de complejos* (2011), José Luis Molinuevo ha explicado que la estética de nuestro tiempo responde a unas estructuras notablemente más complejas que la de etapas históricas anteriores. Razones de todo tipo podrían explicar este acendramiento de lo complejo, desde la aparición de la sociedad-red o Pangea (Mora, 2006), hasta diversos factores socio-económicos, geopolíticos y culturales. La consecuencia es que hoy «la estética (al menos la cognitiva) aspira a saber estar en la complejidad: el pensamiento en imágenes no se mueve en encrucijadas sino en tejidos, en redes» (Molinuevo, 2011, p. 7). De ahí que algunas metáforas de redes biológicas (rizoma, radicante, etc.) hayan sido muy difundidas en los últimos decenios. En consecuencia, si queremos aproximarnos a algo complejo, como la narrativa transmedia, sólo hay un camino: «La forma de acceder a una realidad compleja es aceptando su complejidad, correspondiéndola mediante un cuerpo instalado en ella» (2011, p. 7). Tanto Molinuevo como Scolari (2009) se han acercado a la complejidad partiendo de las series televisivas, uno de los discursos narrativos actuales de construcción más intrincada, lo cual también es el punto de partida

de Jorge Carrión, para quien vivimos un momento histórico «de una complejidad semiótica sin precedentes, por la multiplicación de lenguajes y de vehículos de transmisión, en un nivel de simbiosis e hibridación inimaginable hace veinte años» (Carrión, 2011, p. 46). Desde un punto de vista filosófico, ahondando en la epistemología y sin acercarse a una narrativa concreta, Hartmann ha tratado el tema en *Medienphilosophie* (2000), intentando construir una teoría compleja de lo medial; como ha resumido Sánchez Fernández...

> [...] el concepto clave que distingue a la vez que diferencia las distintas posiciones que se establecen alrededor del giro medial, se reúne en torno a la noción de *transmedialidad* propuesta por Hartmann. Esta expresión apela al carácter interdisciplinar de los estudios que contribuyen a su desarrollo y a los objetos propios que la constituyen, aunque Herman distingue *transdisciplinarity* de *interdisciplinarity*, y prefiere la primera porque evita el mantenimiento a toda costa de la metodología propia que suele darse en la segunda (Herman, 2012: x). Las distintas disciplinas que configuran el campo de lo medial se establecen al modo de una *cartografía*, diseñando un espacio topológico único y abriéndose un camino seguro dentro de las ciencias holísticas. No hay medio en la realidad que no pueda contribuir a la constitución del giro medial (2013, pp. 128-29).

Ahondando en materia artística, William Paulson comienza analizando criterios de la Estética para esclarecer las relaciones entre literatura y ciencia a través de la idea de complejidad. A su juicio, conceptos estéticos centrales como armonía, simetría, orden, etcétera, aluden a la relación entre el todo y las partes. Cita a Descartes o Schelling como ejemplos de cosmovisiones filosóficas constituidas por esa tensión relacional, y luego da un paso más claro hacia la complejidad literaria cuando analiza la entrada de «Lo bello» escrita por Diderot para *La Encyclopédie*, que luego sería publicada aparte como ensayo, con el título de *Investigaciones filosóficas sobre el origen y la naturaleza de lo bello* (1752). Para Paulson es importante la noción de *ruido*, que toma de Lotman, y que sería aquella parte de la información no inmediatamente decodificable en una obra artística pero que contribuye a darle sentido y estructura compleja (1991, p. 43). A su juicio, en un texto no hay elementos extrasistémicos, sino polisistémicos (1991, p. 44), lo que no hay que entender bajo las teorías de Even-Zohar, sino desde la comprensión de que lo

extrasistémico en literatura se convierte en un nuevo código, o un nuevo nivel de código de la obra, a descifrar: «la creación de nuevos y específicos códigos en un texto y un género dados es la esencia de la comunicación artística y del surgimiento del sentido en textos artísticos» (1991, p. 44). Esto tiene un valor para las creaciones transmediales, pero aún lo tiene más la noción de *ruido faltante* que no está en Paulson, pero que podemos deducir de sus ideas *sensu contrario*. Paulson define la voz o discurso literario como «precomunicativo», en tanto que «el lector aún no posee los códigos literarios específicos pertinentes para la diversidad del texto» (1991, p. 48), aunque comparta el mismo idioma que el artista. La parte que no entiende, a su juicio, es ruido, es un exceso o residuo retórico que no puede comprender porque no comparte su código o nivel. Esto no es traspasable o extrapolable de por sí a lo transmedia, porque en él es problemática, como veremos, la noción de *texto* y, sobre todo, de texto *completo*, y por ello no podemos hablar de ruido en las mismas condiciones, pero sí de *ruido faltante*, cuando el lectoespectador de la experiencia transmedia *carece de algunos de los textos que forman el conglomerado discursivo*. Su situación entonces es similar a la señalada por Paulson, porque no puede *construir* por completo el significado del texto artístico transmedial.

No saber cuántos textos componen el *corpus*, no tener claro dónde encontrarlos: esa es la complejidad de partida de lo transmediático, cuyo lector tiene un curioso papel *ecdótico*: como los filólogos que trabajan sobre textos antiguos, debe encontrar el *texto fijo* que luego analizará; debe eliminar textos falsamente adheridos, casualidades, piezas no encuadradas en el proyecto, a fin de esclarecer el texto de lectura. «Amparados en la realidad transmediática de la ficción, quizás debamos pensar y reevaluar la tradición literaria en términos de universos ficcionales», escribe Llosa Sanz; «de mundos de la historia que se manifiestan a través de diversos soportes adoptando modos semióticos diferentes», con el objeto de «trasladar al público en cada momento la historia de un relato o una selección o una variación o un desarrollo del mismo» (Llosa Sanz, 2013, p. 49). En el apartado 4 examinaremos la complejidad específica del hecho transmedia, pero para ello debemos atravesar antes otra complejidad, la derivada de la selva conceptual y metodológica en que se ha convertido el mundo poliédrico de los estudios sobre transmedia.

3. ACERCAMIENTOS METODOLÓGICOS Y CONCEPTUALES AL CONCEPTO DE TRANSMEDIA

3.1. Terminología basada en el modo de evolución de una historia dentro de una narrativa

3.1.1. La adaptación

Como hemos dicho antes, la teoría de la adaptación ha sido una de las más utilizadas para acercarse a lo transmedial; el motivo es que la existencia de varios textos con una «historia» o narrativa en común parece, en principio, tener mucho que ver con el transmedia. Recordemos las palabras de Pérez Bowie sobre las posibilidades descriptivas de la teoría de la adaptación:

> Hay que tener en cuenta [...] que dentro del contenido del término adaptación caben ser englobadas operaciones distintas en función de la distancia que el producto final presente con relación al texto de partida. Existen al respecto numerosos intentos de distinguir entre los diversos grados de fidelidad que el filme guarda con relación al texto-fuente, que se traducen en tipologías diversas que vienen a ser variantes más o menos matizadas de la tríada *ilustración/ recreación/ creación*. Cada una de ellas [...] ha sido objeto de rectificaciones por parte de quienes han intentado redefinirlas a partir de nuevos criterios clasificatorios. La introducción de nueva terminología para referirse al fenómeno que nos ocupa (*traducción*, *traslación*, *trasposición*), no es sino síntoma de la complejidad del mismo que no se deja atrapar por esquemas reductores (Pérez Bowie, 2011, p. 12).

Aunque luego abundaremos sobre esto, sería pertinente decir que, a pesar de que algunos autores consideran los transmedia como una suerte de evolución de la adaptación cinematográfica, como Sánchez Noriega (2000) o Guardia Calvo (2013), lo cierto es que son realidades complejas provenientes de varios factores, uno de los cuales —en igualdad de condiciones con otros— es la adaptación; el transmedia no es la adaptación de otra creación, sino un modo distinto de crear —y de adaptar, en algunos supuestos—. De hecho, dentro de los universos transmedia y *cross-media*, la terminología de la adaptación no siempre es posible (con independencia de que algunos fenómenos concretos

dentro del mismo sean adaptaciones). Como ha señalado Aarseth (citado en Dena, 2009, pp. 154-55), algunas particularidades de los videojuegos no pueden trasvasarse a otro medio, y es imposible verter la historia de una película a un videojuego, porque su *fatalidad lineal* es lo contrario de la esencia lúdica, que debe prever miles de líneas de acción alternativas y finales disímiles, principios que también rigen la reciente «ficción interactiva». La propia Dena, que estudia la cuestión desde los *Media Studies*, admite sin embargo la posibilidad de utilizar la teoría de la adaptación cuando ésta se constituye en «la puerta de entrada» (2009, p. 158) al mundo ficcional complejo. Hablando del proyecto del cineasta Darren Aronofsky *The Fountain* (2005), Dena explica que «Aronofsky no contempla *The Fountain* como casada con un medio, sino como una entidad abstracta que existe más allá de su(s) articulación(es)» (2009, p. 159), comparando la forma de emisión de la película / novela gráfica con el modo en que los personajes de la misma viven el amor: de forma diferente, a través de diferentes cuerpos. Por lo tanto, puede hablarse de *encarnaciones* de la historia, «expresiones polimórficas» (Dena, 2009, p. 162) que supondrían una forma transmediática por naturaleza de adaptación: diferentes corpus, conservando un espíritu narrativo último o superior. La adaptación, en consecuencia, no es equivalente al transmedia, ni mucho menos: es simplemente una de sus posibles herramientas. Aunque los *Media Studies* no sean siempre un ejemplo de rigor metodológico, hemos de reconocer que para hablar de las narrativas transmediales, donde es tan importante la dimensión mediática e incluso empresarial (Bernardo, 2014) del entorno narrativo —recordemos que Jenkins emplea constantemente la expresión *franchises* y que Scolari dedica buena parte de su ensayo sobre el tema a las prácticas concretas de cadenas de televisión y productoras— nos obligan a tener en cuenta la aportación de este acercamiento conceptual. Sin ponernos demasiados sociologistas, tampoco queremos olvidar que «Literature does not appear from nowhere. It is usually [...] using certain social practices, falling back on cultural traditions and employing certain technical means» (Schäfer, 2010, p. 25). Lo cual es especialmente cierto para prácticas colectivas, como las transmediales.

3.1.2. Remediación / Hipermediación

Debe partirse de una realidad palmaria al hablar de fenómenos que, como el transmedia, incluyen diversos medios: «todo lo que

ocurre», expone Lisa Block de Behar, «ocurre en los medios o entre ellos» (2009, p. 114). En principio, algunas de estas evoluciones de una historia dentro de una narrativa están «en» un medio, como la adaptación, ya que aparece cuando una historia se reescribe en otro medio, importando sólo este último como adaptación. Pero en otros casos lo que existe es un camino intermedio entre el «en» de los medios y el «entre» ellos, por cuanto la remediación es un fenómeno potencialmente más complejo: «remediation is a concept that applies to media in their simultaneous character as objects, as social relationships, and as formal structures» (Bolter y Grusin, 1996, p. 358). Estos autores han analizado a fondo los fenómenos de remediación y lo que denominan su «doble lógica», llegando a estas notas caracterizadoras:

> We will take as our principle, then, that at our present historical and cultural moment, all mediation is remediation. [...] The double logic of remediation can function explicitly or implicitly, and it can be restated in a number of ways [...] we will elaborate this double logic in the following senses:
>
> *1. Remediation as the mediation of mediation*: All mediation is remediation because each act of mediation depends upon other acts of mediation. Media are continually commenting upon, reproducing and replacing each other, and this process is integral to media. [...]
>
> *2. Remediation as the inseparability of mediation and reality*: Although cyberspace enthusiasts and Baudrillard's logic of simulation and simulacra might suggest otherwise, all mediations are themselves real. They are real as artifacts (but not as autonomous agents) in our mediated culture. [...]
>
> 3. *Remediation as reform*: The implicit and sometimes explicit goal of remediation is to refashion or rehabilitate other media. Furthermore, because all mediations are both real and mediations of the real, remediation can also be understood as a process of reforming reality as well (p. 346).

El paso siguiente en el estadio de complejidad sería la remediación, también descrito por ellos:

> So the borrowing might be said to be translucent rather than transparent. The digital medium can also be more aggressive in its remediation. It can try to refashion the older medium or media entirely, while still marking the presence of the older media and therefore maintaining a sense of multiplicity or, as we have called it, hypermediacy (p. 340).

Desde una perspectiva semiótico-narratológica, Carlos Scolari ha vindicado este concepto de hipermediación como central para la lógica medial contemporánea. Después de citar el concepto de *hypermedia* en Wikipedia, escribe Scolari: «podemos definir a la hipermedialidad como la suma de hipertexto más multimedia» (2008, p. 113). En este sentido, se mezclan ya los modos en que se remedia el contenido de una historia y la forma textual o estructural en que tal hecho sucede. Y ello ocurre con los debidos antecedentes, pero esa no es la cuestión ahora, sino verificar su operatividad para entender la complejidad de lo transmediático y la necesidad de tener en cuenta su metodología: «Las hipermediaciones tampoco han descubierto las contaminaciones culturales o la intertextualidad: simplemente las ponen en el centro de un posible programa de investigación» (2008, p. 115).

3.1.3. Transficcionalidad

Partiendo de ideas de Genette, el profesor canadiense Richard Saint-Gelais ha propuesto el concepto de *transficción* (2003, 2007, 2011), que tiene lugar cuando un autor toma el personaje de otro y lo desarrolla en una ficción de nuevo cuño: «il y a transfictionnalité lorsque des éléments fictifs sont repris dans plus d'un texte (en donnant à "texte" une extension large, valant aussi bien pour la bande dessinée, le cinéma, la représentation théâtrale ou le jeu vidéo)» (2007, p. 6). Con posterioridad, Christy Dena habla de *transfiction* para referirse a «aquellas narraciones cuyas extensiones no pueden entenderse por sí solas, sino que forman parte de un conjunto» (Bellón, 2012, p. 20), en un sentido familiar pero divergente al de Saint-Gelais. Según este último...

> ...La transfictionnalité relève de différents genres, de différents médias, peut-être surtout de différentes logiques (esthétiques et institutionnelles), qui se partagent (inégalement) un territoire que la division disciplinaire du travail contribue à balkaniser encore un peu plus. Aussi y a-t-il

> lieu de se réjouir de la réunion de perspectives d'horizons aussi divers, sur ce domaine bigarré et, on le verra, plein de surprises (Saint-Gelais, 2007, p. 22).

Entre los ejemplos citados, serían características las dos novelas francesas tituladas *Mademoiselle Bovary*, que cuentan las aventuras de Berta, hija de Madame Bovary en la ficción de Flaubert (desde otra perspectiva, podríamos también añadir el *Madman Bovary,* 2008, de Claro, o el cómic *Gemma Bovery* de la británica Posy Simmonds). Saint Gelais también cita *Rosencrantz y Guildesntern han muerto* (1967), de Tom Stoppard, quien continúa a su manera el *Hamlet* de Shakespeare. Por supuesto cabe recordar el *Quijote* de Avellaneda o la «tercera parte» de la obra cervantina escrita por Andrés Trapiello. Los ejemplos serían incontables, sobre todo dentro del género popular conocido como *fanfiction* y estudiado por Jenkins y otros autores; un conocido caso en cómic y cine sería *La liga de los hombres extraordinarios* de Alan Moore, o el complejísimo universo de Batman que ha analizado J. I. Mora-Fernández (2017).

Como explica Eloy Martos Núñez, la transficción es una categoría apropiada para analizar *ciclos narrativos* (siguiendo la terminología de Besson) de cierta complejidad, que vistos en conjunto constituirían un *conjunto transficcional*: «el ciclo en su conjunto trasciende a cada producto concreto», de forma que «el ciclo o la saga es una macrohistoria urdida en un universo coherente, que, eso sí, se puede expandir en multitud de avatares» (2007, pp. 137-38). En esos *avatares* textuales o narrativos, por supuesto, puede engarzarse lo transficcional con lo transmedial, con mucho cuidado de no confundir ambas realidades. Un transmedia sólo puede ser transficcional cuando se construya deliberada y originariamente como una estrategia multiplataforma de ciclos narrativos, organizados mediante la debida coherencia y una cosmovisión previa. Dena deja clara la diferencia entre las dos categorías: «Transmedia practices are a different phenomena than those studied in the theories of intertextuality, transtextuality and more recently with transfictionality» (2009, p. 98); y en otro lugar (2009, p. 121) añade que puede servir para aclarar algunas cuestiones de distinción de operaciones textuales, pero no para entender la lógica de funcionamiento del transmedia. A la vista de estas y otras terminologías, Pedro Javier Pardo García propone en su aportación a este volumen las «transescrituras», entendiendo por transescritura «la migración de universos diegéticos entre obras», más ajustado que

el de Saint-Gelais, pues hace más referencia, como enfatiza el propio Pardo, al proceso que al resultado, perspectiva que nos parece del máximo interés a la hora de analizar operaciones textuales complejas.

3.2. Terminología basada en el modo formal de transmisión de la narrativa

3.2.1. Intermedialidad

Según Sánchez Fernández, «los medios recuperan su función mediadora cuando sobrepasan el carácter estacionario que les confería ser meros recursos, para instaurarse como unidades de acción y *trans-misión*» (2013, p. 120). La circulación de la información (y el relato artístico no es otra cosa, desde un punto de vista comunicativo, que información artística), es esencial para la consideración epistemológica de la realidad de fondo sobre la que trabajamos, y también es capital para ahondar en la adecuación de la terminología tener presente la condición material de cada medio: apoyándose en la semiótica, para Ryan es esencial «the importance of the medium as material support for the form and content of message» (Ryan, 2004, p. 22). Desde esa perspectiva, debe examinarse el *modus operandi* de la acción expresiva que trabaja diversos medios. Domingo Sánchez-Mesa, desde la perspectiva comparatista, clarifica notablemente las dos posibilidades principales:

> Sobre el principio de que no existen medios absolutamente homogéneos o *puros*, planteamos que hacer teoría comparada entre los medios del cine y el videojuego como, en el fondo, tratar de teorizar sobre un medio, es entrar necesariamente en el espacio de la intermedialidad (Baetens, 2009) [...] son dos los modos teóricos principales con los que se han venido describiendo y explicando (a veces prescribiendo) las relaciones, cada vez más intensas, entre cine y videojuegos: 1) el que privilegia, dentro del modelo de *una cultura de la convergencia*, el fenómeno de la llamada *narración transmedial* ("transmedial storytelling"), y lo hace confirmando al relato y lo narrativo como núcleo casi ontológico del sujeto posmoderno, definido en tanto consumidor de «mundos transmediales» (Saint Gelais y su noción de "transficcionalidad", 1999; Jenkins 2003; Ryan 2006; Klastrup/Pajares 2004); 2) una mirada

> teórica y crítica que podemos llamar provisionalmente *diferencial*, o más propiamente, *intermedial*, más volcada en los rozamientos, conflictos y en el funcionamiento o pragmática propia de los distintos tipos de medios en contacto en los nuevos entornos de comunicación y representación digitales. [...] Este enfoque nos invita a comprender la especificidad de cada medio, atendiendo a estrategias discursivas concretas, a los rasgos, tanto funcionales como ficcionales de los distintos géneros implicados en los casos de transferencia intermedial, a las diferencias de expectativas y culturas que caracterizan a los consumidores de uno y otro medio, evitando, en fin, reducir las experiencias propias de cada uno a cuestiones más o menos abstractas […] (2012, pp. 209-210).

Se remonta a 1965 la creación, de la mano de Higgins, del concepto de *intermedia* para ofrecer «a means of ingress into works which already existed, the unfamiliarity of whose forms was such that many potential viewers, hearers, or readers were "turned off" by them» (Higgins en Dena, 2009, p. 89), que luego fue retomado por Aage A. Hansen-Löve en 1983 para expandir la terminología de Genette sobre la relación transtextual entre textos literarios. Dena señala, en línea opuesta a Sánchez-Mesa, que para ella lo transmedial no es compatible con lo intermedial, puesto que en su definición de transmedia, como vemos en otra parte, los medios no pueden unirse en un solo resultado final, a diferencia del *intermedia* de Higgins. Las versiones de La Fura del Baus sobre óperas de Wagner, en las que son utilizadas pantallas, grabaciones y otras tecnologías, son multimedia e intermediales, pero están destinadas a una recepción pasiva por parte del lectoespectador sentado en un teatro. *The Matrix*, por el contrario, requiere de diferentes plataformas incompatibles en el mismo soporte y de la participación activa del usuario, por ejemplo en el videojuego de la «saga», que no puede jugarse solo. Según Dena, «Fusion does exist in transmedia projects, but it happens at an abstract level. It is characterized by a conceptual synthesis of separate media rather than an assemblage or transformation at the expressive or material level» (2009, p. 94), de modo que la diferencia entre lo transmedia y el intermedia sería, a su juicio, de corte conceptual.

Una interesante tercera postura sería la de Antonio J. Gil González, quien, partiendo de la teoría de la adaptación cinematográfica y con «la cobertura institucional ofrecida desde [...] la literatura comparada,

la semiótica de la cultura y los estudios culturales» (2012, p. 20), presenta «una consideración holística, integrada, de los distintos fenómenos intermediales *más allá de la adaptación*» que, a diferencia de las de Dena y Sánchez-Mesa, se sitúa «también *más allá de la reescritura* para incluir como *nuevos territorios* de la intermedialidad todas aquellas formas de la *hibridación*, la *remediación* y la *adaptabilidad* a nuestro alcance» (2012, p. 30). A continuación presenta una tipología, que parte de la de Pardo García (2010) y de la transtextualidad genettiana, según la cual existirían estos tipos de intermedialidad:

> *Intermedialidad interna o hibridación*, como las novelas con imágenes o ilustraciones, o acompañadas con CD Rom o DVD (a este último caso se las «describirá como novelas *multimedia*» (2012, p. 32). El multimedia, según Feldman, sería aquella integración carente de fisuras de diferentes tipos de datos —textuales, imagéticos, sonoros— en un único entorno digital de información» (Costa y Piñeiro, 2012, p. 108). El cine, por ejemplo, *no* sería híbrido, porque no hay salida al exterior del formato.
>
> *Intermedialidad mixta o remediación*. Esta es una categoría muy abstracta o más bien difusa, por la cantidad de teorías que se han vertido sobre lo remediable. Gil González distingue remediaciones literarias, donde pone como ejemplo *Ático* (2005), la novela de Gabi Martínez que está construida como un videojuego, o *Los muertos* (2010) de Jorge Carrión, que está escrita como si fuesen dos temporadas de una serie de televisión. Tanto Gil como Domingo Sánchez-Mesa ponen el ejemplo de *eXistenZ* (1999), la compleja película de David Cronenberg, como remediación entre cine y videojuegos; otros ejemplos serían *Días extraños* (1996) de Bigelow o *Scott Pilgrim vs. The World* (2010), de Edgar Wright.
>
> *Intermedialidad externa o adaptabilidad*, vía de entrada para la teoría de la adaptación tradicional.

Lo más interesante es la doble clasificación que hace Gil González de las formas de intermedialidad. Desde el punto de vista de la operación sobre el contenido, distingue entre ilustración, reescritura y transficción (ampliamente tratadas en otros trabajos de este libro, por lo que no requieren explicación aquí); desde el punto de vista de la operación formal, se distingue un eje intramedial de otro intermedial. En este último Gil diferencia cross-media (adaptación a otro medio),

transmedia (expansión a otro medio) y multimedia (hibridación o remediación en/de/entre medios diferentes); en el primero figuran la imitación (remake, recreación, resumen, amplificación), el complemento (precuela, secuela, spin off, continuación autónoma) y la serie (distinguiendo la serialización interna de la externa).

Como vemos, para Gil González el transmedia es una categoría principalmente *formal*, que atañe más al modo con que una historia se construye o presenta intermedialmente desde sus orígenes, que al contenido concreto de la misma o de cada una de sus partes. En la introducción a este volumen colectivo se ofrece por Pardo García y Gil González una evolución razonada de estos planteamientos, a raíz de la discusión conjunta del equipo del proyecto de investigación.

3.2.2. Cross-media

Siguiendo a Davidson y otros autores, Costa y Piñeiro entienden que «hablar de crossmedia storytelling es hacerlo de una narración integrada», desarrollada «a través de diversos medios, con diversos autores y estilos, que los receptores deberán consumir para poder experimentar el relato completo» (2012, p. 110). Davidson comienza su libro digital sobre el asunto estableciendo la siguiente división:

> Cross-Media
>
> [...] Cross-media refers to integrated experiences across multiple media, including the Internet, video and film, broadcast and cable TV, mobile devices, DVD, print, and radio [...] typically involves some high level of audience interactivity. In other words, it's an experience (often a story of sorts) that we «read» by watching movies, dipping into a novel, playing a game, riding a ride, etc. And this experience is connected across the various media involved through the story and the audience interactivity.
>
> Transmedia
>
> Transmedia is a term coined by Henry Jenkins and it's very similar to cross-media. In fact, they could correctly be considered synonyms. In both cases, they are referring to inter-related and integrated media experiences that occur amongst a variety of media. The main difference would be one of emphasis on interactivity. Cross-media communications require a pro-active role by the audience to interact with the experience and get more directly engaged and

> involved. In general though, cross-media and transmedia are fairly inter-changeable (Davidson, 2010: n/p).

Nosotros, a diferencia de Davidson y de Costa y Piñeiro (y de autores por ellas citados como Hernández, Grandío, Guarinos, Ramírez y Gordillo), hemos defendido que ambas categorías no son sinónimas ni intercambiables (2012, pp. 150-51). Lo que Costa y Piñeiro llaman *cross-media* es nuestra definición del relato transmedia, mientras que lo que denominan *multiplataforma* es lo que llamamos *cross-media*, que englobaría a lo hecho mediante diversas plataformas sin propósitos narrativos *complejos e independientes*. No nos parece hacedera la distinción de estas autoras, por cuanto lo que para ellas define lo transmedial, esto es, la independencia entre los relatos narrados a través de diferentes plataformas, también lo consideran, siguiendo a Roig, como necesario: en «la narración cross-media [...] dichos elementos deben formar un canon coherente en sus múltiples manifestaciones» (Costa y Piñeiro, 2012, p. 110). Como vemos en otro lugar, Jenkins considera sustancial una experiencia narrativa independiente y única en cada soporte utilizado, mientras que el *cross-media* no la necesita.

3.2.3. El problema específico de la narratividad de los videojuegos en lo transmedial

Sin entrar en un examen de las especificidades de la narrativa del videojuego, queremos hacer una incisión en el problema añadido que éstas suponen para valorar su inserción en la narrativa transmedial. Como ha explicado Sánchez Mesa, la narratividad de los videojuegos llegó a constituir un

> […] auténtico caballo de batalla en torno al cual se articuló, a finales de los 90 y comienzos del nuevo siglo, el debate académico entre narratólogos y ludólogos, es decir, entre los partidarios, más o menos radicales, de enfatizar la validez de su condición narrativa para catalogar los videojuegos como cine o drama "remediado" (Bolter y Grusin, Murray) y quienes marcaban claras distancias entre los videojuegos y la galaxia de narrativas de los medios tradicionales, en virtud de su naturaleza cibertextual y fundamentalmente lúdica (Aarseth, Eskelinen, Costykian, o el primer Juul) (Sánchez Mesa, 2012, pp. 211-212).

Dentro de los elementos que decantaron la cuestión hacia lo narrativo, señala el mismo autor, «fue la propuesta de Henry Jenkins de mirar al espacio como la clave del potencial narrativo de los videojuegos, de considerar a los diseñadores de videojuegos como "arquitectos narrativos"» (Sánchez Mesa, 2012, pp. 212-213). Despejado por ellos y por otros teóricos el problema de la narratividad, queda aún otro: su lugar en el universo transmedia y el uso de una metodología adecuada para señalarlo, cuestiones sobre las que se han pronunciado Klastrup y Tosca. En su primer artículo sobre el tema, estas autoras definían al *mundo transmedia* como «un sistema de contenidos abstracto a partir del cual un repertorio de historias de ficción y personajes puede ser actualizado o derivado hacia una variedad de formas mediáticas» (2004, p. 409). En su segundo acercamiento, que aborda la construcción de *gameworlds* a partir del juego colectivo *Lord of The Rings Online*, a su juicio las exploraciones transmedia que se acercan al videojuego olvidan algo fundamental para el análisis profundo del mismo: la experiencia de los jugadores. Así lo indican las siguientes palabras:

> Estos artículos han analizado la experiencia de juego pero no tan en detalle considerando el potencial de los juegos por ordenador como medio en el contexto transmediático. Por ejemplo, Atkins (2005) estudia la relación de remediación entre libros, películas y algunos de los juegos unipersonales pero no analiza la experiencia de los jugadores (Klastrup y Tosca, 2013, p. 179).

Estas autoras, por tanto, valoran esa experiencia no intercambiable del jugador como una pieza fundamental para entender el paso del transmedia al *gameworld*, que requiere de un análisis de los valores emocionales involucrados y de las brechas de información o *gaps* (a partir de la Teoría de la Recepción) que se producen durante el juego (sobre factores emocionales en el transmedia véase también Merino Arribas, 2013). «La inversión emocional de los jugadores en el mundo transmedia», añaden, «sale a la luz en todos nuestros datos y es comparable a la "experiencia de lo sublime" explicada por Jerslev [...] en sus extensos estudios empíricos sobre la recepción de las películas» (Klastrup y Tosca, 2013, p. 201). Como vemos, amén de cuestiones narrativas y de la necesaria interactividad de la narrativa del videojuego, su dimensión emocional parece también esencial a

la hora de incardinar apropiadamente la metodología de estudio del videojuego dentro del transmedia.

4. El transmedia desde una perspectiva compleja

4.1. El transmedia desde la interactividad y otros planteamientos

Frente a otras categorías con las que a veces es confundido, el transmedia parte de una complejidad estructural debida a una circunstancia muy concreta: «una cosa es producir contenidos para ser consumidos por un televidente o un lector y otra muy diferente es diseñar una experiencia transmedia» (Scolari, 2013, p. 83). En efecto, y aun aceptando que cualquier manifestación narrativa busca, en cierta forma, comunicar una experiencia o crearla en el receptor de la misma, el transmedia añade *otra* experiencia más allá de las particulares experiencias narrativas que vayan formándolo, y es la del propio *acceso* a la narrativa transmedial, que debe planificarse de antemano, teniendo en cuenta la reacción y la participación del lectoespectador. Si en otras narrativas o literaturas la interactividad es un recurso que el autor puede tener en cuenta o no para construir su obra, en el transmedia es indispensable: «según Henry Jenkins», continúa diciendo Scolari, los usuarios «cooperan activamente en el proceso de expansión transmedia. Ya sea escribiendo una ficción y colgándola en *Fanfiction*, o grabando una parodia [...] los prosumidores del siglo XXI son activos militantes de las narrativas que les apasionan» (Scolari 2013, p. 27). Jenkins, preguntado por Scolari respecto a cuál es el elemento relevante en estas narrativas, responde: «lo esencial es que en la obra exista una intertextualidad radical —o sea, que las diferentes partes estén conectadas entre sí [...]—, lo cual tiene que ver con el concepto de multimodalidad y el hecho de ser diseñado para una cultura en red» (p. 34). A continuación, distingue entre lo multimedia y lo transmedia:

> […] el iPad brinda la posibilidad de integrar totalmente historias multimodales e intertextuales en un mismo paquete. La pregunta es si esto es bueno o malo […] Es bueno porque hace que los contenidos sean más accesibles a una audiencia general que a veces no tiene los recursos o competencias para unir todas las piezas; pero puede ser malo porque se pierde la experiencia —hasta ahora central

> en la estética del transmedia— que significa encontrar y juntar los diferentes componentes. El transmedia lo crea la gente que busca y reconstruye piezas de información (Jenkins en Scolari, 2013, p. 35).

Es decir, el transmedia se produce siempre en régimen de *coautoría*, no sólo porque se requiere, como veíamos arriba con Remírez, más de una persona para su realización, sino porque el lectoespectador participa, según Jenkins, construyendo la experiencia transmedia de una forma muy similar a aquella en que los lectores del hipertexto construyen su lectura. Esta complejidad, en la que los usuarios tienen un papel activo, explica la poderosa expresividad (Ryan, 2016, p. 8) y el alcance propios de lo transmedial.

4.2. Terminologías alternativas propuestas desde el mundo literario

Una de las características de la creación literaria contemporánea es la singular autoconsciencia con que los escritores ejercitan su práctica, fruto quizá de la mayor información teórica disponible y de la facilidad telemática de acceso a la misma. Cuando a ello se une una voluntad personal de crear poéticas, o teoría estética sobre su propio trabajo, no es infrecuente que los autores que exploran las nuevas posibilidades expresivas de las tecnologías aborden, además, la creación de neologismos para materializar su visión al respecto. Esto ha ocurrido también, como es lógico, con la narrativa transmedial: «La nueva generación de escritores también piensa en transmedia, las páginas impresas del libro les quedan pequeñas y buscan llevar sus relatos a otras plataformas» (Scolari, 2013, p. 123). El escritor Jorge Carrión, por ejemplo, se refiere al transmedia bajo la terminología de *ficción cuántica*; si utiliza la metáfora científica es porque, a su juicio, se adapta bien a esta nueva realidad que esparce sus efectos en *universos narrativos paralelos*. Según su hipótesis, ya planteada en *Teleshakespeare* (2011) y desarrollada en un artículo posterior,

> [...] la ficción cuántica no sólo goza de una existencia múltiple, en estados paralelos y complementarios, sino que esa multiplicidad tiene como razón de ser el conocimiento. Es narrativamente compleja porque entiende que las realidades que se propone analizar también lo son. No respeta los géneros porque no se impone restricciones y porque sabe que, en el fondo, no son más que perspectivas

> de lectura sobre el mundo, opciones que se pueden y se deben completar, simultáneamente, con otras, con todas las posibles. Asume la física iniciada por Einstein, la tradición de "Tlön, Uqbar, Orbis, Tertius", de *Rayuela*, de *El cuarteto de Alejandría*, de *La Jetée,* de *Watchmen*. Incorpora una visión poliédrica del universo ficcional: la simultaneidad, el contrapunto, la analepsis y la prolepsis devienen las herramientas para incorporar el mayor número posible de miradas sobre los hechos, sus causas y sus consecuencias. La convivencia —shakesperiana— de personajes de niveles diversos y disímiles de la realidad ficcional amplía justamente las direcciones de esas perspectivas multiplicadas (2011b, n/p).

Otra forma similar, aunque con variantes, es la *exonovela* que ha definido en algunos textos Agustín Fernández Mallo. Según su descripción,

> [...] esta exonovela puede estar compuesta por diversos materiales, como pueden ser blogs confeccionados por el autor, *ad hoc*, específicamente para la novela, o pueden ser blogs con existencia previa e independiente a la novela, caso que constituiría un acto de apropiacionismo tal como se viene entendiendo esta palabra en las artes visuales. Pero también se pueden crear webs que sostengan la novela a través de diversos materiales, vídeos en YouTube expresamente hechos para la novela [...] o se pueden crear perfiles en Facebook que sean personajes con la novela (2012, p. 175).

De hecho, su libro *El hacedor (de Borges) Remake* (2011) podría considerarse sin problemas como una *exonovela* transmedial según su propia definición, truncada por su aciaga retirada del mercado editorial tras una reclamación por parte de los herederos de Jorge Luis Borges.

4.3. Diferencias entre transmedia y adaptación

Sobre la base de Jenkins, que es taxativo al respecto («we need a new model for co-creation –rather than adaptation– of content that crosses media», 2003, n/p), y como habíamos apuntado arriba, creemos que la teoría de la adaptación no es aplicable al transmedia más que como mecanismo de remediación de los contenidos

del mismo o de alguno de ellos. Mientras que en los procesos de adaptación tradicionales el consumidor final no tenía más lugar que la recepción del proceso creativo, en la «experiencia transmedial» su rol es más activo, o proactivo, o interactivo, más de *prosumidor* que de consumidor y, en consecuencia, su función puede variar: desde *unir* las piezas transmediales en una lectura similar al del antiguo lector de hipertextos, hasta *influir* en el resultado final de la narrativa, mediante su presión colectiva, como ha sucedido en numerosas series de televisión (llegando hasta la cancelación de las mismas, por desatención o desinterés). En este último caso aparecen valores «económicos» que podrían alterar el elemento artístico («Franchise products are governed too much by economic logic and not enough by artistic vision», Jenkins, 2003, n/p, véase también Rodríguez Ferrándiz, 2015), pero estos factores económicos también sacuden la literatura tradicional desde su conversión en industria, y motivaciones crematísticas o de oportunidad están detrás del *Quijote* de Avellaneda, de la forzada resurrección de Sherlock Holmes o de la edición en un solo tomo de la novela de Bolaño *2666* (2004), por ejemplo, con lo cual no parece que las razones comerciales desempeñen un papel diferente en lo transmedial. Los efectos del transmedia afectan más bien a otros sentidos; por ejemplo, cuando Jenkins en el mismo sitio explica cómo numerosas expansiones transmedia de relatos cinematográficos o de cómic alteran temporalmente las historias y las estiran temporal o espacialmente, o incorporan nuevos personajes o desarrollan los originales, en aras de una ampliación del mundo narrativo, siempre y cuando no se trate de repetir lo anterior, sino de redimensionarlo:

> Sequels aren't inherently bad-remember that *Huckleberry Finn* was a sequel to *Tom Sawyer*. But Twain understood what modern storytellers seem to have forgotten–a compelling sequel offers consumers a new perspective on the characters, rather than just more of the same (Jenkins 2003, n/p).

En el mismo sentido dice Smith que, aunque algunas contribuciones pueden ser visualmente placenteras y entretenidas, las repeticiones redundantes no pueden formar «a new part of the overall story» (en Dena, 2009, p. 97); y también para Long,

> Retelling a story in a different media type is *adaptation*, while using multiple media types to craft a single story is *transmediation*. For example, Peter Jackson's film versions

> of *Lord of the Rings* are adaptations of J.R.R. Tolkien's *Lord of the Rings* novels. While this shares some of the same benefits as transmedia storytelling, primarily the creation of new "access points" to a narrative world through alternative media types, it differs from transmedia storytelling due to the lack of one of the key components in Jenkins's definition: distinction (Long, 2007, p. 22).

Es decir, y como ya había apuntado Jenkins, el transmedia no puede ser redundante, mientras que las adaptaciones, por libres que sean, suelen serlo siempre, sean fieles o no al original, porque la estructura es unitaria y no múltiple, y su temporalidad es similar a la de la obra adaptada. Si la segunda obra se limita a redistribuir una creación anterior no se da una aportación *distinctive*, que es el término que Jenkins utiliza, ni sustancial. Llega a decir Jenkins (2009) que, incluso en el caso de que pudiera hablarse de *transmedia* en una adaptación, no estaríamos ante un *transmedia storytelling*. Una redistribución no convierte en *compleja* a una narrativa y el transmedia es complejo por naturaleza; en consecuencia y

> [...] por tanto, se conecta a todo un universo potencial hipermedia, donde se produce a gran escala y de forma intertextual e interdiscursiva lo que los estudiosos del *Fan Fiction* llaman *crossover*, o lo que ya Gianni Rodari llamaba «la ensalada de fábulas». Si concebimos los textos no como productos cerrados, acotados, como era el libro clásico, sino como «fluidos», entonces entenderemos más fácilmente los procesos de intercomunicación («vasos comunicantes») o, mejor, de «*percolación*», es decir, a la impregnación o paso lento a través de los materiales porosos. Precisamente, los universos narrativos contemporáneos de la cultura popular (series, sagas) son extremamente *porosos, permeables* (Besson, 2004), permitiendo trasvases de contenidos e iconologías/iconografías de un lenguaje a otro (Martos, 2013, p. 144).

En otras palabras, como distingue agudamente Ryan, no es lo mismo «being a narrative» que «possessing narrativity» (2004, p. 9), en la línea de que el sintagma «transmedial narrativity» es «more encompassing» (Ryan, 2016, p. 2) que el de «transmedia storytelling»; de ahí que Sánchez-Mesa y Baetens distingan entre narrativas transmediales y transmedia s*torytelling* (véase también Sánchez-Mesa,

2017, p. 1), arguyendo que «transmedia» debe entenderse como adjetivo (2017, p. 7) —para nosotros es ya un sustantivo—. Por lo demás, a diferencia de las adaptaciones, donde la remediación suele repetir el tiempo narrativo del original, y el *cross-media*, donde sólo hay una temporalidad, el transmedia tiene su *propia* temporalidad narrativa, por lo común basada en esquemas seriales o secuenciales, que hay que sumar a las temporalidades narrativas de la(s) historia(s) contadas (Álvarez Berciano, 2012).

4.4. El transmedia como estética esencialmente compleja

Ese universo antes citado debe ser, en un transmedia, «lo bastante complejo y consistente con el fin de facilitar su reconocimiento y su coherencia a través de sus diferentes manifestaciones mediáticas» (Roig, 2010, p. 245). Debe tener su propia temporalidad y su propia *gramática*. Recordemos algunas consideraciones de Jenkins sobre el transmedia, cada una de las cuales va sumando complejidad al fenómeno: «cada producto de la franquicia debe ser suficiente [...] para posibilitar su consumo autónomo» (Jenkins, 2008, p. 101). En 2007, sostenía que:

> Muy a menudo, las historias transmediáticas están basadas no en personajes individuales o tramas determinadas, sino en mundos ficticios complejos que pueden sostener múltiples personajes interrelacionados entre sí, así como sus historias. Este proceso de creación de mundos fomenta un impulso enciclopédico tanto en los lectores como en los escritores. Se nos incita a dominar lo que pueda ser sabido sobre un mundo que está en continua expansión más allá de nuestro alcance (Jenkins, 2003).

Y más adelante, que:

> Una historia transmediática se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas, y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad. En la forma ideal de la narración transmediática, cada medio hace lo que se le da mejor, de suerte que una historia puede presentarse en una película y difundirse a través de la televisión, las novelas y los cómics; su mundo puede explorarse en videojuegos o experimentarse en un parque de atracciones (Jenkins, 2008, pp. 101-102).

Además, según Pratten, «Transmedia Storytelling is telling a story across multiple media and preferably, although it doesn't always happen, with a degree of audience participation, interaction o collaboration» (en Bellón, 2012, p. 19). Y debe cumplir estos tres requisitos señalados por Remírez:

> Hay que repetirlo: primero, una historia. *It's about the story, not the tools*. En segundo lugar hay que establecer aquellos hitos por los que forzosamente hay que pasar en un orden (o un conjunto escaso de órdenes) determinado. Esto hará que el lectoespectador camine por la historia a través de una ruta que le lleve a un impacto emocional suficiente, que camine a través de una *compelling story*. [...] En tercer lugar, toda historia transmedia puede y debe tener varios puntos de entrada (Remírez, 2012).

A todo este conglomerado de requisitos, hay que añadir el que me parece fundamental: es necesario que el planteamiento narrativo sea *previo* a su construcción, pensándose y diseñándose cada historia autónoma de un modo particular para cada medio, a la vista de sus circunstancias específicas. Esta estrategia[2] *a priori* es la que garantizará que el transmedia cumpla su función, siempre horizontal y no vertical (Gonçalves 2012, p. 24).

Esta cuestión, sin embargo, no es pacífica, y Dena recoge la discusión de Long a partir de las teorías de Jenkins. Long cree que una auténtica estética transmedia necesitaría que cada elemento incorporado a un medio fuese canónico (respecto a la historia que cuenta) desde el comienzo (Long, 2007, p. 40), y también coherente (2007, p. 34). Para ello, como apunta Dena (2009, pp. 122-23), habría que conceder menos importancia al resultado final (las diversas narrativas en diversos medios) y centrarse en la práctica, en el modo en que esas narrativas han sido concebidas y desarrolladas hasta llegar a ese resultado. En ello es importante, como dice la autora en el mismo lugar, recordar que varios de los elementos se hacen por creadores diferentes, en lugares diferentes, con criterios adecuados

2. «La transmedialidad no es una mera agrupación de medios, esto no es un acto puramente medial-sincrético, ni tampoco es la superposición de formas de representación medial, sino —como en el caso de la hibridez— un *proceso*, una *estrategia* condicionada estéticamente y que no induce a una síntesis de elementos mediales, sino a un proceso disonante y con una alta tensión», dice Alfonso del Toro (2004, p. 309).

a cada plataforma (pensemos en la enorme diferencia entre escribir una novela a partir de un cómic y hacer un videojuego a partir de un cómic, que requiere *por naturaleza* de autoría colectiva: guionistas, informáticos, músicos, diseñadores gráficos, etcétera). En este sentido, los hermanos Wachowski serían los «arquitectos» (por utilizar un personaje sacado del propio proyecto) del transmedia *Matrix*, pero no serían los únicos «autores» en todos los casos. Sólo apreciando la complejidad de cualquier operación transmedia podremos entender su esencia y, a partir de ahí, elaborar teorías estéticas —necesariamente complejas, por tanto—. «A semejanza de todos los sistemas complejos, el texto no se reduce a la suma de sus elementos constitutivos, por muy abundantes y variados que puedan ser», escribe Milagros Ezquerro; «las innumerables relaciones que unen y jerarquizan sus elementos son tan importantes como los mismos elementos para aprehender el funcionamiento del texto, o sea su significación» (Ezquerro, 2008, p. 9). A la vista de lo anterior, yo me alineo en un marco de entendimiento del transmedia en su línea más dura, donde la «bible» o texto central que contiene el «core» de las diferentes ramificaciones del transmedia es el más importante de sus textos (Mora, 2015). Y el motivo de esa elección es que esta concepción del fenómeno es la única donde lo transmedial tiene una identidad innegable, mientras que en los entendimientos más próximos a la intermedialidad o a la adaptación surgen de inmediato zonas borrosas y confusiones terminológicas. La presencia de una biblia o texto central *previo* a cualquier aparición de cualquiera de las manifestaciones de un transmedia, y que marque sus pautas generales de difusión, es algo propio del fenómeno. Y el transmedia no puede entenderse como una «adaptación» de esa biblia, porque esa biblia jamás es publicada; no es un «texto», ni una «obra», sino un borrador o conjunto de borradores que los creadores del transmedia tienen a mano para no perderse y que mantienen en continua modificación y ampliación[3]. Para Nieves Rosendo la biblia es la «diégesis previa» sobre la que se constituyen los mundos narrativos del transmedia, y su «relación con las aportaciones realizadas por los consumidores de la narrativa transmedia es compleja» (Rosendo, 2016, p. 66).

3. Pensar que un transmedia pudiera ser la adaptación de su biblia sería tan exótico como pensar que una novela es la adaptación del cuaderno manuscrito donde se escribió su primer esbozo.

Christy Dena sitúa el debate en el plano de la mirada sobre la que se construye la diferencia, planteando diferencias entre los fenómenos transmedia intercomposicionales e intracomposicionales. A su juicio, Jenkins, Long y otros autores cifran la distinción en el modo en que las diferentes partes del transmedia se relacionan a través de los diferentes soportes: «Essentially, the argument they have put forward is that contemporary transmedia phenomena are differentiated by a specific structural trait» (2009, p. 100; Harvey, 2014, propone una taxonomía basada en la estructura legal). Esos rasgos estructurales marcan la diferencia puesto que para estos autores es necesario difundir un contenido único en cada canal. Dena es partidaria, partiendo de las categorías intermediales de Wolf de inter e intracomposicionalidad, de distinguir aquellos fenómenos en que la historia va más allá de una simple *extensión* para incardinarse en un modo complejo de creación a través de diferentes soportes. Así, *Twin Peaks* o *Halo 2* serían para Dena intercomposicionales, y su diferencia frente a intermedialidades antiguas como la Biblia o la *Ilíada* viene compuesta por la configuración medial y «organizada» de los medios de comunicación de masas. Como decía Marshall, la diferencia entre un relato transmedia no es la continuación por otros medios de una historia conocida, como pasar el cómic de *Superman* a película, sino la *intensificación y elaboración* específicas con que se utilizan las potencialidades de diversos medios (Marshall, 2002, p. 69). Frente a estos relatos intercomposicionales, lo intracomposicional, que alude a otras palabras explicadas en este glosario, hace referencia según Dena a relaciones semióticas entre «composiciones» u obras *dentro del mismo medio*:

> In this section I discuss what I term intercompositional relations theories from narrative and media studies: «dialogism», «transtextuality», «intertextuality» and «transfictionality». By this I mean theories that are concerned with the relations between compositions. While the relations these theories recognize are highly relevant to this study, they describe very different phenomena. That is, existing intercompositional relations theories are constructed to observe relations between compositions created with the same medium, by different and isolated practitioners, practitioners who were often not creatively involved with the composition they are transforming

> or expanding in some way, unlike transmedia practices (Dena 2009, p. 110).

Como vemos, el transmedia va más allá del reciclaje de las antiguas terminologías, creadas antes de la aparición de Internet y de la televisión digital. Requiere de otra forma de mirar, e incluso para algunos autores no puede decirse que sea una estrategia o una estructura, sino «un lenguaje» (Campalans, Renó y Gosciola, 2012, p. 1). En resumen, y para terminar, diremos que la terminología procedente de Genette y otros teóricos de la literatura parece, a priori al menos, más indicada para explicar las relaciones de complejidad entre las partes de un relato o los distintos relatos dentro de un medio (entre dos libros, entre dos películas, entre una película que desarrolla un libro), mientras que la terminología procedente de Jenkins y otros estudiosos de los medios parece, a juicio de Dena y del nuestro, más operativa para examinar la complejidad de los relatos transmedia, en los que seguramente la película y el libro están *ideados previamente como obras o composiciones separadas, dirigidos a crear efectos diferentes y complementarios en soportes distintos, sin que uno sea la mera extensión, adaptación o continuación del otro*. Lo cual hace buena la tesis fundamental de la teoría de la complejidad que, como señala el matemático Javier Fresán, podría resumirse diciendo que «el todo es mayor que la suma de las partes» (2011, p. 129).

BIBLIOGRAFÍA

Abba, Tom (2009). «Hybrid stories. Examining the future of transmedia narrative». *Science Fiction Film and Television* 2.1, pp. 59-76.

Álvarez Berciano, Rosa (2012). «Tensiones de la narrativa serial en el nuevo sistema mediático». *Anàlisi. Quaderns de Comunicació y Cultura*. 2ª época. Monográfico *Audiovisual 2.0. Narración, recepción y consumo en los nuevos hipertextos*, pp. 51-65.

Álvarez Monzoncillo, José María (coor.) (2011). *La televisión etiquetada. Nuevas audiencias, nuevos negocios*. Madrid: Fundación Telefónica.

Bellón Sánchez de la Blanca, Teresa (2012). «Nuevos modelos narrativos. Ficción televisiva y transmediación». *Comunicación: Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales* 10, pp. 17-31.

Belsunces Gonçalves, Andreu (2011). «Producción, consumo y prácticas culturales en torno a los nuevos media en la cultura de la convergencia: el caso de Fringe como narración transmedia y lúdica». Memoria de máster no publicada. Universidad Oberta de Catalunya, España.

Bernardo, Nuno (2014). *Transmedia 2.0. How to Create an Entertainment Brand Using a Transmedia Approach to Storytelling*. Lisboa: BeActive Books.

Bolter, Jay David y Richard Grusin (1996). «Remediation». *Configurations* 4.3, pp. 311-358.

Block de Behar, Lisa (2009). *Medios, pantallas y otros lugares comunes*. Buenos Aires: Katz Editores.

Campalans, Carolina, Denis Renó y Vicente Gosciola (2012). *Narrativas Transmedia: entre teoría y prácticas*. Bogotá: Editorial de la Universidad Nacional del Rosario.

Carrión, Jorge (2011). *Teleshakespeare*. Madrid: Errata Naturae.

—— (2011b). «La ficción cuántica». *Big Sur* 4. <http://www.big-sur.com.ar/arte-texto/texto-arte.php>. [Consultado el 25/03/2015].

Costa, Carmen y Teresa Piñeiro (2012). «Nuevas narrativas audiovisuales: multiplataforma, crossmedia y transmedia. El caso de *Águila Roja* (RTVE)». *Icono 14* 10.2, pp. 102-125.

Davidson, Drew (2010). «Cross-Media Communications: An Introduction to the Art of Creating Integrated Media Experiences». *ETC Press*, paper n.º 6. <http://repository.cmu.edu/etcpress/6> [Fecha de consulta: 25/03/2018].

Davis, Nick (2012). «Rethinking Narrative: A Return to Aristotle and Some Consequences». *StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies* 4, pp. 1-24.

Dena, Christy (2009). «Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and

Environments». Tesis doctoral no publicada. Sidney: University of Sidney.

Domínguez Figaredo, Daniel (2012). «Escenarios híbridos, narrativas transmedia, etnografía expandida». *Revista de antropología social* 21, pp. 197-215.

Dowd, Tom, Michael Niederman, Michael Fry y Josef Steiff (eds.) (2013). *Storytelling Across Worlds: Transmedia for Creators and Producers*. Waltham: Focal Press.

Elias, Amy J. (2011). «The Narrativity of Post-Convergent Media: *No Ghost Just a Shell* and Rirkrit Tiravanija's "(ghost reader C.H.)"». *SubStance* 40.1, pp. 182-202.

Ezquerro, Milagros (2008). *Leerescribir*. México D.F., París: Rilma 2, ADEHL.

Fernández Mallo, Agustín (2011). *El hacedor (de Borges) Remake*. Madrid: Alfaguara.

—— (2012). *Blog Up. Ensayos sobre cultura y sociedad*. Valladolid: Universidad de Valladolid.

Fludernik, Monika (1996). *Towards a «Natural» Narratology*. London, New York: Routledge.

Gifreu-Castells, Arnau (2016). «El ámbito de la no ficción interactiva y transmedia. Aproximación a cuatro formas de expresión narrativa». *Opción* 32.9, pp. 871-891.

Gil González, Antonio J. (2012). + *Narrativa(s). Intermediaciones novela, cine, cómic y videojuego en el ámbito hispánico*. Salamanca: Universidad de Salamanca.

Giovagnoli, Max (2011). *Transmedia Storytelling. Imagering, Shapes and Techniques*. Halifax: ETC Press.

Gomes de Oliveira, Raquel y Fábio Costa (2012). «La triple mimesis en la narrativa transmedia de la performance *Esfuerzo*». *Revista de Comunicación* 10, pp. 115-130.

Gonçalves, Elizabeth Moraes (2012): «De narratividade à narrativa transmídia: a evoluçao do processo comunicacional». En Carolina Campalans, Denis Renó y Vicente Gosciola (eds.). *Narrativas*

Transmedia: entre teoría y prácticas. Bogotá: Universidad del Rosario, pp. 15-25.

Guardia Calvo, Isadora (2013). «La ruptura del relato en la narración transmedia: creación de espacios para la acción social». *Fonseca Journal of Communication* 2, pp. 258-79.

Hansen-Löve, Aage A. (1983). «Intermedialität und Intertextualität. Probleme der Korrelation von Wort-und Bildkunst —Am Beispiel der russischen Moderne". En Wolf Schmid y Wolf-Dieter Stempel (eds.), *Dialog der Texte. Hamburger Kolloquium zur Intertextualität*. Wien, Wiener Slawistischer Almanach, pp. 291-360.

Harvey, Colin B. (2014). «A Taxonomy of Transmedia Storytelling». En Mary-Laure Ryan y Jan-Noël Thon (eds.). *Storyworlds Across Media. Towards a Media-Conscious Narratology*. Lincoln: University of Nebraska, pp. 278-294.

Hayles, Katherine (2003). «Translating Media: Why We Should Rethink Textuality». *The Yale Journal of Criticism* 16.2, pp. 263-290.

Herman, David (2012). «Editor's Column: Transmedial Narratology and Transdisciplinarity». *StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies* 4, pp. vii-xii.

Hernández, Rocío y Silvia Ocaña (2013). «Transmedia: una nueva narrativa para las marcas». *Anuncios: Seminario de publicidad y marketing* 1464, pp. 16-17.

Irigay, Fernando y Anahí Lovato (eds.) (2015). *Producciones transmedia de no ficción. Análisis, experiencias y tecnologías*. Rosario: Editorial de la Universidad Nacional de Rosario.

Jenkins, Henry (2003). «Transmedia Storytelling». *MIT Technology Review*, 15/01/2003. <http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/> [Consultado el 25/03/2018].

—— (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.

—— (2013). «Transmedia 101 and Other Posts En Espagnol». *Confessions of an Aca-Fan.* <http://henryjenkins.org/2013/11/transmedia-101-en-espagnol.html> [Consultado el 25/03/2018].

Klastrup, Lisbeth y Susana Pajares Tosca (2004). «Transmedial Worlds – Rethinking Cyberworld Design». *Proceedings International Conference on Cyberworlds 2004*. Los Alamitos, California: IEEEE Computer Society, pp. 409-413.

—— (2013). «Cuando los fans se vuelven jugadores: *The Lord of the Rings* desde la perspectiva de los mundos transmedia». En Carlos A. Scolari (ed.) (2013). *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification*. Col·leccio Transmedia XXI. Barcelona: Laboratori de Mitjans Interactius, Universitat de Barcelona, pp. 177-204.

Llosa Sanz, Álvaro (2013). *Más allá del papel. El hilo digital de la ficción impresa*. Vigo: Editorial Academia del Hispanismo.

Manovich, Lech (2001). *The Language of New Media*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Martos Núñez, Eloy (2007). «Narrativa posmoderna, identidad y mito: el caso de las sagas fantásticas». En Pedro C. Cerrillo Torremocha, Cristina Cañamares Torrijos y César Sánchez Ortiz (eds.), *Literatura infantil, nuevas lecturas y nuevos lectores: Actas del V seminario internacional de «Lectura y Patrimonio»*. Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha, pp. 133-148.

—— (2013). «A propósito de torres y de libros: la circularidad de las lecturas (de Borges a Rapunzel)». *Ocnos* 9, pp. 141-157.

Marshall, P. David (2002). «The New Intertextual Commodity». En Dan Harries (ed.), *The New Media Book*. London: British Film Institute, pp. 69-81.

Merino Arribas, María Adoración (2013). «El factor emocional en la narrativa transmedia y la televisión social». *Fonseca, Journal of Communication* 2, pp. 234-257.

Molinuevo, José Luis (2011). *Guía de complejos. Estética de teleseries*. Salamanca: Colección Archipiélagos. E-book.

Mora, Vicente Luis (2006). *Pangea. Internet, blogs y comunicación en un mundo nuevo*. Sevilla: Fundación José M. Lara.

—— (2012). *El lectoespectador*. Barcelona: Seix Barral.

Mora, Vicente Luis (2014). «Acercamiento al problema terminológico transmedia», *Caracteres. Estudios Culturales y Críticos de la Esfera Digital*, 3.1, mayo 2014, pp. 11-41. <http://revistacaracteres.net/

revista/vol3n1mayo2014/problema-terminologico-transmedia/> [Fecha de consulta: 25/03/2018].

—— (2015). «Notas sobre la narrativa transmedia». *El Boomerang*, 30/04/2015. <http://www.elboomeran.com/blog/1506/vicente-luis-mora/etiqueta/transmedia/> [Fecha de consulta: 25/03/2018].

Mora-Fernández, Jorge Ignacio (2017). «Elementos Narrativos que Sirven para Generar Convergencias e Inteligibilidad en Narrativas Transmediáticas o Narrativas Interactivas Lineales», *Icono 14* 15.1, pp. 186-210.

Pajares Tosca, Susana (2016): «Experiències museístiques transmèdia: el cas de Moesgaard», *Artnodes: revista de arte, ciencia y tecnología*, 18. <https://artnodes.uoc.edu/articles/abstract/10.7238/a.v0i18.3048/> [Fecha de consulta: 25/03/2018].

Pardo, Pedro Javier (2010). «Teoría y práctica de la reescritura filmo-literaria (A propósito de las reescrituras de *A Turn of the Screw*)». En José Antonio Pérez Bowie (ed.). *Reescrituras fílmicas. Nuevos territorios de la adaptación.* Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, pp. 45-102.

Paulson, William (1991). «Literature, Complexity, Interdisciplinarity». En Katherine Hayles (ed.), *Chaos and Order, Complex Dynamics in Literature and Science: A New Inquiry*. Chicago: University of Chicago Press, pp. 37-53.

Pérez Bowie, José Antonio (2003). «La teoría sobre la adaptación cinematográfica de textos literarios. Estado de la cuestión». En José Antonio Pérez Bowie (ed.), *La adaptación cinematográfica de textos literarios. Teoría y práctica.* Salamanca: Plaza Universitaria Ediciones, pp. 11-30.

Rajewsky, Irina O. (2005). «Intermediality, Intertextuality and Remediation a Literary Perspective on Intermediality». *Intermedialités* 6, pp. 43-64.

Remírez, Félix (2012). «Reflexiones sobre narrativa transmedia». *Biblumliteraria*. <http://biblumliteraria.blogspot.com/2012/01/reflexiones-sobre-narrativa-transmedia.html> [Fecha de consulta: 25/03/2018].

Rodríguez Ferrándiz, Raúl (2015). «El cuento de nunca acabar: precuelas y secuelas de la narración transmedia». En Rodríguez Ferrándiz y Victoria Tur-Viñes (eds.), *Narraciones sin fronteras. Transmedia Storytelling en la ficción, la información, el documental y el activismo social y político*. Cuadernos del CAC, 81, La Laguna: Sociedad Latina de Comunicación Social, pp. 21-40.

Roig, Antoni (2010). *Cine en conexión: producción industrial y social en la era cross-media*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.

Rojas Castro, Antonio (2013): «Las Narrativas transmedia: una oportunidad para las humanidades en la era digital». *Forma: revista d'estudis comparatius: art, literatura, pensament* 8, pp. 141-146.

Rosendo, Nieves (2016). «Mundos transmediales: revisión conceptual y perspectivas teóricas del arte de crear mundos», *Icono 14* 14.1, pp. 49-70.

Ryan, Marie-Laure (2004). «Introduction». En Marie-Laure Ryan (ed.), *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*. Lincoln: University of Nebraska Press.

Ryan, Mary-Laure y Jan-Noël Thon (eds.) (2014). *Storyworlds Across Media. Towards a Media-Conscious Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press.

Saint-Gelais, Richard (2003). «Énigme et transfictionnalité: un arpentage du réseau *Edwin Drood*». *La Licorne* 64, pp. 211-228.

—— (2007). «Contours de la transfictionnalité». En R. Audet y R. Saint-Gelais (eds.), *La fiction, suites et variations*. Québec: Éditions Nota Bene, pp. 5-25.

—— (2011). *Fictions transfuges. Transfictionnalité et ses enjeux*. Seuil: Paris.

Sánchez Fernández, José Manuel (2013). «El giro medial como transformación de los medios (desarrollo paradigmático y deriva epocal en la praxis humana». En Faustino Oncina y Elena Cantarino (eds.), *Giros narrativos e historias del saber*. Madrid: Plaza & Valdés Editores, pp. 110-134.

Sánchez-Mesa Martínez, Domingo (2012). «Videojuegos y Cine: intermedialidad / transmedialidad». En Barbara Zecchi (ed.),

Teoría y práctica de la adaptación fílmica. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, Colección Académica, pp. 205-238.

—— (2017). «Narrativas transmediales: teoría, historicidad de los medios comparados y close reading», *Tropelías. Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada* 28, pp. 1-8.

Sánchez-Mesa Martínez, Domingo y Jan Baetens (2017). «La literatura en expansión. Intermedialidad y transmedialidad en el cruce entre la literatura comparada, los estudios culturales y los *new media studies*», *Tropelías. Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada* 27, pp. 6-27.

Schäfer, Jörgen (2010). «Reassembling the Literary». En Jörgen Schäfer y Peter Gendolla (eds.), *Beyond the Screen. Transformations of Literary Structures, Interfaces and Genres*. Bielefeld: Transcript.

Scolari, Carlos (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la domunicación Digital interactiva*. Barcelona: Gedisa.

—— (2009). «Desfasados. Las formas de conocimiento que estamos perdiendo, recuperando y ganando». *Versión* 22, pp. 163-185.

—— (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan.* Barcelona: Deusto.

Scolari, Carlos A. (ed.) (2013). *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification*. Col·leccio Transmedia XXI. Barcelona: Laboratori de Mitjans Interactius, Universitat de Barcelona.

Toro, Alfonso de (2004). «Hacia una teoría de la cultura de la 'hibridez' como sistema científico transracional, 'transversal' y 'transmedial'», *Estudios Literarios & Estudios Culturales. Nuevo Texto Crítico* 25/26, pp. 275-329.

Vouillamoz, Núria (2000). *Literatura e hipermedia. La irrupción de la literatura interactiva: precedentes y crítica*. Barcelona: Paidós.

EN TORNO A LA ADAPTACIÓN COMO FENÓMENO INTERMEDIAL

José Antonio Pérez Bowie

1. Preliminar

En el diseño de este volumen, concebido con una evidente voluntad de reflexión sobre los logros y la metodología de nuestro último proyecto de investigación (y, a la vez, de llevar a cabo una adecuación de la terminología manejada en el campo de estudios donde nos movemos), se me ha adjudicado el capítulo concreto de la adaptación. Se trata de un tema de innegable transversalidad pues en él se entrecruzan y solapan una gran mayoría de las cuestiones que afectan a las relaciones entre los ámbitos de la literatura y el de cinematografía. Acercarse al trasvase de textos literarios a la pantalla supone, en efecto, afrontar problemas relacionados con la narratología, con el grado de realismo de las imágenes cinematográficas, con categorías como las de género, recepción, canon o intertextualidad y con el propio concepto de ficcionalidad, entre otros.

No se trata ahora de volver de nuevo sobre la amplia problemática relacionada con las prácticas adaptativas ya abordada en trabajos míos precedentes y en los del grupo de investigación GELYC que vengo dirigiendo. Característica común de todos ellos ha sido el rechazo de la primacía de los modelos literarios sobre la que se han sustentado durante mucho tiempo estos estudios para abogar por un enfoque pragmático y pluridisciplinar en la línea de los más reconocidos teóricos actuales como Stam (2001 y 2005), Cattrysse (1992), Serceau (1999), Groensteen (1998), Vanoye (1989 y 1996), Ropars (1975, 1981, 1990), Coremans (1990), Gaudreault (1988) y un largo etcétera, tratando de superar las limitaciones de los acercamientos centrados de modo exclusivo en enfoques intertextuales, herencia del estructuralismo. Baste recordar brevemente entre las aportaciones que nos han servido de guía, la propuesta de Robert Stam de entender la adaptación no en términos de copia de la obra originaria sino, en su condición de «energía transformadora» que actúa sobre aquella (Stam, 2005, pp. 13-14). Esta idea coincide con la que desarrolla en uno de sus últimos trabajos Marie-Claire Ropars (1998), quien apela a la noción de «reescritura» para explicar el proceso adaptativo insistiendo en que lo esencial es atender a la refracción del filme sobre el texto poniendo de manifiesto el potencial de erosión, la fragilidad

y lo engañoso de las representaciones, lo que la adaptación tenderá a hacer visible en la textura de la obra (Ropars, 1998, pp. 135-137). O, por citar una última aportación, el definitivo trabajo de Michel Serceau, quien aborda la adaptación como modo de recepción y de interpretación de temas y de formas literarias, en cuanto en ella se articulan «el género, el relato, el personaje, la imagen, el mito, el tema o el mitema»; de ahí que no se deje inscribir en las alternativas tradicionales de *ilustración/creación*, *fidelidad/originalidad*, sino que haya que considerarla como una auténtica intersección, y no sólo entre literatura y cine, sino también de literatura y teatro, de teatro y cine, de pintura y cine.

Dando por tratadas esas y otras cuestiones anexas en anteriores trabajos míos y en otros ajenos de los que me considero deudor, centraré mi colaboración al presente volumen en un doble objetivo: uno, comprobar la compatibilidad de (y los posibles desajustes entre) la terminología elaborada por nuestro grupo de trabajo a lo largo de estos años y rigurosamente expuesta en las páginas preliminares por Antonio Gil y Pedro Javier Pardo, con las categorías acuñadas por otros estudiosos; ello me llevará a centrarme especialmente en algunas aportaciones recientes en esa línea como las de Bárbara Zecchi y la de Thomas Leitch, que no había contemplado en mis trabajos anteriores. Otro, la posibilidad de dedicar un comentario a algunas categorías que no tienen cabida en la clasificación terminológica propuesta o cuyo encaje dentro de la misma puede resultar problemático; entre ellas se encuentran algunas que, aunque no suelen ser consideradas habitualmente prácticas adaptativas, sí resultan englobables en el ámbito más amplio de las relaciones entre los territorios de la literatura y de la cinematografía, concretamente en el de los intercambios, préstamos y apropiaciones que tienen lugar entre ellos.

2. DOS APORTACIONES RECIENTES A LA PROBLEMÁTICA DE LAS PRÁCTICAS ADAPTATIVAS

2. 1. Barbara Zecchi y su defensa de un enfoque ideológico de la adaptación

Su punto de partida es la consideración de la adaptación como «un fascinante tejido de intertextualidades y dialogismos, sin implicaciones jerárquicas, más allá de las simples correspondencias entre

texto fílmico y su anunciado referente literario». Renuncia, así, a abordar esas prácticas apelando a criterios de dependencia y prefiere referirse a ellas mediante el término «cinematización», mediante el que designa una operación cercana al modelo de organización «rizomático» apuntado por Deleuze y Guattari: «un sistema cognoscitivo y no jerárquico, cuyos elementos no están clasificados por criterios de importancia, sino que comparten valores y funciones equivalentes» (2012, p. 21). Se apoya para su argumentación en los teóricos precedentes cuyas aportaciones han abierto significativamente el horizonte de estos estudios al extender su atención a cuestiones extratextuales, superando el estudio de las fuentes y de la fidelidad a las mismas y la dependencia de criterios normativistas. Resume las aportaciones de autores como Robert Stam, Patrick Cattrysse, James Naremore y, especialmente, de Dudley Andrew (aunque se olvida inexplicablemente de Michel Serceau). Y dedica algunas líneas a comentar teorías precedentes que, en su abordaje de las prácticas adaptativas, se han limitado cuestiones formales o a las comparaciones entre contenidos diegéticos o entre enunciados. Se refiere, así, al «fidelity criticism» (Bluestone), preocupado del *qué* se adapta; al «auterist approach» (Horton, Marcus) centrado en el *qué no* se adapta, en lo que queda fuera; al formalismo (McFarlane), interesado por el *cómo* se adapta; a las aproximaciones sociológicas que se interesan por el *dónde* y *para quiénes* se adapta; o a la cuestión planteada por Linda Hutcheon de *por qué* se sigue adaptando. Comenta que ha habido un movimiento progresivo de la teoría desde cuestiones centradas de modo exclusivo en la fidelidad/infidelidad y otras de índole formal, a un interés por el contexto o a centrarse en aspectos de la recepción y del mercado; pero echa en falta la existencia de trabajos rigurosos sobre el «porqué del qué y del cómo», es decir, sobre la ideología de la adaptación. Ese es el campo que le interesa como objeto de investigación, ocupada en estudiar la adaptación desde un enfoque de género y evitando atribuir al espectador la condición de sujeto asexuado, error en el que incurren la mayoría de los teóricos (2012, pp. 22-23).

Me interesan especialmente dos aportaciones que obligan a profundizar en nuestra concepción de la praxis adaptativa como un fenómeno de transmedialidad en la medida en que implican la revisión de cuestiones que exceden su definición como «paso de un medio a otro». Una es la de que los dos factores implicados en ese proceso comparten valores y funciones equivalentes, afirmación para la que se apoya en el concepto de «dynamic exchange» de Dudley

Andrew para subrayar el hecho de la influencia reversible; esto es, la capacidad del filme resultante de un texto literario para incidir en la posterior recepción de ese texto proponiendo nuevas interpretaciones y opciones de lectura.

La otra es su rechazo a limitar el objeto de la adaptación al campo de la literatura en lugar de ampliarlo a otros medios no pertenecientes a la esfera literaria como acontecimientos históricos, noticias o crónicas, cómics, videojuegos, etc.; e incluso *remakes* de películas originales o adaptaciones de adaptaciones precedentes[1]. En parte, la categoría de transmedialidad que manejamos alberga esa posibilidad al admitir que el hipotexto tenga una dimensión architextual en la medida en que puede estar integrado por un repertorio de materiales narrativos diversos en lugar de por un texto único. Pienso que lo «literario» no ha de vincularse exclusivamente a lo «ficcional» por lo que los materiales sobre los que se haya edificado la base narrativa del filme pueden ser de procedencia heterogénea (leyendas, crónicas, noticias, reportajes periodísticos, diarios, epistolarios, etc.) tal como demuestro en un trabajo, al que más adelante habré de referirme, dedicado a la consideración del *biopic* como un caso de praxis adaptativa. Sí, en cambio, plantearían problemas para su inclusión en la categoría de transmedialidad aquellos filmes que adaptan un filme precedente (*remakes*) o son adaptaciones en segundo grado, esto es adaptación de una adaptación previa. La idea de trasvase de un medio a otro que conlleva el término lo inutiliza para ser empleado como equivalente a una noción más amplia de adaptación como la propuesta por Thierry Groensteen, quien define esta operación como «el proceso de traslación que crea una obra O2 a partir de una obra O1 preexistente cuando O2 no utiliza, o no utiliza solamente los mismos materiales de expresión que O1» (Groensteen 1998b, p. 268). Al no ser estrictamente intermediales tales operaciones de reescritura en el interior de un mismo medio, habrían de ser clasificadas como manifestaciones de intramedialidad, englobables dentro del marco general de la intertextualidad (o transtextualidad genettiana).

1. A este respecto se apoya en André Bazin, para quien el cine habría funcionado siempre como una especie de *digest*, por lo cual la adaptación habría de ser entendida como resumen y compendio de obras literarias, artísticas, musicales, etc. con la función de facilitar su acceso a todo tipo de público.

2. 2. La exhaustiva tipología de Thomas Leitch

El estudioso norteamericano propone una amplia y minuciosa clasificación de las prácticas adaptativas englobándolas en una escala cuyos extremos se extienden entre la máxima presencia del texto de partida en el filme de llegada y la mera alusión a aquél. Me detendré brevemente en cada uno de esos grados para considerar en qué medida sus categorías tienen acogida bajo la etiqueta de transmedialidad y pueden ser asimilables directamente a las nuestras o si, por el contrario, precisan de un cierto reajuste.

Comienza resumiendo algunas taxonomías precedentes (las de Geoffrey Wagner, Dudley Andrew y Kamilla Elliott) y señalando sus insuficiencias para detenerse luego en la concepción genettiana de la transtextualidad y sus diversas manifestaciones. A su entender, una taxonomía tan cuidadosa incurre, al igual que casi todas la distinciones entre diversos modos de adaptación, en no delimitar adecuadamente las fronteras del fenómeno, especialmente en aquellos casos en que se confunde con la alusión. Comenta que la taxonomía de Genette, dirigida a trazar distinciones categoriales entre relaciones intertextuales como la cita y la alusión y relaciones hipertextuales como la adaptación, es un tanto resbaladiza a la hora de distinguir entre *adaptación* y *alusión* y no permite establecer una línea clara entre ambas. Propone desarrollar una gramática más detallada que aborde la adaptación desde criterios no evaluativos (como hace Elliott), o que, al menos, proporcione un fundamento más sólido para diferenciar entre relaciones intertextuales e hipertextuales. Asienta su categorización no en una obra única sino en series de relaciones lógicas que abarquen una amplia gama de adaptaciones con el fin de que resulte lo más comprehensiva posible; para ello trabaja sobre tres fuentes de adaptaciones: las obras teatrales de Shakespeare, las novelas de Jane Austen y las historias de monstruos (2007, pp. 94-95).

Procedo, pues, a detallar las diez categorías que establece (algunas de las cuales albergan un nutrido número de subcategorías) en su intento de esclarecer las fronteras de la clasificación genettiana para comprobar la posibilidad de su inserción bajo alguna de las tres modalidades de intermedialidad (multimedialidad, remedialidad, transmedialidad) o que se correspondan con alguna de las tres operaciones características de la última de ellas (imitación, reescritura, transficción).

1. Leitch sitúa en primer lugar la **celebración** (*celebration*) e incluye en ella una serie de subcategorías mediante las que describe aquellas adaptaciones que se ponen «al servicio» del texto original y que se caracterizan por su fidelidad al mismo: la *adaptación conservadora* (*curatorial*) intenta preservar el texto original lo más fielmente posible (*Hamlet*, de K. Branagh, 1990, con sus casi 4 horas de duración)[2]. La *réplica* (*replication*) es un caso extremo de la anterior, que conserva minuciosamente cada elemento de la obra original (estructura, acción, personaje, decorados, diálogos, tema, tono, etc.); la ejemplifica con *Greed* (Von Stroheim, 1924), «obsesiva y exhaustiva adaptación», en 23 horas, de la novela de Frank Norris *McTeague* (1899)[3]. El *homenaje* (*homage*) es la adaptación cuyo principal objetivo es celebrar el poder del original; se trata por lo general de una readaptación que rinde tributo a una adaptación previa que se considera definitiva (*Psycho*, de Van Sant, 1998, con relación al filme homónimo de Hitchcock). Mientras que los dos casos anteriores equivaldrían a una operación transmedial caracterizada por su grado extremo de fidelidad al hipotexto, el homenaje plantearía problemas para su consideración como ejemplo de transmedialidad pues el hipotexto no es un texto literario sino un filme precedente. Igual sucede con el otro ejemplo que cita Leitch: *Nosferatus: Phantom der Nacht* (Herzog, 1979) con relación al *Nosferatu* de Murnau (1922), aunque no sea tan servil al hipotexto como el filme de Van Sant. La siguiente subcategoría, la *adaptación patrimonial* (*heritage adaptation*) plantearía también algún problema pues, aparte de que su hipotexto no ha de ser generalmente un texto literario, cuando lo es su elección está más determinada, según Leitch, por el propósito de celebración nostálgica de un pasado idealizado que por la ideología de su autor o su argumento:

> It is devoted to celebrating rather than investigating an idealized past typically marked by attractive people moving through attractive places, all suffused with nostalgia for

2. Leitch incluye también en esta subcategoría algunas de las adaptaciones televisivas de las novelas de Jane Austen por la disponibilidad temporal que permite el formato.

3. La Metro Goldwin Meyer la redujo a 2 horas para su exhibición comercial.

> bygone times and the values they are taken to represent (2007, pp. 96-97)[4].

2. Dentro de la categoría de **ajuste** (*adjustment*), clasifica aquellas adaptaciones que recurren a textos literarios caracterizados por su capacidad para ser filmados mediante una amplia variedad de estrategias. Leitch recurre a este propósito a Kamilla Elliott, quien postula «una estructura narrativa profunda subyacente similar a la estructura genética» entre las versiones literaria y cinematográfica de un texto dado; y apelando a la distinción narratológica entre el nivel de la historia (enunciado) y del nivel del discurso (enunciación), señala que las mutaciones que se producen inevitablemente en este último. Tales mutaciones son las que dan lugar a subcategorías (la mayoría ya establecidas por otros teóricos) como las denominadas *comprensión*, *expansión*, *corrección* y *actualización* y que responden a estrategias destinadas respectivamente a reducir la extensión del hipotexto, a alargarla, a introducir elementos que acerquen la historia a los espectadores (cambios en el lenguaje, modificación del final) o a situar la misma en tiempo presente. Junto a ellas introduce la de *superimposición* mediante la que designa aquellas modificaciones del hipotexto debidas al poder del *star system*, a los intereses o al «estilo» de las productoras, a las convenciones sociales de la época e, incluso, los requerimientos que los géneros populares imponen cuando la adaptación va destinada a un nicho determinado de audiencia[5]. En todos los casos, salvo quizá la última, se trata de modalidades de adaptación mencionadas por otros teóricos con idénticas o parecidas denominaciones. Y todas ellas, en cuanto implican una operación transformadora, pueden ser consideradas ejercicios de reescritura y englobables, por tanto, en la transmedialidad; cabe, no

4. *Charriots of Fire* (1981), *The Jewel in the Crown* (1984) o *Shakespeare in Love* (1998) son algunos de los filmes que cita como ejemplos. Por otra parte, como en el caso del cine de monstruos, la «celebración» no suele serlo tanto de las fuentes novelísticas como de filmes precedentes, del poder del cine para mostrar cosas que las palabras solo pueden presentar indirectamente; lo ejemplifica con momentos como la transformación del doctor Jekyll, el nacimiento del monstruo del doctor Frankenstein, o la pérdida de la corporeidad del hombre invisible. Y las versiones modernas se complacen en la posibilidad de recuperar lo «no dicho» por adaptaciones precedentes sometidas a los imperativos de la censura (2007, pp. 97-98).

5. Se refiere, como ejemplo, al de los públicos adolescentes y cita el caso de la adaptación de *Romeo and Juliet* (Zeffirelli, 1968) que marcó el comienzo de una amplia serie de películas destinadas a ese tipo de espectadores (*teenpics*).

obstante, albergar alguna duda sobre la subcategoría de *expansión*, ya que la ampliación del universo del hipotexto sería una operación de transficción más que de transformación (que implica una labor de reescritura).

3. El tercer lugar lo ocupa la que denomina **imitación neoclásica** (*neoclassic imitation*), con la que remite a los escritos en los que Dryden y Pope tomaban como modelos a poetas griegos y romanos utilizando una visión satírica del pasado para juzgar su propio presente. Cabría quizá hablar de una imitación irónica, la cual exige un espectador consciente, conocedor del hipotexto y capaz de detectar los guiños de complicidad que se le dirigen y cuyo reconocimiento se convertirá en fuente de placer. Cita entre otros ejemplos *Clueless* (Amy Heckerling, 1995) en la que existen una serie de evidentes paralelismos, pese a estar situada la historia en época contemporánea, con *Emma*, de Jane Austen. El texto adaptado no es, pues, el de esta autora sino que el filme presenta una historia basada en elementos y situaciones de aquel y cuya heroína, Alicia Silverstone, comparte algunos rasgos significativos de su carácter y de su comportamiento con el personaje de Austen (en especial su despiste, anunciado en el título) y se ve inmersa en una serie de situaciones similares. Con lo cual el concepto de adaptación comienza a desvanecerse para dejar paso al de alusión. Habría, entonces, dificultades para hablar de una operación transmedial en sentido estricto cuando lo que se transfiere no es un texto concreto sino un conjunto de situaciones y de rasgos de la protagonista mediante los que se construye para la pantalla una historia distinta. Entre las tres funciones que atribuimos a la transmedialidad (reproducir, transformar y expandir) esta categoría de Leitch pertenecería a la segunda de tales funciones, aunque matizando que se trata de un caso de reecritura heterodiegética[6].

4. La **revisión** (*revision*) se produce en aquellas películas que tratan de transformar sus fuentes de un modo que va más allá del mero ajuste. Su diferencia con la actualización estriba en que busca

6. Al igual que hace en la subcategoría de *homenaje*, Leitch incluye en este caso ejemplos de filmes en los que no es el texto literario el objeto de la imitación irónica sino otro filme anterior basado en dicho texto y que con el paso del tiempo ha adquirido cierta condición de clásico. Así el hipotexto de muchas versiones contemporáneas de *Frankenstein* no es el texto de Mary Shelley sino el filme de James Whale y las alusiones y guiños destinados a lograr la complicidad del espectador remiten directamente a ese filme.

reescribir el original y no simplemente modificar su final o poner de manifiesto su relevancia contemporánea. Y se distingue asimismo de la imitación neoclásica en su actitud hacia el pasado, al cual se enfrenta con un evidente propósito reevaluador. Se intenta cambiar no solo la letra del texto sino también su espíritu, por lo que suele ser habitual que la revisión parta de una versión fílmica anterior a la que se toma como antitexto. Leitch cita al respecto *Henry V* (K. Branagh, 1989) donde frente a la versión anterior de Laurence Olivier (1944), fiel al clima de exaltación épica del texto de Shakespeare (se rodó en vísperas del desembarco de Normandía), se ofrece un sombrío alegato antibélico que enfatiza el caos y las pérdidas de la batalla y presenta a Henry completamente abatido por el precio de la victoria sobre Francia. La revisión del hipotexto puede consistir también en una intervención a fondo sobre el mismo hecho a partir de documentos posteriores que permitan la pretendida reevaluación de la época en el que aquél se inscribía. Leitch comenta el caso de *Mansfield Park* (Patricia Rozema, 1999) que utiliza a la heroína (Fanny Price) como proyección de la autora, recurriendo libremente a las cartas, los diarios y otros documentos biográficos de Jane Austen; revisa, así la historia de Austen recontextualizándola y explicitando elementos de la misma silenciados en la novela. Estas revisiones son, pues, casos claros transmedialidad que implican un proceso de transformación del hipotexto a partir de sendas operaciones de reescritura, aunque estas exijan la confrontación de aquel con elementos ajenos: una versión cinematográfica previa o documentos que iluminan la biografía del autor y su posible incidencia sobre el universo ficcional.

5. Una manifestación también evidente de transmedialidad que implica una reescritura a fondo del hipotexto es la siguiente categoría, que Leitch denomina **colonización** (*colonization*). La define como «a still freer approach to adaptation» que supone un vaciado del texto originario y su utilización como recipiente para rellenarlo con nuevos significados. Señala que aunque, por lo general, el nuevo contenido suele ser un desarrollo de elementos implícitos en el texto de partida, puede llevar implícita una crítica ideológica del mismo. Cita como ejemplo las adaptaciones de novelas clásicas inglesas rodadas por la industria de Bollywood (*Vanity Fair*, de Mira Nair, 2004; *Bride and Prejudice*, de Gurinder Chadha, 2004; sobre *Pride and Prejudice*), las cuales, aparte de suavizar el componente satírico de las obras originales, introducen motivos hindúes e incorpora números de danza característicos de ese cine. Un caso similar sería la utilización de textos

clásicos de terror (*Frankenstein*, *Drácula*) por la productora Hammer en versiones cuya principal finalidad era la inserción de abundante material sexual explícito. Aunque Leitch señala que la colonización no siempre resulta un término peyorativo como demuestran las adaptaciones shakespearianas de Kurosawa (*Trono de sangre*, 1957; *Ran*, 1985) o en el *Hamlet* de Kozintsev (1964), a partir de la traducción de Boris Pasternak.

6. La categoría denominada **metacomentario** o **deconstrucción** reconoce Leitch que no resulta de gran utilidad para su intento de delimitar las fronteras entre la adaptación y la alusión. Los títulos englobables bajo esa etiqueta no son tanto adaptaciones como filmes sobre la adaptación: *Adaptation* (Spike Jonze, 2002; adaptación del libro *The Orchid Thief* de Susan Orleans), *Looking for Richard* (Al Pacino, 1996), *Jane Austen in Manhattan* (James Ivory, 1980), *The French Lieutenant's Woman* (Karl Reisz, 1981; sobre la novela homónima de John Fowles), *A Cock and Bull Story* (Michel Winterbottom, 2005; sobre *Tristram Shandy*, de Sterne) son algunos de los que comenta, poniendo de manifiesto la conexión de los mismos con una larga línea de antecedentes literarios desde Laurence Sterne y Diderot hasta Robbe-Grillet y John Barth. En nuestra clasificación se trataría de ejemplos de transmedialidad en los que el hipotexto ha sido sometido a un complejo ejercicio de reescritura, en unos casos para adaptar las estrategias metaficcionales del hipotexto literario a las peculiaridades del lenguaje cinematográfico (los filmes de Spike Jonze, Reisz y Winterbottom) y en otros para construir un metadiscurso paralelo que reflexiona sobre el proceso de adaptación que se está llevando a cabo (los filmes de Ivory y de Al Pacino).

7. Mediante el término **analogía** se refiere Leitch a los casos en las que la conexión del filme con el hipotexto es enormemente tenue en cuanto lo que presenta son similitudes con las situaciones de una obra literaria precedente que pueden resultar inadvertidas para un espectador no avisado. Pone como ejemplo *Bridget Jone's Diary* (Sharon Maguire, 1998) filme basado en la novela homónima de Helen Fielding, cuya protagonista presenta muchos rasgos y vive situaciones similares a las del personaje de Elizabeth Bennet, de *Orgullo y prejuicio*. Aunque el filme se anuncia como una adaptación de la novela de Fielding, está remitiendo continuamente al personaje de Jane Austen y a las situaciones que este vive, inmersa en la tesitura

de elegir entre dos pretendientes que representan ideales opuestos[7]. Esas «tenues referencias» a la novela de Jane Austen no permiten considerarla como el hipotexto del filme (lo sería en realidad la novela de Helen Fielding) sino que se trataría de un caso de intermedialidad a través de cita o referencia, no representada, por lo que estaría más próxima a la intermediación que a la remediación.

8. Leitch sitúa a continuación la **parodia** y el **pastiche**, aunque para señalar que son dos categorías difíciles de situar en el continuum entre adaptación y alusión a causa de su doble naturaleza. Se extiende en precisar las diferencias entre ambas aclarando que el pastiche, aunque se asemeja a la parodia por ser la imitación de un estilo peculiar expresada en un lenguaje ya en desuso, se trata de una práctica neutral carente de impulso satírico y de intención humorística cuyo lenguaje puede conservar visos de normalidad. Por ello la parodia es más frecuente y resulta más fácilmente reconocible y definible. Y, por otra parte, la parodia puede ser exitosa desplegada y reconocida incluso en pequeñas dosis en el interior de textos más amplios, mientras que el pastiche, por el contrario, parece requerir el espacio de un texto completo. En lo que concierne a nuestra taxonomía ambas plantean problemas para ser consideradas como casos de transmedialidad: el pastiche habitualmente no supone tanto el trasvase de universo narrativo de un medio a otro, como de un determinado modo de narrar caracterizado por ciertos estilemas o de una «atmósfera» o «clima» determinados (recuérdese, por ejemplo, la versión de *Canción de cuna*, que José Luis Garci realizó en 1994 del texto dramático homónimo de Martínez Sierra)[8]. En cambio, la parodia cinematográfica

7. La analogía viene reforzada por el hecho de que Colin Firth, el actor que interpreta a Mark Darcy, uno de los pretendientes, había desempeñado ese mismo papel en una reciente adaptación televisiva de *Orgullo y prejuicio*.

8. Leitch cita como ejemplo de pastiche dos películas que considera difícil de clasificar como tales, pues ambas se basan en sendas novelas contemporáneas que son, a su vez, claros pastiches de la novela victoriana: *Mary Reilly* (Stephen Friars, 1996, basada en la novela homónima de Valerie Martin) o *Possession* (Neil LaBute, 2002, basada en la novela homónima de A.S. Byatt). La primera recuenta *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde* de Stevenson a través del punto de vista de una sirvienta del médico. La segunda examina la cultura victoriana a través de un par de detectives literarios contemporáneos que investigan un secreto romance entre dos poetas de la época a la vez que se embarcan ellos mismos en una relación paralela. Robert Stam se enfrenta desde una actitud crítica a este desarrollo posmoderno de las prácticas intertextuales en el cine y en otros medios de comunicación de masas; define, así, el

puede serlo de una obra literaria (Leitch menciona *Scotland, Pa*, de Billy Morrissette, 2001, que versiona *Macbeth* en clave de comedia negra)[9], en cuyo caso no habría problema para englobarla dentro de la transmedialidad, pero mucho más frecuentemente lo es de un filme anterior y, sobre todo de un género: el hipotexto de *Young Frakenstein* (Mel Brooks, 1974) no es la novela de Mary Shelley sino el filme *Frankenstein* de James Whale (1931); *El baile de los vampiros* (Polanski, 1967) no parodia una película concreta sino todo un género cinematográfico. Por otra parte, el elemento paródico puede estar constituido por una referencia específica a una obra literaria que se inserta en una determinada secuencia de un film; en tal caso sí se trataría de una manifestación de intermedialidad en su variante de remedialidad (presencia indirecta de un medio en otro): la aparición humorística de Hamlet como un superhéroe, interpretado por Arnold Schwarzenegger en *The Last Action Hero* (John McTiernan, 1993), o el monólogo de Shylock de *El mercader de Venecia* puesto en boca de uno de los figurantes de la compañía teatral en *To be or not to be* (Lubitsch, 1942)[10].

9. La siguiente categoría, las **imitaciones en segundo, tercer o cuarto grados** (*secondary, tertiary or quaternary imitations*) la califica Leitch de «troublesome category» por las dificultades que presenta para su definición y racionalización. Se refiere en primer lugar al caso «especialmente conflictivo» de las diversas versiones filmadas de una misma ópera, que habría que considerar como adaptaciones de adaptaciones filmadas; pero se pregunta si una película que es versión de una adaptación en otro medio se puede considerar una adaptación de segundo orden, una transcripción de una adaptación o cualquier otra

cine posmoderno, como un «cine de alusión» (expresión de Noël Carroll) que opera con espectadores a los que se supone conocimientos de la historia del cine: se juega a combinar las referencias más heterogéneas alimentando el narcisismo del espectador «no tanto a través de una identificación secundaria con los personajes a la vieja usanza sino mediante el despliegue del capital cultural, un despliegue posibilitado por el reconocimiento de las referencias» (Stam 2001:347).

9. Duncan es dueño de una cadena de hamburgueserías y Macbeth un empleado que está enamorado de la esposa de aquel.

10. La película de Lubitsch es un ejemplo de fecundidad transmedial: basada en un relato del escritor húngaro Melchior Lengyel, fue objeto de un *remake* dirigido por Alan Johnson en 1983 y a la vez ha sido convertida en pieza teatral en diversas ocasiones, entre ellas una versión de Julio Salvatierra estrenada en el Teatro Alcázar de Madrid en 2009 y dirigida por Álvaro Lavín.

cosa. Menciona asimismo filmes como *The Bride of Frankenstein* y *Dracula's Daughter* (1936) que son secuelas de adaptaciones y pueden ser definidas no como adaptaciones de una historia precedente sino de un personaje, escenario o concepto anterior. Y otros en el que la tendencia cada vez mayor de la industria cinematográfica al hibridismo genérico reúne personajes pertenecientes a universos narrativos dispares: *Frankenstein Meets the Space Monster* (1965) o *Billy the Kid versus Dracula* (1966). Volviendo a nuestra taxonomía, pienso que la mayoría de estos casos en los cuales existen unos antecedentes literarios evidentes (no limitados en exclusiva a un texto determinado sino extendiéndolo a repertorios y materiales legendarios y míticos) pueden resultar adscritos a la subcategoría de transmedialidad donde se agrupan los fenómenos de expansión de los universos narrativos (transficción).

10. La categoría que cierra la propuesta clasificatoria de Leitch es la **alusión** (*allusion*) y utiliza para referirse a los fenómenos relativos a la presencia de un texto (generalmente microtextos) en el interior de otro que Genette agrupa bajo la etiqueta de intertextualidad. Sostiene que todo filme contiene varios ejemplos de alusión y que es imposible imaginar uno desprovisto por completo de citas o referencias a textos precedentes. No sólo considera las referencias de índole temática sino que incluye también las relativas al nivel formal y estilístico. En nuestra taxonomía serían todas ellas claramente asumibles como manifestaciones de remedialidad (presencia indirecta de un medio dentro de otro), siempre que la referencia no sea exclusivamente cinematográfica. En tal caso habría que abandonar el ámbito de la intermedialidad, que es el que se ha desarrollado la categorización propuesta, para entrar en el de la intramedialidad. Un horizonte de trabajo no menos prometedor, pues aunque sus manifestaciones desborden el marco estricto de la praxis adaptativa resulta evidente que el cine, como todos los medios en la actualidad, está a menudo inmerso en un proceso de autorreflexión que le lleva a alimentarse de sí mismo, enfrentándose a la reescritura de obras precedentes o desarrollando un metadiscurso sobre la viabilidad o la efectividad de sus procedimientos expresivos. A esa, y a algunas otras cuestiones que han quedado fuera o no han resultado suficientemente explicitadas en la taxonomía que venimos manejando, quería dedicar las páginas que siguen.

Hemos visto cómo bajo la clasificación taxonómica que manejamos pueden agruparse de modo satisfactorio las manifestaciones

más relevantes y habituales de las prácticas adaptativas entre medios diversos. La categoría de *transmedialidad* abarca toda la casuística de trasvase de un medio a otro de distinta naturaleza y, en el ámbito concreto en el que se vienen desarrollando nuestros trabajos, el de la relación entre la literatura y los medios audiovisuales, se muestra especialmente rentable con la dicotomía *transmediación* / *transmedia* para distinguir entre la condición textual o architextual del hipotexto y con el establecimiento de las tres subcategorías que describen el tipo de operación implicada en el trasvase: imitación, reescritura y transficción según el hipertexto se considere una reproducción, una transformación o una expansión del hipotexto. Por otra parte, la categoría de *remedialidad*, referida a la presencia indirecta o parcial de un medio en otro, permite abarcar el amplio espectro de fenómenos adscribibles al ámbito de la intertextualidad concebida como fenómeno intersemiótico y cultural, y no simplemente literario o lingüístico, ya que son numerosas las películas que, sin ser adaptaciones de textos literarios, los utilizan intertextualmente, de maneras muy diversas y a veces muy complejas, o que recurren a códigos, convenciones, géneros o mitos, de naturaleza u orígenes literarios.

3. Algunas consideraciones complementarias

La adaptación constituye, sin duda, la faceta de las relaciones entre la literatura y el cine que ha atraído de modo más permanente y sistemático la atención de los estudiosos y continúa siendo objeto de acercamientos interesantes que abordan desde una perspectiva pragmática los procesos de producción y recepción del texto fílmico atendiendo a los múltiples factores implicados en ellos. Pero habría que considerar otros fenómenos que no tienen cabida dentro de nuestro intento categorizador (limitado a las relaciones intermediales) o que teniéndola precisan de algunas aclaraciones.

3. 1. La necesidad de un enfoque intramedial

Hay que reconocer que el enfoque intermedial del que partimos resulta insuficiente para abordar algunos aspectos de la praxis cinematográfica, especialmente los relacionados con las prácticas intramediales y con las operaciones relativas al trasvase hipotexto-hipertexto pues en el cine todas ellas pueden producirse en el interior del mismo medio.

Entre ellas se encuentran todos los fenómenos adscribibles al ámbito de la intertextualidad, concepto que de acuerdo con la terminología de Genette, se utiliza para aquellos casos en los que la presencia de lo literario tiene un carácter marginal bajo la forma de citas, alusiones, guiños o cualquier otro tipo de referencia a un texto precedente, que normalmente cumplen una función de homenaje al autor del texto. Este tipo de insertos puede funcionar además como elemento articulador de la trama y también como estrategia de *mise en abîme*; es lo que sucede en aquellos filmes que incluyen fragmentos de obras literarias o que muestran a un personaje leyendo un libro cuya temática reproduce la situación vivida por aquél[11]. Pero el fenómeno de la intertextualidad no abarca solo la manifestación parcial o indirecta de un fragmento de un texto de un medio determinado en otro texto perteneciente a un medio distinto sino que también puede producirse en el interior de textos pertenecientes al mismo medio. Si nos circunscribimos al cine es inabarcable la cantidad de referencias a artes o medios diversos (literatura, pintura, música, e incluso al propio cine) que pueden detectarse en cualquier película. En este último caso, cine dentro del cine, se trataría de un fenómeno intramedial (no englobable por tanto dentro de la remediación) que en las últimas décadas ha experimentado un desarrollo inusitado perceptible también en las demás artes. Ese volverse sobre sí mismo en un proceso autorreflexivo al que he aludido con anterioridad y que caracteriza a gran parte de la producción contemporánea, es considerado por Robert Stam en el texto citado más arriba como «un ejercicio de mimetismo inofensivo y neutral, sin pretensiones satíricas ni propuestas alternativas, ni, desde luego, mística alguna de «originalidad» tras la orquestación irónica de estilos ya desaparecidos», expresión de lo que Jameson denomina «canibalización azarosa de todos los estilos del pasado». El resultado es un cine «replicante»,

11. Un ejemplo del primer caso serían los fragmentos en voz *over* de *Hiperion* de Hölderlin que pautan las andanzas del protagonista de *Los paraísos perdidos* (B. Martín Patino, 1985); y del segundo la aparición de un ejemplar de *Madame Bovary* en manos de la protagonista de *El valle Abraham* (Manoel de Oliveira, 1993) película que desarrolla muy libremente el tema de la novela de Flaubert; o el de *La dama de las camelias* que la protagonista de *La Lola se va a los Puertos* (Juan de Orduña, 1947) está leyendo durante los días que vive con su joven amante en el campo, pero consciente, al igual que la Margueritte de la novela de Dumas, de que esa relación no tiene futuro. La misma función cumpliría la inserción dentro del filme de un fragmento de una representación teatral, cuya temática duplica la de la historia marco.

«de combinación» que acompaña con su falta de originalidad al declive de las utopías y «en una era de *remakes*, secuelas y reciclajes nos sumergimos en el reino de lo que ya se ha dicho, ya se ha leído y ya se ha visto» (Stam, 2001, p. 347). Es evidente que la pulsión reescritural que lleva a muchos cineastas de nuestros días no solo a retomar historias ya filmadas para abordarlas desde una nueva estética, unos nuevos planteamientos ideológicos o una mirada contemporánea, sino también a reciclar materiales procedentes de filmes anteriores, mimetizando deliberadamente sus estilemas más definitorios o recurriendo a otras múltiples estrategias (citas, alusiones o referencias de diverso tipo), son englobables en el ámbito de la intertextualidad. En la cinematografía actual, al igual que sucede en la literatura y en el arte posmodernos, la exacerbación de las estrategias intertextuales y la pulsión reescritural se alimentan mutuamente en un mundo en que se considera inviable la representación de la realidad y en el que, por consiguiente, solo cabe re-presentar la textualidad.

3. 2. El hipotexto architextual

Otra de las nociones manejadas en la taxonomía propuesta y que merece ciertas precisiones es la de *hipotexto architextual*. A diferencia de las recién comentadas, que por su carácter intramedial desbordarían el campo acotado de la intermedialidad al que se circunscribe nuestra clasificación, esta sí tiene su nicho asignado en el mismo. Se utiliza, como se recordará, y tal y como ya había propuesto Pardo en su estudio sobre la reescritura fílmica (2010), para referirse a aquellos procesos transmediales en que el texto de partida no cabe ser calificado de texto en sentido estricto pues se opera con un conjunto de materiales diversos y no formalizados literariamente como pueden ser un repertorio temático, el arquetipo argumental de un determinado mito o leyenda, un esquema narrativo reconocible, etc., que el hipertexto maneja con absoluta libertad. A lo largo de los siglos la tradición literaria ha acumulado un inmenso arsenal temático y mítico cuyos materiales, sometidos a un variable grado de elaboración, han proporcionado reiteradamente argumentos para la pantalla que los ha reconvertido a su propio lenguaje propio. Un trabajo modélico en este aspecto es *La semilla inmortal* que aporta un número considerable de ejemplos de aprovechamiento por parte del cine de materiales de la tradición mítica y literaria (Balló y Pérez, 1998). Conviene citar también aquí a Michael Serceau y su tesis sobre la revitalización que

el cine ha llevado a cabo sobre materiales mítico-temáticos, solidificados a menudo en la categoría de clichés. Los cineastas los reactivan haciendo que cristalicen sus significados latentes con lo que proponen una operación de lectura que depende de la cultura y del mundo de referencia que comparten con el espectador. En ese sentido opina que el cine al revisitar los antiguos mitos no se ha limitado a recontextualizarlos sino que los cristaliza y revivifica (Serceau, 1999, pp. 84-95). Por otra parte, cabe aún preguntarse sobre la conveniencia de resucitar la vieja polémica comparatista en torno a la existencia de universales temáticos a la vista de la reiteración con que las pantallas recurren no solo a materiales procedentes de mitos, sagas, leyendas sino también a esquemas argumentales o temas que han sido siempre objeto del interés humano como el triángulo amoroso, los celos, el enfrentamiento generacional, la venganza, los cambios de fortuna, el paraíso perdido, la lucha entre el individuo y el poder y un larguísimo etcétera.

De todos modos, el concepto de hipotexto architextual no deja de ser problemático y, en muchas ocasiones, difícil de delimitar. En el caso de los héroes que se ha independizado de la situación narrativa a la que nacieron ligados[12] (Sherlock Holmes, por ejemplo) se pueden prolongar *ad infinitum* sus aventuras en sucesivos relatos y el hipotexto de una nueva película que lo tuviese como protagonista no serían solo los relatos fundacionales de Conan Doyle sino toda esa ingente producción textual (literaria y audiovisual) generada en torno al mismo. En los casos de otros héroes más ligados a un esquema argumental (como pueden ser Don Juan, Antígona o Fausto) los desarrollos narrativos tienen un menor margen de libertad pero, siempre que se preserve los elementos invariables de ese esquema (el denominado «sintagma mínimo») tales desarrollos pueden ofrecer una amplia gama de opciones, las cuales conllevan un continuo proceso de metamorfosis del héroe (en el caso concreto de Don Juan, católico de Tirso, el librepensador y racionalista de Molière, el científico de Max Frisch, el viejo desencantado de Benavente, etc., etc.). Si tenemos en cuenta una de las «lecturas» recientes del mito, el filme *Io Don Giovanni*, de Carlos Saura (2009) el hipotexto más inmediato (sin olvidar la ingente producción textual previa generada por el personaje mítico), sería el libreto que Lorenzo Da Ponte escribió para la ópera de Mozart; pero Saura lleva a cabo un *tour de force* y recurre

12. Remito a la distinción establecida por Raymon Trousson entre «temas del héroe» y «temas de situación» (Trousson, 1965).

también a las memorias de Da Ponte insinuando que el compositor utilizó parte de sus experiencias amorosas a la hora de narrar las aventuras y dibujar la personalidad del conquistador. Y no sólo eso, sino que igualmente utiliza las memorias de Giacomo Casanova (que fue mentor de Da Ponte y que aparece en la película aconsejando y discutiendo sobre el libreto), como otro soporte indispensable de la fábula que presenta en la pantalla.

3. 3. Más allá de los trasvases temáticos

Los trasvases entre los ámbitos de la literatura y del cine no se limitan solo a la consabida transmisión de la fábula y de sus diversos elementos constitutivos[13], sino que afectan también al ámbito del discurso, a los factores que posibilitan la edificación del universo ficcional, aunque estos hayan sido objeto de una menor atención por parte de los estudios intermediales en general y de la adaptación en particular. Se ha insistido en cómo el cine comienza su andadura asimilando los mecanismos de los dos géneros literarios que habían servido como vehículos tradicionales de la ficción: el teatro en primer lugar y, a continuación la novela. Y muy tempranamente, una vez consolidado su propio lenguaje, se apropió de un género no ficcional como la biografía pero adecuando su tratamiento al del relato de ficción[14]. Pero una característica del cine contemporáneo son sus incursiones cada vez más frecuente por otros géneros y formatos literarios que hasta ahora había ignorado; me refiero a su interés por los llamados géneros «de función práctica» en los que la presencia de lo ficcional no constituye un factor determinante. Aunque, en la mayoría de los casos, se trata de prácticas minoritarias, al margen de los circuitos del cine comercial, sí resulta posible hablar de formatos cinematográficos equivalentes a los discursos literarios clasificables bajo las etiquetas de textos autobiográficos, ensayísticos, diarísticos

13. En el plano concreto de la fábula resulta constatable cómo el trasvase literatura-cine (o televisión) ha dejado de ser exclusivamente unidireccional para funcionar, cada vez con mayor frecuencia, en ambos sentidos: las películas de éxito son objeto de novelizaciones determinando que sectores de público cada vez más dependientes de los mensajes audiovisuales desarrollen un interés hacia la lectura (aunque, obviamente, hacia productos creados *ex profeso* para su nivel cultural); y de igual modo el teatro, especialmente el musical, ha experimentado un notable renacimiento mediante la puesta en escena de montajes basados en éxitos cinematográficos previos.

14. Véase al respecto Barnier, 2011 y Pérez Bowie, 2015.

e, incluso, epistolares. Así, dentro del formato documental (y junto a sus manifestaciones de carácter más «institucional» como serían las de tipo científico pedagógico o periodístico) se puede agrupar otra serie de prácticas cinematográficas cuyo paralelismo con las mencionadas modalidades literarias de no ficción resulta evidente[15].

No han de olvidarse tampoco los acercamientos del cine a los territorios de la poesía lírica, ya iniciados durante las vanguardias históricas con las diversas propuestas (Eggelin, Ruttmann, Richter, Cavalcanti, Vertov, Léger, René Clair, Man Ray, Buñuel, entre otros), que pretendían liberarse de las convenciones narrativas y las servidumbres miméticas del cine industrial mayoritario para convertirlo en un arte autónomo. Tales propuestas, que nunca llegaron a eclipsarse del todo, encuentran hoy eco en una serie de directores (Lisandro Alonso, Albert Serra, Andrei Tarkovski, Naomi Kawase, José Luis Guerín, Abbas Kiarostami, Bela Tarr, James Benning, Pedro Costa, Claire Denis y otros muchos) que cultivan un cine de intensidades y sensaciones, más emocional antes que intelectual y en el que predomina lo sensorial sobre lo narrativo. La trama se mitiga o desaparece por completo y los escenarios dejan de funcionar como contenedores de una historia para convertirse exclusivamente en paisaje con una autonomía similar a la de los personajes que circulan por ellos. De igual modo, el tiempo, una vez desvinculado de la narración se convierte en una experiencia directa ligada al disfrute de la observación de lo cotidiano[16].

Además de apropiarse de esos formatos, el cine sigue una vez más los pasos de la literatura en su vocación de hibridismo actual, prolongando las prácticas de los escritores cuyas obras cuestionan tanto los límites entre realidad y ficción como las divisiones genéricas tradicionales; prácticas que se han dado lugar a formatos híbridos como la novela reportaje, el reportaje novelado, la autoficción, los relatos autobiográficos que se presentan bajo la etiqueta «novela», las *novelas-collages* construidas por acumulación de materiales diversos (documentos, reflexiones, narración) y en las que conviven en pie de igualdad elementos factuales con otros procedentes de la inventiva del

15. Véase al respecto Pérez Bowie 2008, pp. 129-150.

16. Una excelente aproximación a este cine la constituye la tesis doctoral, aún inédita de Horacio Muñoz titulada *Posnarrativo. El cine más allá de la ficción*, presentada en la Universidad de Salamanca en 2016. Véase también el capítulo «La alternativa del cine poético» en Pérez Bowie, 2008, pp. 51-69.

autor, etc. El equivalente en el ámbito del cine lo constituyen aquellos formatos que se mueven igualmente en ese territorio indefinido como los *biopics* o los filmes de ficción que intentan la reconstrucción minuciosa y fidedigna de un determinado acontecimiento histórico[17] frente a los documentales dramatizados, que reconstruyen hechos históricos o biográficos sustituyendo la carencia de imágenes por escenas filmadas ex profeso con actores.

Otro equivalente cinematográfico lo constituyen aquellas prácticas actuales que se acercan a la escritura autobiográfica. El problema central de la autobiografía contemporánea consiste en ver de qué manera un texto representa a un sujeto, o, llevado al extremo, en admitir que esa representación es imposible en absoluto; en definitiva, ha evolucionado de ocuparse en los «hechos» del pasado a la «elaboración» que hace el escritor de esos hechos en el presente de la escritura. La memoria no sería ya un mero mecanismo de grabación de recuerdos sino un elemento activo que reelabora los hechos, que da «forma» a una vida que sin ese proceso activo de la memoria carecería de sentido (Loureiro, 1991, p. 3)[18]. La autobiografía cinematográfica nace habiendo asumido esa transformación producida en la autobiografía literaria por lo que en sus manifestaciones nos encontramos con un protagonismo evidente de la escritura, que adquiere una dimensión errática, equiparable para algunos teóricos a la que caracteriza al ensayo literario; ello la convierte en instrumento de indagación sobre el propio yo, que se va configurando a medida que se construye el discurso. Se trata, además, de una escritura con un notable grado de experimentalismo, que se apropia de rasgos de otros formatos cinematográficos próximos (el documental, el docudrama,

17. Conviene hacer referencia aquí a las observaciones de Óscar Cornago sobre cómo el cine de ficción actual ha retomado las experiencias del Constructivismo ruso (Dziga Vertov) y tiende a disolver los límites entre la ficción y el documento, incluyendo materiales procedentes de la realidad como citas y a denunciar el ilusionismo de la ficción, aunque sin renunciar por completo a ésta; a la vez que el documental se sirve de estrategias del cine de ficción. Etiquetas como *cinéma verité*, *direct cinema*, *candid eyes* o *free cinema* se divulgan como estandartes de una nueva aproximación a la práctica del cine y su relación con la realidad, poniendo al descubierto las manipulaciones del realismo ilusionista (Cornago, 2005, pp. 224-225).

18. Loureiro glosa las ideas que Georges Gusdorf exponía en su trabajo de 1956 «Conditions et limits de l'autobiographie», que, en traducción del propio Loureiro, se recoge en el mismo nº de *Anthropos (pp. 9-18)*

el cine-ensayo, el cine lírico, el diario, el relato de viajes) hasta el punto de confundirse con ellos (Pérez Bowie 2015 y 2017).

A todo ello habría que añadir la asimilación por parte del cine de estrategias y procedimientos narrativos y estilísticos desarrollados por el relato literario, como pueden ser las estrategias metaficcionales y autorreflexivas, los mecanismos de acceso a la conciencia del personaje o el monólogo teatral, entre otros[19]. Con respecto a la asimilación de mecanismos de expresión teatrales, hay que señalar que el cine asumió también algunas de las aportaciones de la renovación producida en el panorama escénico, especialmente la que es consecuencia de la aplicación de las teorías brechtianas, aunque siempre en películas sin vocación mayoritaria. Robert Stam se ha referido a la asimilación de esas teorías por parte de la narración cinematográfica y enumera entre otras características de ese cine el rechazo del héroe, la des-psicologización, la interpelación directa al espectador, la interpretación distanciada o la reflexividad, técnica que permite revelar los principios sobre los que se construye la fábula (Stam 2001, pp. 175-179)[20].

3. 4. La transficcionalidad como horizonte ineludible

La categoría de transficción ocupa un lugar destacado en nuestra clasificación tipológica donde su función «expansiva» aparece claramente delimitada frente a la «reproductiva» de la imitación y la «transformativa» de la reescritura. Pero considero necesario detenerme en ella por la importancia que ha adquirido en una sociedad como la actual donde la ficción constituye un territorio de fronteras indefinidas en el que un inmenso repertorio de materiales circula indiscriminadamente y se recicla de modo incesante a través de los diversos medios que le sirven de vehículo. Richard Saint-Gelais utiliza el término «transficcionalidad» para referirse a esta expansión que experimenta hoy en día la ficción a través de los soportes mediáticos, pues vivimos —apunta— en medio de una circulación indefinida

19. Entre los trabajos que dentro de nuestro grupo de investigación se ha dedicado a esas cuestiones pueden citarse los de Pérez Bowie (2005), Pardo (2015), Becerra y Pérez Pico (2008) y Abuín (2008).

20. Stam subraya cómo los brechtianos del cine acabaron distanciándose de los axiomas de Brecht, pues para éste el teatro era una forma de entretenimiento, cercano a formas de cultura popular como el deporte y el circo mientras los cineastas brechtianos «rechazaban el entretenimiento por el mero hecho de serlo» y «no ofrecían más que un catálogo de negaciones del cine dominante» (Stam, 2001, p. 179).

de ficciones que se reescriben, se reelaboran y se desarrollan simultáneamente en diversas direcciones (Saint-Gelais, 1999, pp. 246-249).

Thierry Groensteen, por su parte, comenta que esa expansión es consecuencia de la aparición de nuevos soportes narrativos posibilitada por el progreso de la técnica (tira cómica, radio, cine, fotonovela, teledifusión, vídeo, imágenes sintéticas, etc.) y cuya función exclusiva, pese a la diversidad de técnicas y de materiales empleados parece ser la de contar historias, patrimonio que hasta entonces había sido privativo de la literatura (Groensteen, 1998a, pp. 14-15). Lo que unifica, según Groensteen, a todos estos nuevos soportes narrativos, y en ello coinciden con la literatura, es la propensión a atraer la atención del público hacia su desarrollo ficcional ocultando en cierta medida el trabajo realizado por el artista. La adaptación de un relato a otro medio —añade— parece consistir en asumir a fondo el postulado de esta preeminencia de la historia y considerar como contingentes su lugar de aparición, su cuerpo inicial. Es reconocer, concluye citando a Philippe Hamon, que «la característica fundamental de los enunciados narrativos (relatos, mitos, cuentos, etc.) sería el ser resumibles, transponibles, traducibles, parafraseables» (1998a, pp. 17-18). De ahí la atención especial que merece este fenómeno de circulación continúa, de reciclaje de materiales narrativos de un soporte a otro, aunque en la inmensa mayoría de los casos se limite a una expansión de los universos ficcionales a través de los diversos medios que los acogen.

Concepción Cascajosa, que ha estudiado este fenómeno en la industria audiovisual hollywoodiense, señala cómo allí las adaptaciones de obras literarias suponen sólo una pequeña parte de una realidad bastante más compleja que incluye otras muchas manifestaciones: series de televisión que inspiran cómics, novelizaciones, juegos de mesa y videojuegos; cómics que dan lugar a películas y a videojuegos; videojuegos que están en el origen de multitud de cómics y películas, etc. (Cascajosa, 2006, p. 17)[21]. La ficción, comenta esta estudiosa en las conclusiones de su trabajo, es hoy en día el elemento primordial del que se nutre el pujante mercado del entretenimiento; y la necesidad de la industria de proporcionar constantemente nuevos contenidos

21. Antonio J. Gil ha estudiado el fenómeno explicándolo mediante el estudio de un caso concreto: la expansión experimentada por el universo ficcional del «mito Bourne», que nació como una serie televisiva y se ha convertido en un fenómeno multimedial (Gil González, 2010).

hace que el reciclaje de materiales ficcionales y su intercambio entre los diversos soportes sea una práctica común: en primer lugar, porque permite volver a poner en circulación materiales que ya han demostrado su eficacia y, en segundo lugar, porque con ello «se generan contenidos desde el propio sistema y se favorece la interacción entre las diversas ramas de los entramados industriales que hoy en día son la práctica totalidad de las empresas de comunicación» (2006, p. 338).

El fenómeno de la adaptación queda pues ampliamente superado por este trasvase y reciclaje continuo de materiales ficcionales entre diversos soportes. Los universos originales se expanden en continuaciones prospectivas y retrospectivas en que los héroes prosiguen sus aventuras en nuevos tiempos o espacios o son desplazados en su función protagonística por otros personajes de su entorno. André Gaudreault explica a este respecto que lo que se transmite y se hace pasar por «la batidora» de otro medio es lo que podría denominarse un «icono» del texto original; con la posibilidad nada infrecuente de que se produzca una acción de retorno sobre la obra de la que fue extraído el citado icono, en desafío a la cronologización a la que la historia clásica de la literatura nos tiene habituados (Gaudreault, 1998, p. 269).

El interés de este fenómeno no es únicamente sociológico sino que lleva a plantearnos, como hace Groensteen, el problema de la pérdida de homogeneidad de los diversos medios y la consiguiente imposibilidad de ofrecer «una definición científica, no reductora ni normativa, de lo que es el cine, la música, la escultura, el cómic y el video», pues cada uno de estos dominios «incluye un campo de posibilidades en el seno del cual pueden coexistir opciones contradictorias». Y pone como ejemplo el medio televisual en donde «el eclecticismo es algo inherente y lo específico y heterogéneo no se oponen en su interior». Todo ello nos lleva a renovar la reflexión sobre las competencias respectivas de los diferentes medios, lo cual no implica olvidarse del nivel temático, sino «redefinirlo a partir de los criterios formales y materiales propios de cada arte» (1998a, pp. 25-26).

BIBLIOGRAFÍA

Abuín, Anxo (2008). «*Don't talk, just do it. La palabra frente a la imagen o el monólogo como problema (El caso de las adaptaciones shakesperianas)*». En José Antonio Pérez Bowie (ed.). *Reescrituras fílmicas: Nuevos territorios de la adaptación*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, pp. 121-139.

Balló, Jordi y Xabi Pérez (1998). *La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine*. Barcelona: Anagrama.

Barnier, Martin (2011). «L'invention du biopic: Dieterle et la Warner». En R. Fontanel, (ed.). *Biopic: de la realité à la fiction*. Paris: CinemAction Éditions, pp. 28-35.

Becerra, Carmen y Susana Pérez Pico (2008). «La traducción de la intimidad psíquica a la pantalla». En José Antonio Pérez Bowie (ed.). *Reescrituras fílmicas: Nuevos territorios de la adaptación*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, pp. 143-158.

Cascajosa Virino, Concepción (2006). *El espejo deformado. Versiones, secuelas y adaptaciones en Hollywood*. Sevilla: Universidad.

Cattrysse, Patrick (1992). *Pour une théorie de l´adaptation filmique. Le film noir américain*. Bern: Peter Lang.

Coremans, Linda (1990). *La transformation filmique. Du «Contexto» a «Cadaveri eccelenti»*. Bern: Peter Lang.

Cornago, Óscar (2005). *Resistir en la era de los medios. Estrategias performativas en literatura, teatro, cine y televisión*. Madrid y Frankfurt: Iberoamericana y Vervuert.

Gaudreault, André (1988). *Du littéraire au filmique*. Paris: Méridiens/ Klincksieck.

—— (1998). «Variations sur une problématique». En André Gaudreault y Thierry Groensteen (eds.). *La transécriture*, pp. 267-271.

Gaudreault, André y Thierry Groensteen (eds.) (1998). *La transécriture. Colloque de Cerisy*. Québec, Angoulême: Éditions Nota Bene, Centre National de la Bande Dessinée et de l´Image.

Gil González, Antonio Jesús (2008). «La *adaptabilidad* como norma del repertorio audiovisual de la cultura de masas. *El caso*

Bourne-XIII». En José Antonio Pérez Bowie (ed.). *Reescrituras fílmicas: Nuevos territories de la adaptación*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, pp. 275-294.

Groensteen, Thierry (1998a). «Fictions sans frontières». En André Gaudreault y Thierry Groensteen (eds.). *La transécriture*, pp. 9-29.

—— (1998b). «Le processus adaptatif (Tentative de récapitulation raisonnée)». En André Gaudreault y Thierry Groensteen (eds.). *La transécriture*, pp. 273-277.

Leitch, Thomas (2007). «Between Adaptation and Allusion». En *Film Adaptation and its Discontents. From* Gone with the Wind *to* The Passion of the Christ. Baltimore: Johns Hopkins University Press, pp. 93-126.

Loureiro, Ángel (1991). «Problemas teóricos de la autobiografía». *Suplementos Anthropos* 29 (monográfico *La autobiografía y sus problemas teóricos*), pp. 2-8.

Pardo, Pedro Javier (2010). «Teoría y práctica de la reescritura filmoliteraria (A propósito de las reescrituras de *A Turn of the Screw*)». En José Antonio Pérez Bowie (ed.). *Reescrituras fílmicas. Nuevos territorios de la adaptación.* Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, pp. 45-102.

—— (2015). «Hacia una teoría de la reflexividad fílmica: la autoconciencia de la literatura al cine». En José Antonio Pérez Bowie y Pedro Javier Pardo, eds. *Transescrituras audiovisuales*. Madrid: Pigmalión, pp. 47-94.

Pérez Bowie, José Antonio (2005). «El cine en, desde, sobre el cine. Metaficción, reflexividad e intertextualidad en la pantalla». *Anthropos* 208 (Monográfico *Metaliteratura y metaficción*), pp. 122-137.

—— (2008). *Leer el cine. La teoría literaria en la teoría cinematográfica*. Salamanca: Ediciones de la Universidad.

—— (2015). «La autobiografía en la pantalla. Aproximaciones a un nuevo formato cinematográfico». En L. A. Hernández Cuadrado (coord.). *Lengua y discurso*. Madrid: Visor, pp. 255-287.

—— (2017). «Vidas filmadas. La narración problematizada en el cine biográfico y autobiográfico». En L. Alburquerque, J.L. García-Barrientos y R. Álvarez (eds.). *Escritura y teoría en la actualidad*. Madrid: CSIC, pp. 109-135.

Pérez Bowie, José Antonio (ed.) (2010). *Reescrituras fílmicas: Nuevos territorios de la adaptación.* Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.

Ropars-Wuilleumier, Marie-Claire (1975). *De la littérature au cinéma*. Paris: Armand Collin, 1975.

—— (1981). *Le texte divisé*. Paris: PUF.

—— (1990). *Écraniques. Le film du texte*. Lille: Presses Universitaires.

—— (1998). «L´œuvre au double: Sur les paradoxes de l´adaptation». En André Gaudreault y Thierry Groensteen (eds.). *La transécriture*, pp. 130-149.

Saint-Gelais, Richard (1999). «Adaptation et transfictionnalité». En A. Mercier y E. Pelletier (eds.). *L'adaptation dans tous ses états*. Québec: Éditions Nota Bene, pp. 243-258.

Serceau, Michel (1999). *L´adaptation cinématographique des textes littéraires. Théories et lectures*. Liège: Éditions du Céfal.

Stam, Robert (2001). *Teorías del cine. Una introducción*. Barcelona: Paidós.

—— (2005). «Introduction: The Theory and Practice of Adaptation». En R. Stam y A. Raengo (eds.). *Literature and Film: A Guide to Theory and Practice of Film Adaptation*. London: Blackwell.

Trousson, Raymond (1965). *Un problème de littérature comparée: les études de thème. Essai de méthodologie*. Paris: Lettres Modernes.

Vanoye, Francis (1989). *Récit écrit et récit filmique*. Paris: Nathan.

—— (1996). *Guiones modelo y modelos de guión. Argumentos clásicos y modernos en el cine*. Barcelona: Paidós.

Zecchi, Bárbara (2012). «Introducción. La adaptación multiplicada». En B. Zecchi (ed.). *Teoría y práctica de la adaptación fílmica*. Madrid: Editorial Complutense, pp. 19-62.

ESTUDIOS INTERMEDIALES Y TEMPORALIDAD. UN ACERCAMIENTO PRELIMINAR

Fernando González García

1. Introducción

En las siguientes páginas voy a intentar sacar a la luz una cuestión que subyace a los estudios intermediales, y que se ha ido poniendo de manifiesto sobre todo en los últimos años. Más allá de la posibilidad de definir los fenómenos intermediales en función de dos ejes complementarios, diacrónico y sincrónico —lo que no se ha hecho sin conflicto y sin contradicciones—, han ido apareciendo en el interior de este campo de estudios percepciones de lo temporal implicadas en el pensamiento de la intermedialidad, que atañen incluso al propio sentido de estos estudios, a su historia, e incluso a su función. En cualquier caso, siempre aparecen comprometidas las definiciones de medio y de intermedialidad.

En una de las últimas grandes obras de referencia en este campo, el *Handbook of Intermediality* (Gabriele Rippl, 2015), la editora afirma en el prólogo que una de las razones por las que no es posible dar una única definición de intermedialidad se basa en el hecho de que se ha convertido en un concepto teórico central en el acercamiento a las relaciones entre medios en muchas y muy diversas disciplinas, que trabajan sobre constelaciones intermediales que exigen aproximaciones y definiciones específicas.

> […] el significado del término "medio" es muy cambiante y ambiguo; lo que constituye un medio depende mucho del origen académico y el propósito del investigador. Sin embargo, parece que el uso restringido del término medio, que se centra únicamente en aspectos tecnológicos y sociológicos y resalta las diferencias y especificidades de los medios, es ya cosa del pasado. Ha sido reemplazado por un uso más amplio del término, que conduce a una investigación acerca de cómo se genera el significado a través de referencias cross-mediales y permite un análisis sistemático de las constelaciones inter, multi y transmediales. Si bien durante mucho tiempo los estudiosos investigaron cada medio de manera aislada, ahora hay acuerdo en que las

> características específicas de cada uno solo pueden reconstruirse mediante un análisis comparativo que tenga en cuenta la historia y las colaboraciones de todos los medios, su red de conexiones (Rippl, 2015, p. 9).

Recientemente, Jean-Marc Larrue (2014) ha propuesto una síntesis histórica de los estudios intermediales que divide en dos fases, la mediática y la postmediática, estando la primera marcada por la investigación sobre la materialidad de los medios y sus diferencias, sus especificidades y sus fronteras, mientras que la segunda lo estaría por

> […] la erosión de los principios de determinismo y de progreso y sobre todo por el fin de la ilusión de las exclusividades mediadoras. Más aún, la cuestión de la identidad del medio se vuelve secundaria en relación a su acción y a su situación en las configuraciones transmediales (p. 47).

El pensamiento se habría trasladado así, del medio a la mediación. Un momento crucial en esta transformación, a pesar de que Larrue lo considere como un «concepto faro» de la etapa mediática, fue la publicación en 2000 del libro de Bolter y Grusin: *Remediation. Understanding the New Media*. Sus afirmaciones de que un medio *remedia* —imita, simula, contiene— siempre a otro medio anterior, pueden llevar a pensar en la amenaza de fagocitación de los viejos medios por uno nuevo capaz de sustituirlos a todos. Si esto no se acepta[1], el concepto de remediación tiene todavía como corolario que la aparición de un medio nuevo provoca una reconfiguración en el mapa mediático. Sea como sea, el concepto de remediación trae al primer término del debate la dinámica —y como veremos también la política— de las relaciones intermediales. Es decir, convoca la cuestión diacrónica de una manera problemática.

Volveré más tarde a Larrue, para centrarme ahora en dos modos opuestos pero complementarios de entender los fenómenos intermediales para centrarse en su análisis, uno fundamentalmente sincrónico, y el otro diacrónico, que representaré mediante el posicionamiento respectivo de Irina O. Rajewsky y de Jürgen Müller.

1. Herkman, Hujanen y Oinonen (2012) distinguen a partir de ahí la diferencia entre intermedialidad y estudios mediales.

2. Intermedialidad como categoría crítica frente a intermedialidad como eje de pertinencia histórico

El conocido artículo de Rajeswky (2005) se ha convertido en una referencia obligada cuando se trabaja sobre obras concretas de carácter intermedial. Allí, la autora insistía en la diferencia entre la intermedialidad entendida en un sentido abierto, general (*broad sense*), y en un sentido ajustado, o estricto (*narrow sense*). Ese texto supuso, en parte, una respuesta a qué hacer con esa dinámica general que amenaza la posibilidad de realizar análisis restringidos basados en las fronteras y especificidades. De ahí que, en su artículo, el esfuerzo vaya dedicado a crear un concepto operativo, que permita estudiar fenómenos concretos, específicos, de intermedialidad en obras singulares.

Entre las distinciones fundamentales de las que según ella derivan concepciones diferentes de la intermedialidad están las aproximaciones sincrónicas y diacrónicas. Las sincrónicas desarrollan una tipología de formas específicas de intermedialidad. Las diacrónicas desarrollan una perspectiva intermedial de la historia de los medios, estudiando las interacciones de un medio con otro, los cambios históricos en las intersecciones entre medios desde su forma y su función, y finalmente la genealogía de los medios. Su opción se acerca a la de entender la intermedialidad como una categoría crítica para el análisis de producciones específicas, a las que denomina *configuraciones*, cristalizadas en el tiempo, en un momento dado.

Rajewsky reconoce que desde el libro de Bolter y Grusin ya no se puede entender un medio sin atender a la dinámica de sus relaciones con los otros. Pero, aunque no lo dice explícitamente, poner esta cuestión en primer término del debate sobre la intermedialidad debilitaría el desarrollo del término como categoría crítica y lanzaría los estudios intermediales en una dirección muy diferente, amenazando con su disolución en una historia general de los medios. Rajewsky cree posible y necesario el uso del concepto como categoría crítica en un sentido, más que estricto, yo diría que ajustado al campo de estudios desde el que se parte y al rango de objetos de los que este campo se ocupa. En su caso, se trata de los estudios literarios.

Una aproximación sincrónica no excluye sin embargo la dimensión histórica; una tipología de prácticas intermediales tiene que estar históricamente contextualizada:

> De hecho, el criterio de historicidad es relevante en varios sentidos: en relación con la historicidad de la propia configuración intermedial; en relación con el desarrollo (técnico) del medio en cuestión; en relación con las concepciones históricamente cambiantes de arte y de media por parte de los destinatarios y usuarios; y finalmente en relación con la funcionalización de estrategias intermediales dentro de un producto dado. En esta aproximación, sin embargo, la intermedialidad no está ligada a una función fija y uniforme. Analiza instancias individuales en términos de su especificidad, teniendo en cuenta las posibilidades históricamente cambiantes para la funcionalización de prácticas intermediales (Rajewsky, 2005, pp. 50-51).

Para Rajewsky, si entendemos la intermedialidad como un concepto crítico, utilizado en este sentido sincrónico y ajustado al análisis de configuraciones concretas, el término *remediación* no añade nada nuevo, siendo, por el contrario, altamente reconciliable con las subcategorías de análisis que ella propone —transposición medial, combinación de medios y referencias intermediales—, resultando, por tanto, posible de categorizar como un tipo particular de intermedialidad en el sentido amplio del término (Rajewsky, 2005, p. 64).

Muy poco más tarde, Jürgen Müller, uno de los iniciadores de los estudios intermediales, se sitúa explícitamente en el polo opuesto a todos aquellos que trabajan proponiendo categorías analíticas que no cubren más que una parte muy restringida de los fenómenos intermediales, olvidándose sobre todo de los medios audiovisuales y digitales, con sus interacciones complejas (Müller, 2006, p. 99). Como Rajewsky, que comenzaba su artículo ofreciendo un resumen histórico de los fenómenos intermediales y de la investigación de los mismos, retrotrayéndose sobre todo al concepto de intertextualidad, Müller plantea un doble fracaso en el intento de construir un megasistema para la comprensión de los fenómenos culturales: fracasó la intertextualidad, y lo hizo también la intermedialidad, que no ha sido capaz de constituirse como teoría. Pero esta segunda tiene potencial para convertirse al menos en un *eje de pertinencia*[2] en la medida en la que sepa vacunarse contra una «intermedialización general de los

2. Ya hablaba de eje de pertinencia intermediático varios años antes (Müller, 2000).

fenómenos sociales» (Müller, 2006, p. 104). El eje de pertinencia que propone Müller es esencialmente histórico: una arqueología de los medios audiovisuales, como prolongación diferenciada de otras disciplinas, sociológicas, culturales, tecnológicas, etc. Lejos, pues, de entender la intermedialidad como un concepto crítico capaz de servir para el análisis sincrónico de *configuraciones* concretas y datables, Müller propone un *eje de pertinencia* cuyo objeto son los procesos, y cuyos protagonistas no son las *configuraciones* sino los medios: se trataría de «una arqueología intermediática de los medios entre las redes de las series culturales y tecnológicas» que debería tener en cuenta aspectos funcionales que cada día se hacen más complejos.

> Una reconstrucción arqueológica de estos procesos y de sus funciones sociales, atendiendo a casos paradigmáticos o a rupturas mediáticas nos proporcionará también una mejor comprensión de las interacciones entre vectores sociales, culturales y estéticos y nos llevará a la elaboración de perfiles funcionales. De donde surgirá un abanico de acciones del receptor o del público que se extenderá desde la experiencia estética más o menos personal hasta formas de comportamiento social de individuos o de grupos sociales (Müller, 2006, p. 108).

Müller cita, como puede verse, el concepto de *series culturales*, de Gaudreault y Marion, que ellos habían creado para proponer un *doble nacimiento* del cine, primero como tecnología de registro y reproducción y luego como medio institucionalizado (Gaudreault y Marion, 2000). Su propia propuesta de análisis para una genealogía de la televisión (Müller, 2000) no estaba lejos, desde luego, de esta línea, que para él podía y debía convertirse en un *eje de pertinencia*.

3. El problema del concepto de medio

La polaridad que he propuesto poniendo como ejemplos los planteamientos de Rajewsky y los de Müller, no debería suponer en principio ni una controversia en la definición de medio, ni mucho menos en la problemática de la temporalidad. Se trata de una divergencia metodológica fundamental, ciertamente, pero tomar como centro o base la sincronía para establecer categorías analíticas de obras concretas, o la diacronía que se ocuparía de una obra concreta solo como caso paradigmático para estudiar un proceso, no pone en duda

ni la materialidad de los medios, ni sus fronteras, ni una concepción lineal del tiempo en el que los fenómenos tendrían lugar.

Pero hacia mediados de la década empieza a no estar claro qué es un medio. En 2005, un autor tan influyente como Mitchell, por ejemplo, pone en duda «la idea heredada de que un medio tiene algo llamado "especificidad"» (Mitchell, 2017, p. 254), duda muy presente en 2007 en el breve prefacio de los editores de *Changing Borders: Contemporary Positions in Intermediality*: «La idea de que todo medio es un medio mixto, ha producido importantes resultados en el campo de los estudios interartísticos, pero ha vuelto problemática la propia idea de *interarte*». Campo, por otra parte, en el que ha entrado con fuerza, como es evidente, el concepto de medio, para el que sin embargo no hay una definición concreta comúnmente aceptada (Arvidson *et al.*, 2016, p. 14).

En esta crisis de mediados de la década están implicados también, según Larrue (2014, pp. 41-42), la publicación en 2006 del influyente libro de Jenkins *Convergence Culture*, y la acuñación el mismo año del término hipermedia, por Chiel Kattenbelt para aplicarlo al teatro, como medio *federador* en vez de asimilador o transformador, mostrando «la existencia de otros regímenes de interacciones mediáticas y tecnológicas ajenas a la lógica remediante y que carecen de su violencia caníbal» (Larrue, 2014, p. 42).

En 2010 Lars Elleström, en *Media Borders. Multimodality and Intermediality*, propone una intersección entre la noción de medio y la de recepción, a través del concepto de *modalidad*, que sin negar la materialidad se preocupa de los modos de recepción de lo que llega a través de un medio dado y en una circunstancia particular —modalidades material, sensorial, espaciotemporal y semiótica (Elleström, 2010, p. 15)—. En este libro colectivo, escribe Rajewsky una defensa de la intermedialidad como concepto crítico operativo. Aceptando que toda definición de un medio es un constructo, y que el concepto de intermedialidad es problemático en la medida en la que es difícil distinguir las especificidades y las diferencias entre medios distintos, la autora afirma la capacidad heurística del término *borders* —fronteras— a la hora de enfrentarse a configuraciones mediales específicas. «Nunca encontramos "el medio" tal cual: por ejemplo, film como medio, o escritura como medio, sino solo películas concretas, textos, y demás» (Rajewsky, 2010, p. 53). Estas fronteras atañen a los límites de los medios en tanto que

condicionados tecnológicamente. Las posibilidades artísticas de un medio están íntimamente relacionadas con sus restricciones. Habría que hablar por otra parte, al lado de los medios, de *géneros mediales*, un ejemplo de los cuales podría ser el *Sound-Art*, que combina sonido, y escultura o arquitectura. Las restricciones y posibilidades de los géneros son convencionales, mientras que las de los medios son específicas: una pintura no puede ser una fotografía, ni una novela una película. «La emergencia de determinadas convenciones de género también se funda en condicionamientos técnicos y es así como bajo ellos subyacen determinados límites y posibilidades» (Rajewsky, 2010, p. 63). Este tipo de planteamiento da cuenta, según ella, de las variaciones históricas, pero es al mismo tiempo de validez transhistórica.

Por su parte, por las mismas fechas, Müller, manteniendo el principio del *eje de pertinencia*, se ve obligado, quizá por refinar el problema de la experiencia estética, a delimitar los estudios intermediales frente a los interartísticos. A pesar de todo lo que tienen en común, los intermediales incluyen factores sociales, tecnológicos y relacionados con los medios, mientras que los interartísticos restringen su campo de visión a la reconstrucción de interacciones entre las artes y los procesos de creación artística, inscribiéndose así en una tradición más bien *poetológica* (Müller, 2010, p. 19). Hacia 2010, tanto Rajewsky como Müller se colocan, paradójicamente, en un mismo lado, defendiendo la diferencia, las especificidades, las fronteras y la materia, frente a la tendencia a hacer estallar el concepto tradicional de medio, ligado a la materialidad y a la tecnología. Desde la perspectiva de una arqueología de los medios, Müller propone el concepto de *huella*: incluso suponiendo —suposición demasiado simple a su modo de ver— una existencia de solapamientos y combinaciones de medios que antes existían por sí mismos, en la «unificadora» inmaterialidad del código digital, habría que preguntarse de qué manera los tradicionales medios audiovisuales analógicos han dejado su *huella* en esos mundos digitales, qué modalidades han sido reconstruidas, y qué funciones sociales resultan de esos procesos para los usuarios de los llamados *new-media*. Viejas categorías, como signo, sentido, formato, género, y contenido pueden seguir jugando un importante papel en el universo digital (Müller, 2010, p. 33).

4. Jens Schröter. Temporalidad, intermedialidad y política

En 2011 Schröter publicó el artículo «Discourses and Models of Intermediality». Tras pasar revista y criticar los que consideraba cuatro modelos básicos de acercamiento al fenómeno de la intermedialidad —sin pretender dar ninguna nueva definición de medio— concluía que, dado que es en el dominio del lenguaje y la escritura donde existe la teoría, el «medio» acerca del que escribe la teoría sólo aparece como «*desplazamiento* intermedial», es decir, como intento de comunicar algo ajeno, acerca de un medio, en otro medio, en este caso el hablado-escrito. En cada campo discursivo acerca de la intermedialidad, el concepto de medio es diferente, y concluye:

> Lo que es importante es ver que uno no puede empezar por definir lo que es medio y luego discutir sobre intermedialidad, sino más bien lo contrario. El campo intermedial (incluyendo los procesos de escribir acerca de la intermedialidad) produce definiciones de medio. Lo que queda por hacer es más bien comenzar un análisis diferenciado sobre las políticas de la intermedialidad y las políticas que se corresponden con las nociones de los distintos media. (p. 6)

Lo que me interesa ahora de este artículo de Schröter es que en él subyace un planteamiento diacrónico, aunque no haga énfasis en el mismo. Schröter distingue entre cuatro modos de hablar acerca de la intermedialidad, a los que denomina 1) sintético, 2) formal (o transmedial), 3) transformacional y 4) ontológico. El sintético hace referencia a la «fusión» de medios, que describe como proceso cuyas implicaciones políticas sugiere aquí, pero que analizará más a fondo en otro artículo del que hablaré después. El formal (o transmedial) supone la existencia de estructuras no específicas, que pueden ser encontradas en medios diversos, pero la especificidad de cada medio tiene ahí difícil acomodo, y problemas como la «literaturización del cine» —o la musicalización de la literatura— plantean un problema que, discutido conceptualmente —qué es propio y exclusivo de cada medio— llevaría al absurdo.

> Así que parece que los discursos y modelos transmediales solo pueden aceptar la especificidad de cada medio a costa de la inconsistencia de la que he hablado antes. De manera que la única solución puede ser histórica. Se pueden

> diferenciar fases históricas en las que ciertos recursos de ciertas formas de arte (media) pueden haber afectado a otras formas de arte (media) de una manera concreta —el término "medio dominante" solo puede precisarse sistematizando e historizando al mismo tiempo. (p. 4)

El tercer campo o modelo discursivo, el transformacional, es necesariamente diacrónico, ya que al menos supone un antes (el medio que va a ser representado a través de otro) y un después (el resultado de esa representación). En este campo discursivo, que presupone la diferencia material entre medios, habría que colocar el «tan discutido» concepto de remediación, de Bolter y Grusin. Pero saltando por encima de la remediación como imitación o simulación, y teniendo en cuenta que representar un medio es una forma de reflexionar sobre las características del medio representante, habría que pensar también en qué añade, dice Schröter, el medio representante al representado y en qué medida eso no produce otra vez un *desplazamiento*.

Este *desplazamiento* nos llevaría, según Schröter, a su reverso o quizá más bien a su modelo complementario, el cuarto modelo de discurso, que afirma que cada medio existe únicamente en relación con otros medios, lo cual conduce necesariamente de nuevo a la dinámica y por lo tanto a la historicidad.

En «Politics of Intermediality», Jens Schöter (2010), afirmaba que puede sorprender al lector el hecho de que el discurso sobre la intermedialidad haya estado históricamente tan implicado en las problemáticas que analiza en este artículo, básicamente la polarización entre quienes —como Rosalind Krauss, siguiendo la línea de su maestro, Clement Greenberg— han afirmado que los fenómenos intermediales contribuyen a la afirmación de una *cultura espectáculo* de carácter capitalista, y los que por el contrario —como Dick Higgins— han defendido su capacidad liberadora de la división del trabajo impuesta por el capitalismo. Tanto unos como los otros, «problematizan diferentes aspectos de la modernidad capitalista, derivando de ahí distintas posturas en relación con la intermedialidad» (Schröter, 2010, p. 120). Ahora bien, salvando el hecho nada desdeñable de que el debate versa exclusivamente sobre arte y crítica de arte, ambas posturas plantean un origen en que las artes no estaban diferenciadas, un proceso de separación, que para unos es purificador, mientras que para los otros refleja la división del trabajo capitalista, un nuevo proceso en el que se desarrollan el fenómeno intermedial y

la discusión, todavía inacabada acerca de sus cualidades y alternativas, y un futuro más o menos utópico o distópico, dependiendo de la posición. La intención del artículo, afirma Schröter en sus últimas líneas, es la de demostrar que la cuestión de las políticas de la intermedialidad es histórica, y se trata de una discusión que sigue siendo posible y necesaria (Schröter, 2010, p. 121).

Retomando y desarrollando la cuestión en «Four Models of Intermediality» (Schröter, 2012), donde sintetiza y modula los planteamientos de esos dos artículos anteriores Schröter concluye:

> Quizá todo esto quiera decir que debemos reconocer que no se da primero un medio individual que se acerque intermedialmente a otros, sino que antes que nada está la intermedialidad, y que los claramente separados "monomedia" son el resultado de útiles bloqueos de origen institucional, cortes quirúrgicos y mecanismos de exclusión […] (Schröter, 2012, p. 30).

5. Una vuelta atrás y un paso adelante. Las ilusiones perdidas de Méchoulan

Como decía Garbriele Rippl, las aproximaciones más recientes a la intermedialidad se han trasladado de la materialidad al sentido, de las especificidades a los nudos de relaciones. O como afirma Jean-Marc Larrue, de lo mediático a lo postmediático, de los media a la mediación. Y, sobre todo en lo que se refiere a los estudios interartísticos, con un importante corolario, la aceptación por parte de algunos autores de la anacronía —no de los anacronismos— en el sentido positivo que le dan Jacques Rancière o Georges Didi-Huberman, y que trae al campo de los estudios intermediales Éric Méchoulan.

Ya en 2003, Méchoulan, en «Intermédialités. Le temps des illusions perdues», planteaba un modo de entender lo intermedial que tenía en cuenta, y de manera muy atenta, las distintas dimensiones de lo cronológico:

> El concepto de intermedialidad opera, pues, en tres diferentes niveles de análisis. En primer lugar, puede designar las relaciones entre medios distintos (por ejemplo, entre distintas prácticas artísticas asociadas a medios

> delimitados): la intermedialidad aparece en ese caso después de los medios. Del crisol de diferentes medios, emerge y se institucionaliza poco a poco uno bien circunscrito: la intermedialidad se da, en ese caso, antes que los medios. Finalmente, si tomamos en cuenta el medio general donde los distintos media toman forma y sentido, la intermedialidad está inmediatamente presente en cada práctica. La intermedialidad será analizada, pues, en función de lo que son los "medios", y las "mediaciones", pero también los "efectos de inmediatez", las "fabricaciones de presencia" o los "modos de resistencia" (2003, p. 22).

El título del artículo no alude solo a la ilusión perdida de crear una teoría, un megasistema capaz de suplir las carencias de la intertextualidad. Se refiere también a un relato de Balzac *Illusions perdues*: «Las ilusiones perdidas no son únicamente las del joven poeta, sino también las del lector que descubre cómo las ideas innovadoras o locas están siempre atrapadas en técnicas, hábitos, instituciones y leyes» (Méchoulan, 2003, p. 21). Técnicas, ideas, hábitos, instituciones y leyes forman parte de los fenómenos intermediales tanto como la temporalidad que son capaces de desvelar. A diferencia de Müller, a Méchoulan le interesa menos el estudio del desarrollo genealógico de los media —investigación cuya necesidad admite—, que la capacidad de lo intermedial para cuestionar el tiempo como valor y el valor del tiempo, para permitir percibir relaciones de inmediatez y urgencia, de potencia o poder. Por eso, más que pensar los fenómenos intermediales en un contexto condicionante, Méchoulan prefiere entenderlos como algo que se da cada vez en un presente, lo que hace necesaria una explicación de presente:

> Si el tiempo se desarrollara según el simple esquema lineal de antes y después, el presente no sería más que ese entre-tiempo que escaparía sin cesar a sí mismo. Así que el presente debe concebirse más bien bajo la forma anacrónica de un retorno o un pliegue (ana-cronos, un tiempo que retorna). El anacronismo no es el saber de lo que ya existe y no me provoca ninguna sorpresa, sino por el contrario el momento en que el pasado me sorprende porque solo el pasado es realmente nuevo [...] ¿En qué reside su novedad? Justamente en que cada salto hacia el futuro, desde el que se constituye el presente que es mío ahora mismo, modifica el pasado. El presente es, pues,

> bastante más complejo de lo que me parece, ya que en cada presente se produce inevitablemente un desfase entre la íntima sensación del momento que huye, siendo solo eso y nada más, y ese otro sentimiento creciente de que el pasado trae consigo siempre más de lo que puedo ver cuando lo reconsidero (2003, p. 14).

El artículo de Méchoulan ya complejizaba en 2003 el problema temporal que afecta al pensamiento de lo intermedial. No se trata solo de elegir entre acercamientos sincrónicos o diacrónicos, entre crítica o genealogía de los fenómenos intermediales, entre la explicación de una *configuración* cristalizada en su contexto, o la de un momento ejemplar de una transformación, sino de entender los fenómenos intermediales como parte de la inmediatez o urgencia (ambos sentidos tiene el término *immédiateté*) de cada presente, que la intermedialidad —es decir, el pensamiento acerca de estos fenómenos— debe intentar explicar, sumándose a los acercamientos intertextuales e interdiscursivos:

> Toda cultura debe operar necesariamente en función de efectos de inmediatez, y lo hace según circuitos mediáticos diferentes, según artes y técnicas que se modifican o se asimilan: la intermedialidad elabora con ello distintos planos de consistencia en los que se trata de dar cuenta de —y, sobre todo de ver articuladas—, las ilusiones reguladoras y las resistencias oportunas (Méchoulan, 2003, p. 27).

Sería fácil deducir como corolario que este planteamiento nos acerca a los fenómenos intermediales sobre todo como hechos o actos, lo que traería consigo cuestiones como intencionalidad, experimentación y performatividad que —sin tener por qué estar ausentes de una historia genealógica de los medios—, los avecina más al campo del arte que al de la mediología. E implícitamente también, como desvelaba Schröter, ocupándose más de arte y crítica de arte que de mediología, al de la política.

6. Vuelta al principio, y final

Si al principio de este texto se comenzaba recordando la afirmación de Rippl, de que un uso restringido del término medio, que se centra solo en aspectos tecnológicos y sociológicos y resalta las diferencias y especificidades «es ya cosa del pasado», y aceptamos con

Larrue que el interés por el medio se ha trasladado a la mediación, sobre todo a partir de la segunda mitad de la primera década del siglo XXI, el proceso ha sido veloz.

En la base de este rápido proceso de cambio en los estudios intermediales hay muchos factores implicados, que Larrue destaca: la crítica contra el esencialismo, la cada vez mayor atención a la dinámica de la interacción entre los media, la superación de una teleología implícita en el pensamiento de la remediación como fenómeno lineal que tendería a la creación de un único gran hipermedio digital, el análisis de las resistencias a ese modelo lineal y *caníbal* a partir del teatro como hipermedio multimodal e intermedial no remediable, cuya característica supuestamente esencial, la presencia del actor, se pone incluso en duda; el impacto de las teorías de Jenkins sobre convergencia mediática y cultura participativa que, más que la condensación en un medio muestran la multiplicación de prácticas en su relación con la demanda de los consumidores; y entre otras muchas cuestiones, la atención puesta en fenómenos como los de la dinámica transmedial. En relación con esta —y también en fenómenos muy distintos, como la supervivencia de la industria cinematográfica, que no ha sucumbido a su absoluta transformación tecnológica— también una visión lineal de la historia de los medios se ve afectada. Según Larrue, Gaudreault y Marion (Gaudreault y Marion, 2013) han tenido que modificar recientemente la linealidad temporal de su propuesta genealógica: el «tercer nacimiento del cine» ha supuesto volver a la porosidad, bricolaje, hibridación, mestizaje de sus orígenes, es decir, a una situación «ya» inscrita en la historia del medio. Por otra parte, «la divergencia mediática y la dinámica transmedial que provoca tienden a mostrar que el cambio de tecnologías no entraña cambio de media. Y esto valdría también para la génesis de los medios» (Larrue, 2014, p. 45).

El traslado del centro de gravedad desde los medios a la mediación trae a primera línea del debate la temporalidad, la posibilidad de investigar lo anacrónico y la cuestión de la performatividad. Élisabeth Routhier desarrolla estas ideas en su reciente tesis doctoral (defendida en marzo de 2017 en la Universidad de Montreal) «Perspective intermédial sur le motiv de la disparition. Enjeux d'une poétique de la remédiation chez Perec, Modiano et Nolan».

Comienza Routhier, con una evidente voluntad de ruptura epistemológica, proponiendo sustituir, al menos en su trabajo, el concepto de Müller de *eje de pertinencia intermedial* por el de *postura*

intermedial. Se trataría de pasar de la investigación de la intermedialidad a las investigaciones intermediales.

Los ejes de esta postura epistemológica serían tres:

a. Relación: los objetos mediales y los medios son nudos de relaciones, siendo la relación anterior a los medios.

b. Interacción: los medios se influyen mutuamente. Puede llamarse a estas interacciones modalidades de encuentro.

Estos dos primeros ejes tienden a problematizar, afirma, teleología y origen. Los procesos intermediales son no lineales, sino arborescentes en el espacio y en el tiempo, capaces de modificar nuestras percepciones tanto como las trayectorias de fenómenos pasados por una acción contemporánea (Routhier, 2017, p. 38). Contempla pues una historicidad que se hace cargo de la anacronía, tal y como la plantea Didi-Huberman.

c. Participación. La materialidad de la mediación —dispositivos, materias, tecnologías— participa en la construcción de lo real. Los medios no lo son, o no lo son solamente, de comunicación o de representación, tampoco son objetos: son actividades que participan en la construcción de lo real en tanto que actos de mediación. De aquí surge con fuerza la importancia de la performatividad.

Las obras forman parte de las redes de relaciones que las atraviesan. La performatividad

> tiene en cuenta la parte material y activa del lenguaje —o de la mediación en general— en el establecimiento de hechos, valores u objetos tal y como toman forma en una sociedad determinada en un tiempo dado y mediante procesos a la vez materiales, interpretativos y mediales (Routhier, 2017, p. 64).

De este modo, lo que para ella está en juego en la actual investigación intermedial es la deconstrucción del pensamiento de *medio*, dejando emerger dinámicas internas: «en principio, la mediación, que es esencialmente plural y conjuga las partes activas de los media —las fuerzas en juego—, luego la medialidad, que hay que entender como una identidad medial procesual y coyuntural, performada por los actos de la mediación» (Routhier, 2017, pp. 69-70). La medialidad, pues, no pertenece a priori a ningún medio preciso: se trata de un conjunto de características que se vuelven manifiestas por la

materialidad y la performatividad de una configuración dada. La relación temporal entre mediación y medialidad no es lineal, una no va antes que la otra, sino circular: la medialidad es una condición de posibilidad para la mediación, que produce efectivamente esta medialidad en una relación performativa (Routhier, 2017, pp. 71-72).

Para terminar, y en lo que atañe a la temporalidad y a la historiografía, glosaré un reciente artículo de Méchoulan (2017). La intermedialidad supone que solo tenemos experiencia de ciertos objetos en la dinámica intermedial específica que los hace aparecer. Lo que le interesa a la intermedialidad son las operaciones que alían materias, formas, usos sociales, prácticas de conocimiento, historicidad de los fenómenos e instituciones que autorizan. Y esto la hace relevante para la historiografía. La intermedialidad respeta

> el rechazo de los anacronismos (en el sentido de superponer brutalmente cuestiones presentes sobre aspectos del pasado), sin evitar sin embargo los pliegues del tiempo en el análisis de los acontecimientos, los repliegues anacrónicos, las múltiples maneras en que temporalidades diferentes habitan cada instante, cada aparejo técnico, cada disposición de gestos de inscripción, cada exposición reconocida. (párrafo 44; sin paginación)

La importancia de las artes para la intermedialidad consiste en que no se trata de algo que haya que situar en los márgenes de nuestras sociedades, porque es precisamente en ellas donde es más fácil percibir turbulencias y estabilizaciones. Las obras artísticas pueden ser consideradas, así, según Méchoulan, auténticos laboratorios donde estudiar desde los dispositivos que en ellas se explotan, hasta la relación que mantienen con las instituciones que aseguran su visibilidad: en resumen, todo el entramado de nuestras experiencias. La humilde función política de la intermedialidad, concluye el autor, sería dar cuenta de ello.

7. Conclusiones

Este traslado de la atención desde los medios y las materialidades, a la mediación, esta comprensión de las artes como laboratorio en relación con la experiencia de la temporalidad, tal y como la propone Méchoulan, no tendría por qué negar validez a otro tipo de

acercamientos, diacrónicos o sincrónicos, capaces de seguir avanzando por otras líneas complementarias.

Siguen siendo necesarios modelos taxonómicos que permitan describir con un cierto grado de economía conceptual lo que ocurre en las *configuraciones*, como demuestra el éxito permanente en ese sentido del artículo de Rajewsky de 2005, y siguen siendo necesarios ejes de pertinencia que distingan suficientemente los acercamientos diacrónicos, genealógicos, intermediales, de los estudios puramente mediales, aunque tendiendo imprescindibles vías de encuentro, como por ejemplo, en la todavía reciente propuesta de Müller de una economía de los media, donde resurge con fuerza el concepto de «materialidad» (Müller, 2016).

En todo caso, este traslado supone un paso en firme en el acercamiento entre los estudios intermediales, los interartísticos, y una Historia del Arte también en proceso de transformación, cada vez más sensible y receptiva a los problemas de la multitemporalidad de cada momento, en la línea de Rancière y Didi-Huberman, que Méchoulan comparte, como podría ejemplificar *Anacronic Renaissence* de Nagel y Wood (2010).

Por otra parte, abre un abanico de posibilidades del que da cuenta el libro de Rippl, —además de otras publicaciones que restringen su alcance a un campo de estudios, como *Impure Cinema* (Nagib y Jerslev, 2014)—, entre los que podría destacar, por lo que tiene que ver con la historia de las instituciones (políticas y artísticas, incluyendo los géneros como institución), el desarrollo de los estudios intermediales en relación con la literatura y las artes poscoloniales. Aparte de las posibilidades que como digo aparecen referenciadas allí, yo añadiría alguna otra. El acento puesto en la performatividad permite repensar las categorías de autor y obra de una manera que la polaridad entre estudios sincrónicos, centrados en configuraciones individuales versus historia —arqueología, genealogía— de los procesos no permitía, o permitía mal. Del mismo modo, puede proveer de categorías de análisis para fenómenos de arte participativo. Puede permitir estudiar el papel de las instituciones en la erección histórica de barreras, fronteras, o en su disolución, entre artes. Puede también, por poner un ejemplo más de entre otros muchos posibles, ayudar a entender algunas encrucijadas actuales —y pasadas— de la crítica.

BIBLIOGRAFÍA

Arvidson, Jens, Askander, Mikael, Bruhn, Jørgen y Heidrun Führer (eds) (2016). *Changing Borders: Contemporary Positions in Intermediality*. Lund University: Intermedia Studies Press. <http://portal.research.lu.se/ws/files/7694317/changing_borders_e_bok_.pdf> [Consultado el 06/09/2017].

Bolter, Jay David y Richard Grusin (2000). *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press.

Elleström, Lars (2010). *Media Borders, Multimodality and Intermediality*. Londres: Palgrave Macmillan.

Herkman, Juha, Hujanen, Taisto y Paavo Oinonen (2012). *Intermediality and Media Change*. Tampere: Tampere University Press.

Gaudreault, André y Philippe Marion (2000). «Un média naît toujours deux fois…». En *Sociétés & Représentations*. Paris: Publications de la Sorbonne, pp. 21-36.

—— (2013). *La fin du cinéma ? Un média en crise à l'ère du numérique*. París: Armand Colin.

Larrue, Jean-Marc (2014). «Du média à la médiation: les trente ans de la pensé intermédiale et la résistance théâtrale». En Jean-Marc Larrue y Giusy Pisano (dir.). *Les archives de la mise en scène : Hypermédialités du théâtre*. Villeneuve-d'Ascq: Presses Universitaires du Septentrion, pp. 29-56.

Méchoulan, Éric (2003). «Intermédialités. Le temps des illusions perdues». *Intermédialités* 1, pp. 9-23.

—— (2017). «Intermédialité, ou comment penser les transmissions». *Fabula. La recherche en Littérature. Colloques en ligne*. <http://www.fabula.org/colloques/document4278.php> [Consultado el 05/03/2017].

Mitchell, W. J. T. (2017). *¿Qué quieren las imágenes?* Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil Ediciones.

Müller, Jürgen (2000). «L'intermédialité, une nouvelle approche interdisciplinaire: perspectives théoriques et pratiques à l'exemple de la vision de la télévision». *Cinémas* 10. 2-3, pp. 105-134.

Müller, Jürgen (2006). «Vers l'intermedialité. Histoires, positions et options d'un axe de pertinence». *Médiamorphoses* 16, pp. 99-110.

—— (2010). «Intermediality and Media Historiography in the Digital Era». *Acta Univ. Sapientiae, Film and Media Studies* 2, pp. 15-38.

—— (2016). «And Where Do We Next? Some Current and Future Fields of Research in Media Culture and Media Economy–Ilustrated by the Example of Michael Jackson's Thriller». En *Media, Film and Communication, Working Paper Series*. University of Otago. <http://www.otago.ac.nz/mfco/otago637063.pdf>. [Consultado el 02/09/2017].

Nagel, Alexander y Christopher Wood (2010). *Anachronic Renaissance*. Cambridge: Zone Books, MIT Press. (Trad. esp. *Renacimiento anacronista*. Madrid: Akal, 2017.)

Nagib, Lúcia y Anne Jerslev (2014). *Impure Cinema. Intermedial and Intercultural Approaches to Film*. Londres, Nueva York: I.B. Tauris.

Rajewsky, Irina O. (2005). «Intermediality, Intertextuality and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality». *Intermédialités* 6, pp. 43-74.

—— (2010). «Border Talks. The Problematic Status of Media Borders in the Current Debate about Intermediality». En Lars Elleström (ed.). *Media Borders, Multimodality and Intermediality*, pp. 51-68.

Rippl, Gabriele (2015). *Handbook of Intermediality*. Berlín, Boston: DeGruyter.

Routhier, Élisabeth (2017). «Perspective intermédiale sur le motif de la disparition. Enjeux d'une poétique de la remédiation chez Perec, Modiano et Nolan». Tesis doctoral. <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/19037?locale-attribute=fr>. [Consultado el 09/10/2017].

Schröter, Jens (2010). «The Politics of Intermediality». *Acta Univ. Sapientiae. Film and Media Studies* 2, pp. 107-124.

—— (2011). «Discourses and Models of Intermediality». *CLCWeb: Comparative Literature and Culture*, vol. 13, art. 3.

—— (2012). «Four Models of Intermediality». En Bern Herzogenrat (ed.). *Travels in Intermedia(lity). ReBlurring the Boundaries*. Dartmouth: Dartmouth College Press, pp. 15-36.

INTERMEDIALIDAD.ES: EL ECOSISTEMA NARRATIVO TRANSMEDIAL

Antonio J. Gil González

El término *intermedialidad,* tal como es empleado a lo largo y ancho de este volumen, no constaba hace un lustro, ni consta por ahora en el diccionario de uso, aunque cada vez sea más frecuente su empleo académico[1]. Ni siquiera la noción de *medio* está recogida con este sentido (con la excepción de la expresión *medio de comunicación*) entre las 37 acepciones del DRAE, pese a existir toda una rica y compleja tradición teórica desde hace décadas, cristalizada ya en una disciplina o área de conocimiento denominada *media studies* como tal.

Precisamente, ni siquiera en este mismo ámbito disciplinar, denominaciones como las que empleamos distan de resultar unívocas o estar ni tan siquiera normalizadas. *Medio, hibridación, remediación* o *adaptación* remiten antes a modelos de las ciencias naturales, la biología, la química o la ecología, y su aplicación a las ciencias socio-humanas se realiza de manera analógica o metafórica y, muchas veces, impresionista. Como somos conscientes de que nuestro modelo no puede aspirar a la corrección consensual de tal estado de cosas, aprovechemos la semejanza de familia y contribuyamos a la alegorización biológica celebrando que términos como los aludidos puedan trasladarse al análisis cultural, trayendo consigo sus connotaciones acerca de las condiciones ambientales, las pautas evolutivas, o los procesos bioquímicos elementales en una misma dirección: la mezcla, la contaminación, el mestizaje como mecanismo fundamental de la vida, transcurra en la biosfera o en la s*emiosfera* donde habitan los signos que encarnan nuestras visiones del mundo, nuestras prácticas culturales y comunicativas, nuestros relatos, nuestras ficciones.

El presente ensayo no pretende tampoco resultar en modo alguno adanista. Se enmarca en una tradición consolidada y podríamos decir que *clásica* en el terreno de los estudios filmoliterarios y comparados,

---

1. El presente capítulo *reescribe* el modelo que se proponía en *+Narrativa(s). Intermediaciones novela, cine, cómic y videojuego en el ámbito hispánico* (Gil González, 2012) al modelo propuesto en la Introducción de este volumen, con la intención, en la primera parte, de verificar su equivalencia y ajustar en lo posible las disonancias conceptuales entre ambos; así como, especialmente en la segunda parte, ampliar y ejemplificar la diversidad de fenómenos y categorías resultantes en los repertorio global e hispánico de las últimas décadas.

centrados en la teoría de la adaptación. Pero sí pretende resultar innovador al acercarse a ese campo respetuosamente, pero tratando de complementarlo con una mirada atenta a las preocupaciones de enfoques como los estudios culturales o la sociología del campo, los *comparative media studies*, los estudios interartísticos o la crítica cultural. Festejemos el eclecticismo anterior —tal vez toda una proclama de *antiteoría* o *pensamiento débil* postmodernos para algunos— *hibridándolo* con la reivindicación de los valores y la utilidad de las mejores tradiciones filológicas y teórico-literarias (la preocupación por la fijación y los procesos y canales de transmisión de la cultura y de los textos que informaron la ecdótica y la crítica textual; el estudio de la circulación de las fuentes e influencias de la *tradición* propios de la tematología y la literatura comparada; la orientación a los textos y a sus mecanismos compositivos del estructuralismo y la narratología comparada; la atención a los procesos de su producción, recepción o transformación de cuño semiótico, pragmático y sistémico) que lo convertirán inmediatamente en antiguo o desfasado para otros.

Asumamos unas u otras reservas como plausibles e incluso fundadas: aspirar, como se hace aquí, a una cartografía conceptual sobre las prácticas intermediales e incluso a proponer un detallado modelo tipológico de base inductiva, tiene mucho de resabio *filológico*, de estructuralismo —e incluso mecanicismo *vintage*—; como hacerlo sobre un corpus que no discrimina de partida su adscripción a la alta cultura o la cultura de masas —o que parte de su consustancial *contaminación* mutua— se me antoja una evidente influencia de las modas teóricas estandarizadas en las últimas décadas. Nada qué decir en defensa de unas u otras posiciones, ni de su segura contradicción interna, más que ni fueron buscadas ni obedecen a ningún ánimo epatante ni pose intelectual, sino que responden, sin duda algo ingenuamente, a la condición de *flâneur* por los territorios universitarios de la literatura y la teoría, pero también por los del consumo de los ahora llamados productos o bienes culturales que, en uno y otro caso, al crítico —como al lecto-espectador de nuestro tiempo— le ha tocado vivir. Pues existe también, en efecto, una *adaptación* al *medio*, una *evolución* e incluso una *ecología* de la crítica.

1. La intermedialidad, más allá de la adaptación

Los capítulos que anteceden, especialmente el de Vicente Luis Mora, nos eximen de la construcción de un estado de la cuestión

pormenorizado de nuestro objeto de estudio, para pasar de la extrema generalidad de los planteamientos epistemológicos anteriores a la más explícita filiación conceptual y metalingüística con la línea de investigación mantenida de forma interdisciplinar por el Grupo de Estudios Sobre Literatura y Cine de la Universidad de Salamanca iniciada con la publicación en 2010 del volumen *Reescrituras cinematográficas. Nuevos territorios de la adaptación* (Pérez Bowie, ed., 2010) y muy especialmente con el artículo introductorios de Pérez Bowie y el de Pardo García (2010).

Partiendo de esa matriz, hemos intentado introducir dos visiones complementarias sobre el objeto de estudio y su enmarque teórico, una de tipo *macro* y otra de tipo *micro*. Con arreglo a la primera intención deductiva y *extensiva*, el modelo aspira a una consideración integrada de los distintos fenómenos intermediales *más allá de la adaptación,* pero también *más allá de la reescritura* para incluir como *nuevos territorios* de la intermedialidad todas aquellas formas de la multimedialidad (multimedia, hipermedia, transmedia), la remedialidad (intermediación, remediación, metamediación, paramediación) y la transmedialidad (transmediación textual y transmedia architextual) que hemos descrito en la introducción; con arreglo a la segunda, y en este último terreno de la transmedialidad en particular, en cuanto fenómeno de transferencia entre repertorios, obras y medios, propondremos una tipología inductiva complementaria, capaz de describir los principales procesos adaptativos y las obras resultantes entre las narrativas dominantes en circulación.

En el primer caso, resultó difícil sustraernos a la propensión taxonómica genettiana que permite, de entrada, deducir las tres posibilidades fundamentales de la interacción entre medios y lenguajes distintos entre una *interna*, en el seno de la obra de arte individual y concreta, otra *externa*, que supone la traducción intersemiótica, la transcodificación de un medio a otro y entre obras diferentes y, en tercer lugar, una forma intermedia o mixta en la que dichos procesos de transmodalización se representan en el interior de un medio y una obra dados. Y mucho más difícil resultó aun no dejarse llevar por la correspondencia de la anterior generalización con las principales esferas de lo intermedial con las que habíamos venido trabajando empíricamente en el marco de la presente investigación, y que habíamos identificado con las tres principales acepciones del fenómeno en cuanto multimedialidad, transmedialidad y remedialidad, respectivamente.

1.1. Intermedialidad interna: multimedialidad

No puede soslayarse fácilmente, desde el punto de vista semiótico o histórico, la discusión acerca de una forma específica de intermedialidad interna, si aceptamos no sólo que la combinación de lenguajes (verbales, icónicos, sonoros, corporales…) constituye la regla general de la historia del arte y no la excepción, sino también que, como nos enseña la semiótica lotmaniana, la interacción de lenguajes discretos (verbales) y no discretos (icónicos) constituye el mecanismo general de la producción de nuevos lenguajes y textos artísticos en el seno de la semiosfera.

Ahora bien, ante la asunción de que todo texto se sustenta en una semiosis naturalmente híbrida —pues incluso en los que percibimos como más puros, como el poema o la pintura de caballete, uno presentará una determinada *forma espacial* desde el punto de vista visual (si es escrito, o una *interpretación* corpórea y audio-visual, si fuese recitado) y el otro dirigirá su sentido fundamentalmente a través del título integrado en su estructura sígnica (aunque sea de la manera irónica o denegatoria de un *sin título*)— la diferencia que media entre estos y una película estándar dotada de imágenes, diálogos, banda sonora musical, interpretación dramática con actores, efectos sonoros…, o entre ésta y una instalación o performance multimedia, eventualmente compuesta por una combinación de imágenes estáticas —pintura, fotografía—, vídeo, audio, objetos semantizados, diseño por ordenador, representación corporal, espacio escenográfico, danza…, resulta abiertamente perceptible.

Por esa razón propondremos una consideración gradual y relacional del fenómeno, cuyo marco de referencia venga determinado por las convenciones y tradiciones genéricas[2]. En este sentido, no resultará especialmente *intermedial* el encontrar ilustraciones en una novela convencional, pero sí el que otra novela presentada como tal incluya fotografías, viñetas de cómic, planos o diseños arquitectónicos de manera impresa, o se acompañe de complementos en otros soportes incluidos en la obra como música o videojuegos. *Austerlitz* (2001) de Sebald incluye fotografías autoficcionales; *La ley del amor* (1995) de Laura Esquivel hacía lo propio con viñetas de Miguelanxo

2. Este aspecto se ha solventado con la distinción entre las modalidades intrínseca o extrínseca de la intermedialidad a las que se hace referencia en la Introducción a este volumen.

Prado y servía en CDrom la banda sonora de arias de Puccini junto a canciones mexicanas de Liliana Felipe que recomendaba escuchar leyendo determinadas escenas; *Polítika* (1997) de Tom Clancy o *Mzungo* de Luis Goytisolo incluían sendos juegos de ordenador y de tablero; *House of Leaves* (2000) de Mark Z. Danielevsky contiene planos cartográficos autorreferenciales. Sin dejar de ser ejemplos de narrativa literaria, siendo novelas, son algo más que novelas o al menos un tipo especial de las mismas que normalmente se reivindicará o describirá como novelas *multimedia*.

No está tampoco exenta de problemas la delimitación que concierne a la intermedialidad interna en cuanto al criterio de «pertenecer o estar integrada en una misma obra». En los propios ejemplos anteriores el CD o los juegos, a diferencia de los planos, fotografías o viñetas ¿forman parte intrínseca y material de la novela? Y más aún, una novela impresa que se expande a través de Internet, como un blog, ¿realiza un ejercicio interno o externo de intermedialidad?; ¿se trata de una obra multimedia o varias obras unidas por una relación transmedia? O, además, supongamos que ese suplemento en la Red consiste exclusivamente en texto escrito de forma tradicional, ¿podríamos considerar tal novela siquiera híbrida, intermedial o multimedia? En cambio, si el complemento fuese una película diseñada por el propio autor, ¿sería entonces una adaptación o un relato multiplataforma? ¿Y si fuera el texto impreso el que incluyese los enlaces a internet que nos llevan al blog o a la película?...

Ya hemos visto detalladamente en la introducción cómo casi todas esas posibilidades combinatorias pueden ser ilustradas en la trilogía de Agustín Fernández Mallo, *El Proyecto Nocilla*. En su siguiente novela, *El hacedor de Borges. Remake* (2011) (retirada del mercado a petición de los herederos de Borges precisamente a causa de desavenencias sobre su naturaleza intertextual o apropiacionista en cuanto explícita reescritura del texto borgiano), la obra se esfuerza por integrar interna y editorialmente todo su contenido multimedia. En cualquiera de sus tres efímeras versiones (impresa, electrónica y digital enriquecida), la novela incluye imágenes, fotografías y fotogramas de películas, enlaces a Internet y vídeos del autor, relacionados directamente con el texto. Es evidente, por lo tanto, que manteniendo una misma poética narrativa que la vigente en *El Proyecto Nocilla*, la configuración intermedial de su dispositivo ha girado de lo externo a lo interno, de lo transmedia a lo multimedia.

1.2. Intermedialidad mixta: remedialidad

El término remediación registra una no menor amalgama de sentidos, entre el de los préstamos semióticos y las influencias genéricas, temáticas o formales en el ámbito de la genealogía de los medios, las metarrepresentaciones indirectamente proyectadas de unos sobre otros, o entre dimensiones como la inmediación y la hipermediación (Bolter y Grusin, 1999). Contrasta en estos últimos la generalización de tales aspectos como una suerte de constante de la tradición artística y al mismo tiempo ver en ellos uno de los signos específicos de la cultura de los *nuevos medios*. Por nuestra parte, hemos apuntado con más detenimiento algunas de estas variables en la sección introductoria. Trataremos aquí de ejemplificarlo con más detalle, tanto en el terreno de la literatura más experimental de nuestro siglo como en las formas más estereotipadas del audiovisual televisivo y sus géneros de animación juveniles.

A efectos de comprobar la utilidad del modelo, ofreceremos muestras que distingan con claridad esta forma oblicua de la intermedialidad tanto de la utilización en una obra de la multimedialidad interna de diversos lenguajes como de las transferencias externas entre los mismos que constituyen la transmedialidad, señalando apropiaciones significativas en una obra de referencias o representaciones de lenguajes, contenidos o imágenes de medios ajenos.

Situándonos en el mismo ámbito de la narrativa española más reciente e innovadora en la que situamos la ejemplificación de la multimedialidad en su apartado anterior, *Ático* (2005) de Gabi Martínez propone la novela sobre el diseño y el *game play* de un videojuego; Juan Francisco Ferré narrativiza en *Providence* (2009) el guion de una película y Jorge Carrión hace otro tanto con una serie de televisión en *Los muertos* (2010). Son claras intermediaciones sólo temáticas, tematizaciones de esos otros medios que a lo sumo lograrán crear en la conciencia del receptor la imagen del medio evocado, como las películas *eXistenZ* (David Cronemberg, 1999) o *Días extraños* (Kathryn Bigelow, 1995) evocaban el videojuego o una forma de realidad virtual todavía inexistentes. De manera que aunque como lectores o espectadores tengamos la impresión de estar ante un videojuego o una serie de televisión, estos se construyen exclusivamente con los recursos de la novela y la letra impresas.

Luz verde para la reforma educativa

La nueva Ley de Educación Universal contempla la Felicidad del individuo como objetivo primordial del sistema educativo e introduce cambios radicales para lograrlo

REVOLUCIÓN

La LEU contempla cambios sustanciales encaminados a implantar una educación individualizada

Ilustración 1: Javier Fernández, *Cero absoluto*

Dentro de la remedialidad, incluso en aquellas obras en que la tematización se extienda al componente formal, los préstamos intersemióticos han de ser reconocibles como tales representaciones y no como integraciones multimedia. Javier Fernández, además de alegorizar la realidad virtual, construye la extensa primera parte de *Cero absoluto* (2006) como una suma de discursos periodísticos con el formato de los géneros y la tipografía del medio; Jorge Carrión reproduce en *Crónica de viaje* (2010) los formatos y pantallas de Google y Vicente Luis Mora construye su thriller cibernético *Alba Cromm* (2010) bajo la forma de las distintas secciones y artículos de una revista de tendencias.

Ilustración 2: Vicente Luis Mora, *Alba Cromm*

Pero ni el periodismo, ni el buscador de Internet, ni la revista son en estas obras lenguajes o medios efectivos, sino tan solo sus representaciones impresas emuladas indirectamente por el dispositivo novelístico. Ni en el caso más logrado del relato de Carrión, presentado bajo la factura y el diseño exquisito de un libro de arte, las hiperrealistas reproducciones de las *pantpáginas* de Internet —como las describirá, desde el punto de vista crítico, el propio Vicente Luis Mora (2011)— serán otra cosa que imagen y palabra analógicas.

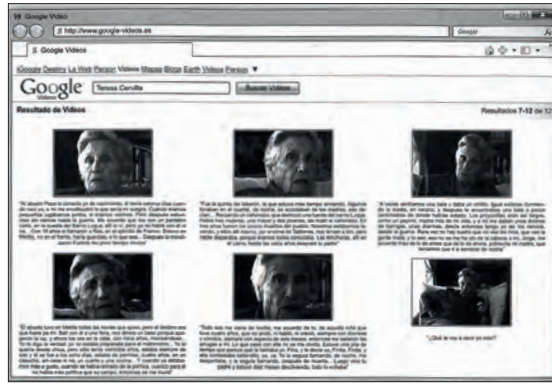


Ilustración 3: Jorge Carrión, *Crónica de viaje*

Para ser más precisos, la multimedialidad se produciría con la plástica o el diseño gráfico, pero no con los medios digitales en sí, como ejemplo de lo que denominaremos remediación propiamente dicha. Ocurre así con la remediación y la remedialidad en general como con la pipa de Magritte: las viñetas de cómic eventualmente representadas en el interior de un videojuego o la novela tematizada dentro de una película llevan inscritos en su pragmática externa, a diferencia de los casos descritos en el apartado anterior sobre la multimedialidad, «esto no es un cómic», «esto no es una novela».

Pero si hemos presentado este apartado a partir de prácticas que aspiran a la experimentación desde el territorio prestigiado de la narrativa literaria, comprobaremos a continuación que se trata de un fenómeno absolutamente instalado en las convenciones culturales, en —y sobre— los más diversos géneros y medios populares y de masas. Mostraremos su sistematicidad en el ámbito de la serie televisiva dirigida a un público infantil y juvenil, orientada tanto en el

plano temático como formal a la emulación del libro impreso de la tradición literaria, el cómic, el videojuego o la serie web, en usos que van de lo más tradicional a las formas de narración emergentes[3].

Un ejemplo de *remediación* ya canónico, hasta el punto de encontrarse plenamente naturalizado en el catálogo de nuestras convenciones como receptores de relatos audiovisuales, es el constituido por la película que comienza con las imágenes de un libro que se abre, sus páginas comienzan a pasar, se produce la transición a las secuencias directamente cinematográficas hasta que, de nuevo, en una transición inversa, finaliza con su conversión en las imágenes del libro que se cierra. Es el paradigma de la animación infantil del catálogo Disney, que podemos ver, por ejemplo, en *Blancanieves* (David Hand, 1937) o en *La bella durmiente* (Clyde Geronimi, 1959).

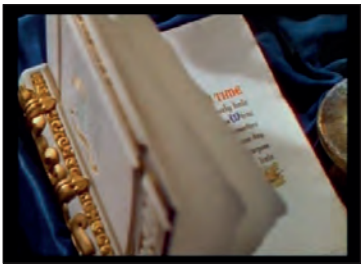


Ilustración 4: Fotogramas de la película *Blancanieves* (1937)

De este modo, los nuevos espectadores activaban las convenciones del relato literario al que apela el texto fílmico —como también al prestigio del medio—, máxime si como en estos casos, se trata de una adaptación a la pantalla de obras procedentes del repertorio literario.

Muchas décadas después el procedimiento se mantiene plenamente vigente, aunque los referentes y lenguajes a los que apela analógicamente el relato audiovisual se actualicen sin cesar a los nuevos medios emergentes o dominantes. Propondremos, como muestra palpable de lo anterior, cuatro ejemplos recientes de series televisivas presentes en la *parrilla* generalista española: *Amazing Spies, Dora la exploradora,*

3. Así, respecto a la remediación de las pantallas y el lenguaje de los teléfonos móviles y las redes sociales, la telecomedia *Victorius* (Nickelodeon, 2010).

Código Lyoko e *iCarly*. Se trata en todos los casos de ficciones de orientación infantil o juvenil, lo que ilustra adicionalmente la familiaridad con la que desde sus inicios el espectador entra en contacto con estas convenciones. También, probablemente, que el folclore literario ya no constituye la base de su formación narrativa, sustituida en estos casos por el cómic, el videojuego, la realidad virtual o Internet como fuentes o modelos temáticos y/o formales de referencia.

Ilustración 5: *Amazing Spies*

Algunos de los elementos más reconocibles de la semiótica del cómic están presentes, simulados indirectamente a través del lenguaje de la animación, en *Amazing Spies* (Disney Channel, 2009), desde la utilización referencial de la viñeta dibujada que cobra movimiento en las transiciones, hasta las onomatopeyas y los cartuchos con indicaciones espaciales o temporales.

La serie, *spin off* de la igualmente franco-canadiense *Totally Spies* (Fox Family, 2001), manifiesta de esta forma explícita la sugerencia de remedialidad comicográfica tanto de sus contenidos (relacionados con el universo de los superhéroes), como en su estética genérica (el manga y el *anime* orientales) y, en el plano temático, también en relación con la metamediación, si bien igualmente oblicua, que presenta a sus protagonistas como lectores de un cómic en la secuencia de imágenes de apertura (cómic que, ambiguamente, podría representar *en abyme* el compuesto por las viñetas que se transforman en las secuencias animadas en que consiste la propia serie).

Ilustración 6: *Totallly Spies*

En segundo lugar, la serie *Dora la exploradora* (Nickelodeon, 2000) nos brinda el ejemplo de la remediación de elementos del lenguaje informático y de la estructura básica de los videojuegos con los que el público infantil está familiarizado, tales como el movimiento de un puntero que emula abiertamente el del *ratón* de ordenador para seleccionar determinados objetos, o la estructuración espacial de los episodios como un escenario en forma de mapa por el que se desplazan los protagonistas como si se tratase de las pantallas de un juego de ordenador:

Ilustración 7: *Dora la exploradora*

También en este caso la metamediación es contextualmente explícita, ya que en la cabecera de la serie ésta se propondrá o aludirá a sí misma en tanto que programa informático o videojuego:

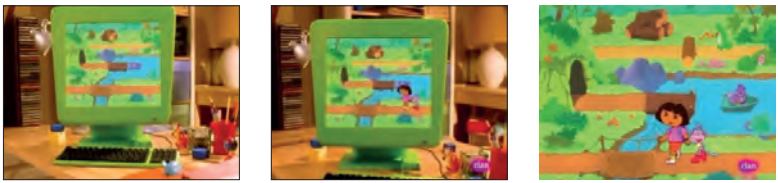


Ilustración 8: *Dora la exploradora*

A partir de aquí, encontramos formas de remedialidad más complejas, dado que, además de la remediación formal, las respectivas tramas argumentales incluyen la intermediación temática como parte esencial de su contenido, presentándose sus tramas y sus protagonistas inmersos en un programa de realidad virtual y en una serie web, respectivamente.

Así, la dialéctica entre un mundo virtual y el mundo real es el universo referencial que enmarca la serie *Código Lyoko* (France 3, 2003), de modo que su guion se articula en torno a las idas y venidas de un grupo de amigos y compañeros de internado escolar al mundo

de Lyoko, un videojuego o entorno de realidad virtual, al que acceden *escaneados* a través de un superordenador que han descubierto en una fábrica abandonada.

Ilustración 10: *Código Lyoko*

Empleando una estética *anime* y referencias distópicas al universo de *Matrix* (los códigos numéricos, la maléfica inteligencia artificial que lo gobierna, el enigma de su existencia sólo conocido por un grupo de guerreros elegidos para combatirlo, las nucleares secuencias de acción y artes marciales, los protocolos informáticos de entrada y salida…), la serie abunda, como vemos, en la tematización de los nuevos entornos tecnológicos de naturaleza electrónica e informática, si bien, en la secuencia de imágenes de cierre, se acude, por otra parte, a la remediación de un documento analógico, el *dossier* de la investigación confidencial sobre la naturaleza de Lyoko, cuyo contenido se muestra fragmentariamente y con cuyo cierre, como el libro en los clásicos de Disney, concluye el episodio.

Ilustración 10: *Código Lyoko*

Por último, ya en el terreno de la acción real, nos referiremos a la serie *iCarly* (Nickelodeon, 2007) como síntesis de la mayoría de los procedimientos de remedialidad que acabamos de señalar en las anteriores: desde el mero enmarque narrativo en el que las escenas se presentan como capítulos de una serie de internet —en una compleja remediación de una paramediación ficticia—;

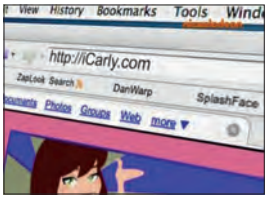


Ilustración 12: *iCarly*

hasta la intermediación y remediación de esa misma serie como parte de su contenido, en una estructura narrativa que nos muestra en paralelo la peripecia de cada episodio y la de la filmación de algún capítulo para la miniserie.

Ilustración 13: *iCarly*

En alguna ocasión, asistiremos incluso, en forma de metamediación, a la de la plena integración de ambas tramas, convirtiendo el episodio entero en el relato metaficcional del rodaje, la emisión o la recepción del programa, como muestran simultáneamente las imágenes que reproducimos, en una reduplicación incesante de pantallas dentro de la pantalla.

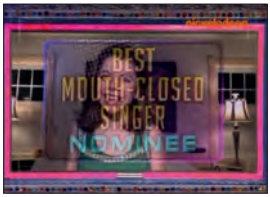


Ilustración 14: *iCarly*

1.3. Intermedialidad externa: transmedialidad

La dimensión externa del fenómeno adaptativo plantea también alguna dificultad de delimitación, que afecta a la insatisfactoria identificación inicial entre adaptación e intermedialidad. Muchas de las prácticas adaptativas aquí consideradas —acaso las más frecuentes en la actualidad— como el *remake,* la secuela o la precuela, el *spin off* o la serialización se manifiestan sin duda externamente entre diferentes obras, pero en el interior de un mismo medio. Por eso, en el nivel más general, entendemos la adaptación como una serie de transformaciones formales de carácter transtextual —ya sea intramedial o intermedial— unida a una serie de transformaciones del contenido, englobadas en el concepto de transescritura.

Dentro de este nivel más general, se adopta siguiendo criterios de operatividad y necesidad descriptiva, a efectos taxonómicos y tipológicos, el marco descrito en la Introducción, que distingue tres esferas fundamentales en la manifestación de los diferentes procesos y modalidades adaptativas entre la *imitación*, la *reescritura* y la *transficción,* advirtiendo acerca del carácter gradual de las distinciones implicadas y de la sanción en último término hermenéutica de la adscripción a una u otra categoría.

Por otra parte, además de asumir el planteamiento de un marco superior de integración de la *adaptación* y la *transtextualidad* como modalidad externa de la *intermedialidad* —recordemos que junto a las modalidades interna o *multimedialidad* y mixta o *remedialidad* que acabamos de describir y ejemplificar—, en el nivel *micro* del análisis intertextual e intermedial de las relaciones entre las obras optamos por la presentación de un modelo terminológico y tipológico de base inductiva, que acompañamos de una propuesta metodológica para la descripción y representación de los conglomerados y ciclos adaptativos resultantes[4].

Dentro de los procedimientos y modalidades adaptativas más habituales en circulación, otros parámetros de referencia, aplicables en distinta medida a la tripartición básica tendrán que ver, en el plano intramedial con la diferencia que atañe ahora, dentro de las variables

4. Que dialoga y se complementa con el valioso modelo establecido por Pedro Javier Pardo en este mismo volumen y reconfigura el de la transtextualidad-hipertextualidad desarrollado por Gérard Genette (1989) en su conocida obra *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*.

iniciales, al carácter mimético (el remake), completivo (la secuela) o distributivo (la serie). Proyectados estos criterios formales sobre el eje intermedial, obtenemos el relato cross-media, transmedia y la franquicia de medios, respectivamente.

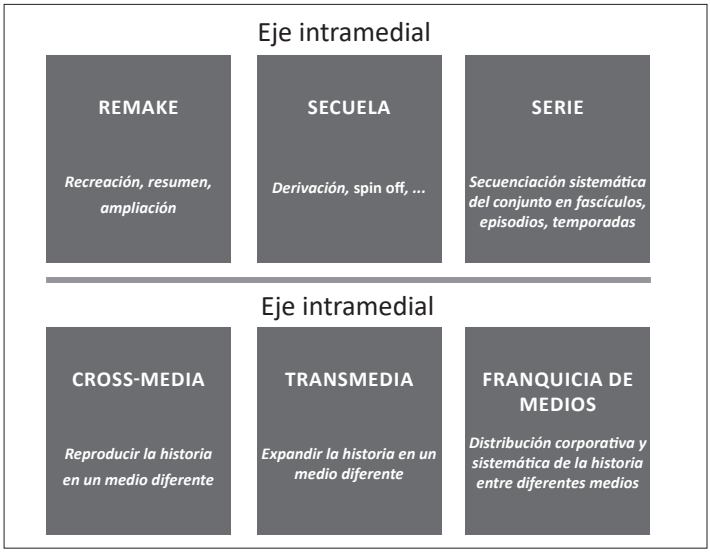


Ilustración 15: Gráfica 1

De manera recursiva, las primeras (*remake y cross-media*) tenderán al espacio de la imitación y la reescritura, fuentes más habituales de la clásica adaptación de la literatura al cine, por ejemplo. Mientras que las restantes (la secuela, la serie, el relato transmedia y la franquicia) se sitúan por naturaleza en el espacio transficcional de la expansión, en un diseño integrado y secuencial que persigue segmentar un universo y narrarlo alternativa y sucesivamente entre varias narrativas y no meramente intercambiar una misma historia entre ellas —como es cada vez más frecuente en universos diseñados en forma de relato multiplataforma con partes de la historia narradas en cine, cómic, novelizaciones o videojuegos—.

En otra dirección de la recursividad del modelo, las categorías se recombinan para ofrecer subdivisiones en cada una de las esferas principales de la *imitación*, la *reescritura* y la *transficción.* En el primer caso, encontramos la *ilustración literal*, la *recreación literal* y la *continuación literal* (u *original*). En el segundo, la *reescritura argumental*, la *reescritura*

espacio-temporal, la *reescritura* genérica, la *reescritura interpretativa* y la *reescritura estilística*. Y en el tercero, la *recreación transficcional*, *la expansión transficcional* y la *continuación transficcional*.

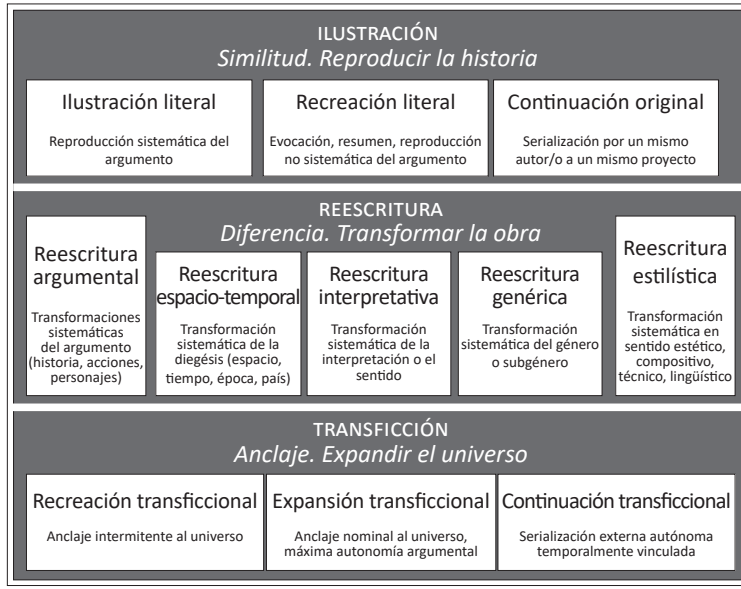


Ilustración 16: Gráfica 2

1.3.1. Imitación

Consideraremos aquí de forma genérica la dependencia argumental y diegética de una determinada obra o corpus narrativo, en términos tanto de producción —la intención autorial de reproducir, parafrasear, resumir o continuar un relato dado— como de su recepción, que igualmente presupone la fidelidad o adecuación al hipotexto (o al hipomedio), ya que (salvo en su modalidad paradójica y teóricamente más pura, aquella que comporta la identidad del plagio), requiere el expreso reconocimiento y mención de la fuente.

Ilustración literal (u original)

La ilustración literal consiste en la reproducción sistemática de un argumento. Cualquier adaptación, por el hecho de tratarse de una nueva obra, y mucho más si lo es en un medio diferente, supone necesariamente, además de la *diferencia automática* de la que nos advierte Robert Stam desde el punto de vista formal, una serie de adiciones, supresiones y modificaciones parciales de su contenido con

respecto al original; pero por reproducción sistemática entendemos el mantenimiento sustancial de todos los constituyentes de la historia: la trama y el arco dramático de acciones en que se sustenta, el espacio y el tiempo en que se sitúa y los personajes que la protagonizan.

Recreación literal

A diferencia de la *ilustración*, la *recreación* presupone el argumento original, pero no para reproducirlo en la mayor medida posible, sino tan sólo para evocarlo episódicamente, resumirlo y/o recrear, amplificar, completar o interpretar determinados aspectos de la trama heredada del hipotexto o el hipomedio.

Continuación original

Se plantea aquí la continuación original (o *continuación literal*) de una obra como proceso adaptativo en relación con la serialización, cuando las partes forman entre sí una trama unitaria, el universo argumental se mantiene idéntico, las entregas sucesivas presuponen las anteriores y forman parte de un mismo proyecto creativo, normalmente ejecutado por un mismo autor o por los mismos autores. El folletín o la trilogía literaria, la serie de cómic o de televisión, encajarían en su mayor parte en este apartado. La serialización puede ser interna o externa, en función de su presentación o concepción editorial. La publicación por entregas de una novela en forma de folletín o de una historieta de cómic en diferentes números de una revista constituyen ejemplos de serialización interna; es decir, la secuenciación de obras que antes fueron concebidas o en un momento posterior fueron publicadas de manera unitaria, como ocurrió, en su día, con *Madame Bovary* o el *Quijote,* respectivamente, o con una determinada aventura de Tintin o Corto Maltés; de la misma manera que se subdividen para su emisión los episodios de cada temporada de una serie televisiva. Mientras que resultan serializaciones externas la aparición de nuevas aventuras de esos mismos personajes, o de nuevas temporadas de esa misma serie de televisión, las colecciones de una serie de novela policíaca, o las segundas o terceras partes de películas o videojuegos, siempre que cumplan los criterios de unidad y originalidad que apuntamos inicialmente dado que, de no darse esos requisitos, nos situaríamos en el terreno de la transficción.

1.3.2. Reescritura

Nos ocuparemos en este caso de las relaciones transmediales entre obras que sólo desde el punto de vista de la producción presuponen

el texto fuente, con la intención no de reproducirlo, resumirlo o continuarlo argumentalmente, sino de modificarlo igual de sistemáticamente en cualquiera de sus facetas esenciales (género, argumento, diégesis espacio-temporal, sentido, estilo, etc.). Debe pervivir, pese a todo, una perceptible dependencia argumental entre ambos, para que, de otra forma, la relación no se diluya en una mera evocación o referencia intertextual. Desde el plano de la recepción, como se apuntó, no presupone a priori el hipotexto y —cuestiones jurídico-económica de derechos al margen— no se requiere necesariamente su reconocimiento en el título ni en los *créditos* de la obra resultante.

El principal problema de delimitación en el eje de las reescrituras se deriva de la consideración de la ambición estética o de la intención de los autores al enfrentarse al proceso adaptativo, frente al reciclaje o la expansión de un universo conocido sin necesidad de sujeción a la historia o los textos originales que, utilizando asimismo la transformación sustancial como mecanismo, se situaría, en cambio, en la esfera de la transficción.

La diferencia entre ambas modalidades de transformación textual es sutil y muchas veces la reescritura contribuye a expandir un universo narrativo de la misma forma que la transficción reescribe los arquetipos argumentales en los que se basa. Para tratar de evitar la reduplicación que nos llevaría en ese caso a necesitar de una especie *reescritural* de la *transficción* dotada de los correspondientes subtipos o viceversa, hemos optado por acudir de manera auxiliar a criterios de distinción estéticos y sistémicos, para, ante la duda, situar la reescritura en el terreno de la creatividad y la originalidad *de autor* y la *transficción* en el del *mainstream* de las industrias culturales.

De este modo, consideraremos *reescritura* cualquier adaptación *de autor*, que no requiera la posesión de los derechos ni exija el reconocimiento expreso de la fuente, en la que se transforme sustancialmente el argumento, las coordenadas espacio-temporales, el significado, la interpretación o incluso la técnica y el estilo de una fuente reconocible, sea la *Odisea* en el *Ulises* de Joyce, el *Quijote* en su homónimo de Avellaneda o, ya de manera intermedial, el *Tristram Shandy* de Sterne en *A Cock and Bull Story* de Winterbottom o el *Bourne* de Robert Ludlum en el *XIII* de Vance y Van Hamme —de cuyo análisis pormenorizado emana el modelo aquí sintetizado— (Gil González, 2012, 97-183).

Parece evidente que una transformación sustancial del hipotexto —y más todavía, si se trata de un hipomedio— reescrito, supondrá

las más de las veces la afección de la mayor parte o incluso de la totalidad de los aspectos mencionados. Creemos útil, sin embargo, en función del componente más visiblemente afectado por la transformación, poder distinguir a efectos críticos y analíticos entre los siguientes subtipos.

Reescritura argumental

Los cambios operan aquí en el nivel de la trama argumental, la peripecia, las acciones, la diégesis, los personajes. La historia, en suma, insistimos que transformada sustancial o sistemáticamente con respecto a la original. Así, en la versión cinematográfica de *La mujer del teniente francés,* de Karel Reisz, la historia original de la novela de John Fowles se convierte tan sólo en el contenido fragmentario y enmarcado de una película que se está rodando en el interior del filme, y la trama metaliteraria y de ficción autoconsciente de la novela se reescribe en la mostración del rodaje y la peripecia amorosa de los actores que interpretan a la pareja protagonista.

Reescritura espacio-temporal

Aparentemente solo una variante específica de la anterior, y sin embargo puede comportar una escasa distancia argumental propiamente dicha, que, sin la radical transformación de este componente, mantendría la relación adaptativa entre las obras en el terreno de la imitación o la ilustración. Así, puede decirse que *West Side Story* es —a través del musical originario— una reescritura de *Romeo y Julieta.* Pero se trataría de una reescritura argumental en su integridad, en la que cambian, además del título mismo, la generalidad de la trama —convertidos los Capuletos y Montescos en dos bandas callejeras rivales, los Sharks y los Jets— los personajes —ahora María y Tony—, la historia y también la ambientación espacio temporal, que trae el clásico de Shakespeare al Nueva York de los años cincuenta, etc. La diferencia con el tipo específico que queremos subrayar se muestra a la perfección si la comparamos con el *Romeo + Julieta* de Baz Luhrmann, película que realiza una similar actualización al presente urbano de las pandillas juveniles, pero manteniendo esta vez no ya el título —encabezado por la ya clásica convención de su naturaleza adaptativa bajo la fórmula William Shakespeare's…— los nombres de los personajes o los lugares, sino los diálogos en verso del texto original. De este modo, la reescritura espacio-temporal propiamente dicha supone en lo fundamental una traslación de la trama original a la época en la que se produce su adaptación, con el

objetivo de resignificarla en el mundo del nuevo lecto-espectador. Este cambio de contexto suele ser principalmente cronológico, pero podría ser también espacial, como ocurre con las versiones creadas para sistemas específicos desde el punto de vista geocultural —como ejemplificaría Bollywood, o las adaptaciones locales de argumentos cinematográficos, o más frecuentemente televisivos, para diferentes países, de una misma historia, serie o formato.

Reescritura genérica

Algo similar puede ocurrir, en cuanto a la existencia de transformaciones sustanciales que sin embargo no exijan un grado equivalente de distancia argumental, en el caso de que el parámetro afectado sea principal o exclusivamente el género o subgénero de las obras. Así ocurre, en el caso más común, con las variantes paródicas de cualquier argumento, pero también con prácticas más recientes como las que suponen reescribir *Orgullo y prejuicio* al género zombi, o la *Alicia* de Caroll en las convenciones genéricas del *survival horror* como hace American McGee en su videojuego.

Reescritura interpretativa

Al señalar esta categoría diferenciada, de nuevo nos movemos, inevitablemente, entre la generalidad del fenómeno y su manifestación más visible y específica; en este caso en particular sobre el eje de la reescritura del sentido original, de la resignificación o resemantización que, desde el punto de vista interpretativo, hermenéutico, el autor ha pretendido o el destinatario percibe del proceso de transformación existente entre las obras. Así, puede verse como una relectura del erotismo de *Los 120 días de Sodoma* del Marqués de Sade a la luz del nazismo, la *Saló* de Pasolini; las reescrituras políticamente correctas de los cuentos tradicionales de James Finn Garner o la reescritura de género que puede comportar la feminización del protagonista y la sororidad en *Mad Max: Furia en la carretera* (George Miller, 2015)[5].

Reescritura estilística

Ya hemos advertido sobre la dificultad de medición de este parámetro, muy especialmente, en lo que concierne a su vertiente intermedial, dada la diferencia automática que comporta toda adaptación, por lo que quizá convenga situar en lo intramedial el eje de

5. Sobre esta última tendencia en particular, puede consultarse el trabajo de García Puente (2014).

referencia con respecto al cual situar las desviaciones, referidas al modo de sus representaciones literarias o audiovisuales. Consideramos la naturaleza estilística de los textos en el sentido más amplio posible —compositivo, elocutivo, lingüístico, visual, semiótico, formal, de técnica narrativa, etc—, en general, todo aquello que conforma lo que interpretamos como la estética o el estilo particular de una obra o un autor. Las adaptaciones cinematográficas que realiza Tim Burton de los clásicos a su oscura y barroca estética característica pueden servirnos de muestra significativa al respecto.

1.3.4. Transficción

Se trata, como hemos apuntado, de una forma de reaprovechamiento argumental que se limita a situarse en las coordenadas de un universo diegético reconocible para el lectoespectador, sin atenerse necesariamente a un texto dado. Salvando esa genérica vinculación inicial (por lo demás, requerida y expresa en los títulos o créditos), estamos ante la única categoría de nuestro modelo que no presupone los argumentos originales, en el sentido en que *no los da por hechos* narrativamente, ni desde la perspectiva de la producción ni desde la de la recepción de las obras. El propósito ahora no es ni el de reproducir ni el de transformar en profundidad el hipotexto o el architexto de partida, sino de una variante intermedia que los expande mediante nuevos argumentos completamentarios a partir de la imitación o repetición de ciertos elementos de un repertorio dado, generalmente un personaje. Es pues, como la *imitación*, literal en cuanto a la adopción expresa del arquetipo básico, pero, como la *reescritura,* libre de no atenerse al argumento canónico establecido del mismo, de manera que incluso lo que se presenta como una continuación puede permitirse el desajuste —incurriendo en la paralepsis de forma sistemática— con su marco narrativo precedente —el que a veces se denomina su *canon*—, como ocurre con cierta frecuencia en las enciclopédicas series del cómic de superhéroes, las secuelas cinematográficas o las series televisivas.

Recreación transficcional

A diferencia de la *recreación literal,* que sí se atiene a la narrativa preestablecida en la que se basa, la de carácter transficcional construye una historia sustancialmente nueva, que solo busca deliberadamente mantener con alguna de sus fuentes, además de los rasgos comunes de su pertenencia al universo transficcional, el recuerdo intermitente

de algún motivo, nombres de lugares o personajes, títulos, acciones o, en general, alusiones reconocibles y recurrentes, que establecen un cierto paralelismo con una determinada obra, podría decirse que al modo del homenaje o, en los casos de mayor densidad, de la reescritura argumental o espacio-temporal.

Algunos de los más recientes *Sherlocks* cinematográficos y televisivos encajan bien en esta categoría[6]. En el caso ya citado del ciclo adaptativo sobre el personaje de Jason Bourne, originado en las novelas de Robert Ludlum, las tres primeras películas ilustrarían este tipo a la perfección. Ninguna se corresponde en absoluto con el argumento de las novelas, pero todas mantienen intactos los títulos homónimos de estas. Además del nombre y los rasgos básicos del protagonista (el agente amnésico de una agencia clandestina del gobierno que busca esclarecer su pasado e identidad mientras es perseguido por ella), la primera de ellas, *The Bourne Identity* conserva los nombres de los principales antagonistas o auxiliares, los espacios donde transcurren algunos episodios (el naufragio inicial, el banco suizo, la huida a París,…), a pesar de que en la película no queda ni rastro de la historia de el Chacal que protagoniza la trama original de la novela.

Expansión transficcional

Si la *recreación* se sitúa en el eje del *remake* de una historia ya narrada, en todo o en parte, y la *continuación* en el de la secuela y la serie, la *expansión* supondrá explorar nuevos aspectos de la historia, el personaje o el universo dado no relatados hasta el momento, y que normalmente no interfieren en el relato primario, o canónico. De este modo, puede revestir bien la forma de una reescritura, de una *precuela,* del *spin off* centrado en un personaje o en una trama lateral, el *crossover* con otro universo, o bien organizarse en un nuevo desarrollo del universo dado que, más que presentarse como una reescritura, todo lo distante que se quisiera de su modelo, ni de una continuación, opte por ignorarlo y desarrollarlo *ex-novo* utilizando tan sólo el reclamo de la franquicia.

Buena parte de las novelizaciones de series televisivas españolas, como las de *Amar en tiempos revueltos*, *Doctor Mateo* o *Gran reserva*, se sitúan en este esquema, como precuelas que vuelven a la infancia

6. V. al respecto el capítulo de Javier Sánchez Zapatero en este mismo volumen.

o la juventud de los protagonistas, o desarrollan tramas paralelas centradas en personajes secundarios, como veremos.

En el caso del ciclo de *XIII* —como apuntamos, todo él reescritura del de *Bourne*—, una vez finalizada la serie de cómics originales de Vance y Van Hamme, y ya convertida en una exitosa franquicia, la editorial lanzó una nueva serie de álbumes, *XIII. The Mystery,* en cada uno de los cuales diferentes autores desarrollan la historia de las decenas de personajes secundarios de la trama matriz, acoplándose, pero sin interferir directamente sobre el hilo argumental de la misma.

En el mismo ciclo de *Bourne* que empleamos como muestra del tipo anterior, la cuarta de las películas, *The Bourne Legacy,* ejemplifica la expansión transficcional en estado puro. El protagonista de la saga ni siquiera comparece en toda la obra, y los personajes de una historia completamente nueva, solo que ambientada en su universo y en la persecución por la misma agencia de otro agente renegado, se limitan a mencionar el nombre de Bourne ocasionalmente, como único refuerzo de su débil vinculación adaptativa y transmedial, aunque sea a la postre el rasgo de la más acusada transficcionalidad que nos es posible concebir.

Continuación transficcional

En este caso, el vector sobre el cual se proyecta la expansión argumental es inequívocamente el temporal. Se trata de la prolongación de un universo mediante nuevas tramas situadas en momentos futuros de una narrativa dada. Es, por antonomasia, el espacio de la secuela y de la serie, siempre que no se trate de una continuación original (sobre todo si se trata de serializaciones internas), dotadas de las características que le exigíamos a las mismas para ser consideradas como tales y, muy especialmente, cuando su naturaleza transficcional quede de manifiesto al no ceñirse las continuaciones al canon narrativo construido por las obras anteriores u originales. Las diferentes serializaciones autónomas de *Star Trek* en el medio televisivo son claramente transficcionales, en este sentido, aunque hagan ocasionales referencias a personajes o acontecimientos situados en sus predecesoras. Dichas referencias ostentan la misma función de anclaje transficcional a sus respectivos universos narrativos que tenían en los tipos anteriores del fenómeno, y son, de hecho, imprescindibles para la existencia del mismo.

En nuestro ciclo prototípico, finalizada la trilogía literaria de Ludlum, la franquicia se pone en manos de otro escritor, bajo la

fórmula Eric Van Lustbader, *Robert Ludlum´s The Bourne Legacy,* etc. Y otro tanto ocurre con la serie de cómic de *XIII,* la cual, además del caso de expansión transficcional que describíamos en el apartado anterior (*The XIII Mystery*), presenta su continuación en una nueva línea argumental (*Second Cycle*) a cargo de autores diferentes —en este caso Jigounov y Sente—.

2. El sistema internarrativo

En las últimas décadas se ha consolidado un sistema de prácticas transmediales y trasvases adaptativos entre las industrias culturales dominantes (en términos comerciales, económicos, ideológicos…) que ha expandido muy notablemente tanto el origen como el destino de estos flujos en el interior del repertorio artístico y cultural. Si la dirección tradicional de la adaptación iba de la literatura al cine, actualmente es moneda corriente que el cine sea igualmente adaptado al videojuego, el videojuego y el cómic al cine, o la televisión a la literatura, devolviéndonos a la casilla de salida, listos para empezar un nuevo ciclo. Estas narrativas se asocian recíprocamente con frecuencia formando densos conglomerados transmediales en forma de relatos *cross-media* (adaptaciones binarias clásicas —imitaciones, reescrituras— o transmediaciones textuales), narrativas transmedia architextuales y transficcionales, o franquicias de medios que combinan las anteriores, diseñando y produciendo simultáneamente algunas o todas las series literarias, cinematográficas, televisivas, historietísticas o videolúdicas, respectivamente, de un universo dado.

El *mediascape* narrativo es ya, en gran medida, un ecosistema internarrativo, o un intersistema adaptativo. Se originen en la literatura (*Canción de hielo y fuego/Juego de tronos*), el cine (*Star Wars*), la televisión (*Star Trek*), el cómic (*X Men*) y ya de manera incipiente también en el videojuego (*Final Fantasy*), los productos más conocidos se replican en los principales medios que componen el mismo. A medida que va teniendo éxito, de una primera obra se pasa normalmente a la serie, y de esta a una *archiserie* o serie de series, compuesta por una o varias de ellas en uno o varios medios, hasta formar un ciclo adaptativo completo que con frecuencia se convierte en una franquicia narrativa multiplataforma, o *franquicia de medios*, en una narrativa®, *marca registrada*.

Ante la proliferación de tales fenómenos en el paisaje de la cultura y la generalización de denominaciones para los mismos en la jerga

mediática y corporativa de dichas industrias (secuela, *spin-off, tie in, crossover*, *transmedia storytelling*, etc.), el metalenguaje crítico no parece haberse desarrollado paralelamente para designar con precisión estos procesos ni sus resultados. En su ausencia, se han estandarizado fórmulas de presentación como la de indicar en el título de la nueva obra el autor de la obra original y/o, más comúnmente aún, indicar «la novela», «la película», «el cómic», etc. como subtítulo, subrayando así su origen transmedial y el nuevo medio en el que aparece.

Solo en el caso de la literatura, seguramente a causa de su posición históricamente privilegiada en este terreno, existen algunos términos establecidos. Empezando por que el de *adaptación* caracterizaba por antonomasia la dirección que va de la literatura a otras narrativas, disponemos de términos como *cine-roman* o *novelización* para el sentido complementario de retorno desde el cine a la literatura, o, en un sentido diferente, desde el punto de vista ahora genérico, de otros como *telenovela, radionovela, novela gráfica* o *novela interactiva*, que comparten la huella de esa hegemonía de lo literario, al proyectarse sobre cualquier forma de ficción narrativa surgida en otros medios como una *adaptación* o mutación de (la) *novela*.

Y sin embargo, no están a nuestro alcance ni en el lenguaje común ni en el especializado, términos que permitan nombrar con precisión la conversión específica de un relato en película, serie de televisión, cómic o videojuego. ¿Resultará excesivo, en este sentido, dado el cariz sistemático que están tomando estas prácticas, que propongamos tirar de neologismos y, en paralelo a *novelización,* proponer las correspondientes *peliculización*, *teleserialización*, *cómic-* o *historietización* o *ludonarrativización*, para referirnos a los principales procesos transmediales que estamos apuntando? Por otra parte, para designar con precisión el origen y el destino de las obras resultantes, ¿no resultará útil establecer un metalenguaje que, por analogía con *cine-roman* o cine-novela[7], permita igualmente referirnos sintéticamente a un *cine-cómic*[8] o un *cómic-filme*[9], una *serie-novela*[10] o una *ludo-serie*[11]? Trataremos, en las páginas que siguen, de esbozar dicho sistema de

7. Novela realizada a partir de una película.

8. Cómic realizado a partir de una película.

9. Película realizada a partir de un cómic.

10. Novela realizada a partir de una serie de televisión (No confundir con *telenovela*).

11. Serie de televisión realizada a partir de un videojuego.

fenómenos transmediales y los tipos de obras resultantes, ejemplificando con casos significativos de su práctica, tanto su extensión en el *mainstream* global, como su presencia en el repertorio hispánico, siempre que nos sea posible documentarla.

2.1. Novelización

Paradójicamente, la adaptación de obras de procedencia audiovisual al libro puede leerse sin demasiada dificultad como síntoma de la creciente pérdida de centralidad de lo literario. Con la misma lógica, la conversión de las narrativas audiovisuales clásicas en fuentes de inspiración de otros medios subraya su paulatina consagración. De ese conjunto magmático de ilustraciones, versiones, secuelas, precuelas, *remakes* o expansiones transmedia del universo cinematográfico y televisivo en forma de nuevas películas, telefilmes, series de televisión, cómics, musicales o videojuegos podría presumirse que, a causa de la mencionada competencia por la centralidad con la narrativa literaria, la dirección menos esperable fuese la que va del relato audiovisual a la novela. Y sin embargo…

Al calor de un estreno mediático o de éxito es cada día más frecuente encontrar en la estantería del hipermercado cultural productos derivados de los mismos, denominados *tie in* en la jerga comunicacional, también en forma de publicaciones y libros. Entre ellos se contarían los guiones, el «libro de la película», el «cómo se hizo», las versiones ilustradas con dibujos, fotografías o fotogramas, adaptadas al público infantil, etc. y, desde luego, también la novelización del filme o de la serie en cuestión propiamente dicha.

En su estudio, Concepción Cascajosa (2006) contempla el fenómeno de las novelizaciones en su vertiente más reciente, iniciada en su opinión con el éxito de las basadas en la serie de televisión *Holocausto* o la película *2001: Una odisea del espacio* . Se trataría, según la investigadora, de una «fórmula de colaboración entre las industrias cinematográfica y editorial [...] realizadas de forma preferente por las editoriales asociadas a la productora de la película» normalmente a cargo de autores poco conocidos, ya sea en forma de ilustraciones literales de la obra audiovisual o bien de relatos *transmedia* productores de «nuevos títulos con argumentos originales que expanden el universo diegético de los referentes», añadiendo que «suelen ser textos de limitada extensión que se suelen centrar en completar acontecimientos mencionados en la película pero no desarrollados

y en incidir en la caracterización psicológica de los personajes y sus impresiones internas» (2006, pp. 62-63). A ello conviene añadir la mayor extensión en el empleo especializado del término, así como sobre el período de su vigencia, para retrotraerlo prácticamente a los mismos orígenes de la popularización del cinematógrafo.

Desde el punto de vista histórico, se trata de un fenómeno de suyo *masivo* y plenamente consolidado desde la época del cine silente, pese a no emplearse necesariamente en época temprana tal denominación. José Luis Sánchez Noriega (2000, pp. 32-33) nos recuerda al respecto que la productora Pathé llegó a tener en plantilla desde 1905 más de trescientos novelistas (como Pierre Decourcelle, Maurice Leblanc o Marcel Allain), cuyo objeto habitual era la conversión de los *ciné-romans* o filmes por episodios en novelas a menudo publicadas igualmente por entregas en la prensa semanal. En el ámbito del serial estadounidense, también desde sus orígenes —*What Happened to Mary* (1912)— este se retroalimentó con la novela por entregas derivada del mismo, acogido muchas veces en los dominicales de la prensa periódica, aunque decayó como género a medida en que lo hizo su fuente cinematográfica, siendo sustituido por la serialización de cómics, seriales radiofónicos o novelas propiamente dichas (Dall'Asta, 2011, pp. 252-255).

En España prácticas similares serán muy populares, logrando una gran autonomía editorial respecto de la prensa periódica, a través de la publicación de numerosas colecciones de *novelizaciones* del cine mudo. Así, los folletos *Grandes Films Misteriosos* de la casa Gaumont impresos por R. Velasco datan de 1916 y colecciones como *La novela semanal cinematográfica* llegaron a editar desde 1922 más de seiscientos números (Martínez Montalbán, 2002) y se integraron de forma natural en un hábitat editorial establecido a partir del folletín y del teatro burgués, con títulos muy similares y que apelaban sistemáticamente al reclamo de «novela»; algunas de las cuales se mantuvieron en vigor hasta entrados los años cincuenta (Álvarez-Insúa en Martínez Montalbán, 2002, pp. 12-13).

Uno de los pioneros fue el novelista Vicente Blasco Ibáñez, forjado en el folletín, quien llegó a proponer una nueva *novela cinematográfica* (Corbalán, 1998). Además de su obra como escritor de *argumentos* y guiones cinematográficos, e incluso de la participación en la producción y dirección de la adaptación de sus obras al cine, llegó a involucrarse también, a la inversa, en la *novelización*

a posteriori de las mismas. Es el caso de la de *Sangre y arena* —novela de 1908, película de 1916— bajo el título de *Argumento de la novela cinematográfica Sangre y Arena,* estudiada con detalle por Daniel Sánchez Salas, crítico según el cual podría titularse al autor valenciano como «el hombre que inventó la intermedialidad» (2010, pp. 170-172). Su temprana propuesta vendría a coincidir con la escritura resultado de la fascinación por la narrativa fílmica y la frecuente participación en la misma de autores literarios consagrados en la época del cine clásico, plasmada en denominaciones como «Film novel» o «Hollywood novel» en cuanto nuevos géneros literarios (Moses, 1995). El ejemplo de Blasco Ibáñez inaugura así la tradición de escritores que han participado en el proceso de escritura o más bien *reescritura* de sus obras llevadas a la pantalla, guiones o películas, como ocurre en el caso —esta vez desde el polo más experimental y renovador de la *nouvelle vague* y el *nouveau roman*— de la publicación por Alain Robbe-Grillet de los *ciné-romans* de sus propios guiones (como *El año pasado en Marienbad,* de Resnais) enriquecidos a posteriori de la película; o el de Jean-Claude Carrière, quien noveliza sistemáticamente sus guiones (Sánchez Noriega, 2000, pp. 32-33).

Como dijimos, resulta emblemática como forma de *novelización de autor* la llevada a cabo en 1968 por Arthur C. Clarke de *2001: Una odisea del espacio,* publicada como *Una odisea espacial* coincidiendo con el estreno de la película que, como es sabido, partía de uno de sus relatos.

En el terreno abiertamente del *best seller* escritores como Max Allan Collins se han convertido en profesionales de la novelización, interviniendo, incluso en ocasiones como autor adaptado, en trasvases entre películas y novelas tales como *In the Line of Fire* (1993), *Waterworld* (1995), *Saving Private Ryan* o *The X-Files: I Want to Believe* (2008), esta última adaptación en segundo grado de una de las películas basadas, a su vez, en la serie de televisión. También, como veremos enseguida, ha intervenido en la novelización de numerosas series de televisión, cómics y novelas gráficas —como en *Road to perdition* (2002) o *Dick Tracy* (1990)—, haciendo visible por todo ello, aunque en otro sentido, el proceso de conformación de un campo autorial del género capaz de ganar posiciones y visibilidad en el mercado donde comienza a circular, además del económico, un cierto capital simbólico y cultural.

Ya sin que el autor original participe en modo alguno en el guion o la novelización resultante, no es tampoco infrecuente la novelización de adaptaciones de textos o clásicos literarios: así ocurría con *Tarzan and the Valley of Gold* (1966) de Fritz Leiber, basada en el guion de la película del mismo año; o con *Legend of Zorro. A Novelization,* de Scott Ciencin, secuela de *La Máscara del Zorro*, basado en el guion de la película[12]. Suponen de igual forma un regreso al origen literario del que nacieron las novelizaciones de películas como *Total Recall* (1990) de Piers Anthony (a partir del relato de Philip K. Dick) o *Hook* (1992) de Terry Brooks sobre la película basada, a su vez, en el clásico literario juvenil de *Peter Pan* o el *Drácula de Bram Stoker* de Coppola, novelizada por Fred Saberhagen en 1992 .

La vigencia de estos fenómenos se extiende a través de manifestaciones híbridas no estrictamente novelísticas —ni en origen ni en destino— como el *Beowulf* (2007) de Caitlin R. Kiernan y Neil Gaiman, en forma de novelización gráfica de la película inspirada en el ciclo de poesía épica medieval.

2.1.1. Cine-novela

Aunque como vemos el género dista de ser unívoco[13], una de las distinciones que puede resultar más operativa se establece entre las novelizaciones de carácter imitativo (ilustraciones literales/*cross-media*) y las de carácter transficcional (expansiones/serializaciones transmedia). En hipótesis, la peliculización, acaso su forma original, tiende a lo primero, como la teleserialización tenderá a lo segundo.

Como ejemplo de ello[14], responden al modelo de imitación binaria película (o guión)-novela: *King Kong* (2005) de Edgar Wallace *et*

12. *El Zorro* forma de suyo un universo *transmedia* de autor, iniciado en el cuento de Johnston McCulley publicado en una revista de cómic, «La maldición de Capistrano» (1919), y después objeto de una serie de seis decenas de novelas inspiradas (incluso en la caracterización del personaje) en la película de Douglas Fairbanks.

13. Para estas cuestiones deben consultarse los estudios de Larson (1995), que incluye además de un extensísimo índice de obras, un capítulo de entrevistas a autores de novelizaciones, en el ámbito angloamericano. En el francófono, es imprescindile la monografía de Jan Baetens (2008) y en el hispánico, los citados trabajos de Martínez Montalbán (2002) y Sánchez Salas (2010).

14. Pueden espigarse centenares de casos en los catálogos y repertorios disponibles (Larson, 1995, o, en internet, la página Film-TV Tie Ins en <http://www.film-tvtie-ins.com/>).

al. (reimpresión del original de 1932), *Forbidden Planet* (1967) de W. J. Stuart (seudónimo de Philip MacDonald), *Black Hole* (1980) de Alan Dean Foster, *Labyrinth* (1986) de A. C. H. Smith, *Addams Family Values* (1993) de Strasser, *The Mummy Returns* (2001) de John Whitman, *How the Grinch Stole Christmast* (2001) de Dr. Seuss, *Mr. Majestyk* (2002) de Elmore Leonard, *The Pink Panther* (2005) de Max Allan Collins, *Dreamgirls* (2006) de Denene Millner, *Elizabeth*. *The Golden Age* (2007) de Tasha Alexander, *Terminator Salvation* (2009) de Alan Dean Foster o *Underworld* (2009) de Greg Cox.

El repertorio hispánico participa plenamente de este proceso, en forma de importaciones traducidas que continuaron regularmente tras la crisis de las colecciones populares de adaptaciones del cine mudo. Así ocurre en *El halcón de los mares* de Howard Koch y Seton I. Miller (1941, Santiago, Zig-zag), *Kismer, destino* de Adolfo Sánchez Vázquez (1946, México, Galatea), *Los caudillos* de Mª Luz Perea (1969, Editorial Diana), *Yo fui una usurpadora* de Miguel Morayta Martínez y Alfonso Lapena (s.d., México, Albatros), *Amor sin barreras* de Irving Shulman, novelización de la comedia musical *West Side Story* (1976, Biblioteca Universal Caralt), aparecidas muchas veces, como vemos, en editoriales mexicanas.

Por lo tocante al cine más reciente, hemos podido documentar las traducciones de, al menos, las novelizaciones de *E.T. Extraterrestre* de William Kotzwinkle *et al.* (Ediciones B, 2002), *Hulk: la novelización*, de James Schamus (Madrid, Gaviota, 2003), *El espantatiburones* de Louise Gikow (Gaviota, 2004), *Batman Begins* (la novelización) (VV. AA., Gaviota, 2005), *Piratas del Caribe en el Fin del Mundo* . La Novelización, (Everest, 2007) y, dentro del mismo ciclo, *El cofre del hombre muerto* (Gaviota, 2006).

Más allá de las traducciones, el fenómeno parece haberse integrado con naturalidad en las prácticas de nuestro propio sistema narrativo, al menos en lo que a los últimos años se refiere: así, pueden citarse la novela derivada de *El amor perjudica seriamente la salud* (1996) escrita por Alberto Bermejo, *Ágora* (2009) de Marta Sofía, *Pájaros de papel* (2010) de Gervasio Posadas, *Lope. La novela* (2010) de Verónica Fernández; *Mapa de los sonidos de Tokio* (2009) de Isabel Coixet, o *Camino* (*Los días de colores* (2011) de Javier Fesser y Claro García (estas dos últimas escritas con la participación de los propios directores) o C*arahueca* (2011) del novelista Nicolás Casariego.

2.1.2. Serie-novela[15]

La tradición de las adaptaciones en forma novelada en el medio televisivo ofrece un similar carácter sistemático y obedece a prácticas sistémicas semejantes a las vigente en el medio cinematográfico: grandes franquicias transmediáticas como *Star Trek* —con múltiples series como «Star Trek Voyager», «The Dominion War», «Deep Space Nine», «Star Trek Enterprise»— o *Doctor Who* conviven con imitaciones puntuales de series, al menos, desde los años sesenta, como *The Prisoner* (1968) de Thomas M. Disch, *Starsky y Hutch* (1976) de Max Franklin, la citada *Holocausto* (1978) de Gerald Green, *Dallas* (1980) de Burt Hirschfeld, *MASH* (1980) de Richard Hooker o *El equipo A* (1984) de Charles Heath. Y se mantienen plenamente operativas en las últimas décadas, como demuestran las novelizaciones de *Expediente X* (1997) de David Basson, *Dawson's Creek* (2000) de C. J. Anders, *Buffy cazavampiros* (2001) de Mel Odom, *24* (2003) de Marc Cerasini, *Serenity* (2005) de Keith R. A. De Candido, *Battlestar Galactica* (2006) de Jeffrey A. Carver, *Anatomía de Grey* (2006) de Chris Van Dusen y Stacy McKee, etc., como puede verse, de prácticamente todos los géneros televisivos al uso y series de éxito.

Como en el caso del cine, su práctica también se documenta en el ámbito hispánico desde la aparición de la televisión en los sesenta, y también como en el caso del cine, a través de colecciones específicas de novelas basadas en series, como la de la editorial barcelonesa Bruguera TV libro, que publicó títulos como *Fuego interior* (sobre la serie *Ben Casey)* de Norman Daniels y Francisco Javier Mariñas (1965), o A*mor secreto* (basada en la serie *Dr. Kildare)*, de los mismos autores.

En el ámbito de la producción propia, los primeros casos que hemos documentado son: *Viuda, pero menos* (1982) de Juan Hernández Les, basada en la serie de televisión catalana y, por el mismo autor, de las novelizaciones de las series *Poble Nou* (1994) y *Rosa* (1996) (Gallén, 1996, pp. 33-34).

A pesar de la escasa tradición anterior, el cambio de siglo revela la generalización del fenómeno para consolidarse como una práctica plenamente integrada en el sistema. Se inicia probablemente acompañando al éxito en las sobremesas desde 2005 de las *telenovelas*

15. Proponemos dicho término dado que el de *tele-novela* con este sentido resultaría ambiguo, al confundirse con el género homónimo.

de producción española, como *Amar en tiempos revueltos* (TVE, 2005-2011), construida por cierto sobre el repertorio autóctono de la memoria del franquismo, origen de una serie abierta de novelizaciones paralelas a la misma, firmadas por Adolfo Puerta Martín, uno de los guionistas de la serie televisiva: *Azucena de noche* (2007), *Si tú me dices ven, lo dejo todo* (2008) y *El día que me quieras* (2009).

Lo novedoso del caso es que se trata de verdaderas narraciones *transmedia* ambientadas en el universo de las diferentes temporadas de la serie, cuya articulación interna, por otra parte, en el plano estrictamente televisivo, es ya de suyo muy abierta y apenas engarzada en la permanencia de algunos personajes a veces secundarios que garantizan la continuidad de ese cronotopo, desde la perspectiva espacio-temporal, argumental o actancial del relato fuente. *Azucena de noche* es la novela escrita por uno de los personajes de la segunda temporada; *Si tú me dices ven, lo dejo todo* es una secuela que transcurre cinco años después de lo relatado en la tercera temporada de la serie, mientras que *El día que me quieras*, por su parte, lo es respecto de la cuarta, en forma de relato de intriga protagonizado por un detective y expolicía de la serie.

Ilustración 17: Series-novela

También la serie *Doctor Mateo* (Antena3, 2009-2011)[16], dispone de una novelización de carácter *transmedia —Doctor Mateo. Tres veranos en San Martín* (2009, Espasa) de Gervasio Posadas— que explora en forma de expansión transficcional la infancia y adolescencia del protagonista y otros deuteragonistas de la serie en su pueblo natal.

Por su parte, la novelización de la serie *Gran Reserva* (TVE, 2010-2011) *La viña vieja* (2011, Temas de Hoy) comparte algunos rasgos con las anteriores, como su carácter transficcional y no redundante con el argumento televisivo ya conocido por los espectadores; su articulación temporal como precuela retrospectiva, que indaga en esta ocasión en los antecedentes de la historia de amor de los protagonistas que sirve de nudo argumental del arco dramático de la saga, diez años antes del arranque de la primera temporada; o la autoría de uno de los guionistas-dialoguistas de la serie, franquiciada bajo la fórmula Eligio R. Montero «a partir de la idea original de Ramón Campos y Gema R. Neira», creadores de la serie.

La disponibilidad reciente de cada vez más ejemplos ratifica la tendencia sistémica del fenómeno, que va sumando nuevos títulos como *La verdadera historia de Carmen Orozco* (2008) de Roberto Villar, expansión transficcional sobre la historia anterior a la serie de la protagonista de *Herederos* (TVE, 2007-2009); o *El Marqués* (2008), de Virginia Yagüe, de nuevo expansión *transmedia* sobre uno de los protagonistas de *La señora* (TVE, 2008-2010)[17]. Otra de las joyas de la corona de la ficción serial española, *Águila Roja* (TVE, 2009-2016) no podía permanecer al margen de este proceso, de manera que una vez más en forma de precuela sobre los orígenes del héroe, en 2010 aparecía *Águila Roja. La profecía de Lucrecia* y se expandió por otras narrativas como la gráfica en *Águila Roja. La Sociedad del Loto Blanco* (2011) de J. M. Ruiz Córdoba y Álex Sierra, la cinematográfica o la videolúdica, conformando un completo ciclo transmedia.

2.1.3. Cómic-novela

La novelización de cómics o novelas gráficas, tal vez por su propia naturaleza impresa, no parece resultar una práctica demasiado

16. Basada a su vez en la británica *Doc Martin* (ITV, 2004-2009), que a su vez ha dado lugar a sendas *geo-secuelas* francesa y alemana

17. Serie que, a la inversa, podría a su vez originarse de forma no declarada en la novela inédita de Susana Pérez-Alonso García-Scheredre, *Melania Jacoby*, con respecto a la cual se ha visto incursa en una acusación de plagio.

frecuente aunque, como veremos, a la inversa, de la literatura al cómic sí lo ha sido tradicionalmente. Sin embargo, pueden documentarse diversos casos, como el que representa dentro del canónico ciclo de *Corto Maltés, La balada del mar salado. La novela* (1996) del propio Hugo Pratt, primera entrega de su proyecto inconcluso de novelizar todas las aventuras del personaje. El citado Max Allan Collins ha intervenido en el ciclo de *Road to Perdition,* ahora también como autor de la correspondiente novelización de su propio cómic (2002), así como de la precuela *Road to Purgatory* (2004). También es ilustrativa a este respecto la novelización de los cómics de Neil Gaiman *The Books of Magic* por Carla Jablonski —*The Invitation,* (2003), *Bindings* (2003), entre otros—. O, más abiertamente ubicado en el *mainstream* del noveno arte, *Crisis on Infinite Earths* (2006) de Marv Wolfman supone la expansión novelada de esta serie de cómic, *crossover* de los más populares superhéroes del género.

La editorial Marvel ha hecho lo propio con su catálogo de personajes y superhéroes clásicos en obras como *Black Widow: Forever Red* (2015) y *Black Widow: Red Vengeance* (2016) de Margaret Stohl, *Rocket & Groot: Stranded on Planet Strip Mall* (2016) de Tom Angleberger (dentro del ciclo de Guardianes de la Galaxia) o *Iron Man: The Gauntlet* (2016) de Eoin Colfer.

También en el ámbito hispánico pueden citarse varios ejemplos, algunos tan tempranos que podrían considerarse en este caso pioneros del fenómeno, como el trasvase de los personajes del universo del tebeo infantil *Anita diminuta* y *Cuto* de Jesús Blasco en forma de cuentos y novelas ilustradas aparecidas en la década de los 40, a cargo del propio Blasco o de Javier Olavide. Esa intensa relación editorial entre la historieta por entregas y las colecciones de novelitas de quiosco interactuó también de manera intensa en la novelización del vasto ciclo de *El Coyote,* con la particularidad añadida de su mismo origen narrativo y no comicográfico en las novelas de José Mallorquí.

2.1.4. Ludo-novela

En cuanto al videojuego, empiezan a ser frecuentes también las novelizaciones disponibles en el mercado editorial, como *Knee-Deep in the Dead* (*Doom,* Book 1) (1995) de Dafydd ab Hugh y Brad Linaweaver, *Under a Killing Moon. A Tex Murphy Novel* (1996) de Aaron Conners, *The Beast Within (Gabriel Knight)* (1998) de Jane Jensen, *Baldur's Gate y Shadows of Amn* (2000) de Philip Athans,

Zero Hour (2004) de S.D. Perry o *World of Warcraft: Beyond the Dark Portal* (2008) de Aaron Rosenberg y Christie Golden. Otras veces, como era de esperar, el fenómeno se manifiesta en segundo grado a través de la correspondiente película, como en el caso de *Resident Evil. Genesis* (2004) de Keith R. A. De Candido, cine-novela, por lo tanto, basada en el primer ludo-filme de la saga.

Entre nosotros se ha vuelto asimismo frecuente las *ludonovelizaciones* traducidas e incluso las series y colecciones editoriales dedicadas a la «Novela de videojuegos», como *Uncharted. El cuarto laberinto* de Christopher Golden, *Farcry. Absolución,* de Urban Waite, *Mass effect. Andrómeda. Iniciación,* de N. K. Jemisin y Mac Walters, *Dishonored. El hombre corroído,* de Adam Christopher, *Bioshock. Rapture*, de John Shirley, *Mass Effect. Engaño,* de William C. Dietz, *Homefront. La voz de la libertad*, de John Milius y Raymond Benson, *El trono usurpado,* de David Gaider, o series específicas, como las dedicadas a *Resident Evil, Halo* o *Gears of War*[18].

Incluso como novelizaciones de un videojuego hispánico, también disponemos ya de algún indicio que nos permite aventurar que se cumplirá también la norma sistémica en relación con este medio: la novelización de *The Mystery Team* (Sony/Tonika Games, 2011) a través de una serie juvenil de novelas derivadas, que ha publicado, hasta el momento *The Mystery Team. El misterio de las momias* (2011) y *El robo del Santo Grial* (2012).

2.2. Peliculización

Se trata sin duda del término que nominalmente nos produce más extrañeza, al coincidir e identificarse casi por antonomasia en el uso generalizado con el de adaptación. Por la misma razón, es también el fenómeno más extendido en el sistema adaptativo, consistente en la conversión en película de una obra procedente de cualquier otra narrativa.

2.2.1. Novela-filme

Nos hallamos en el centro del centro de estas prácticas, no ya de la *adaptación* sino de la misma *peliculización* por antonomasia. Los filmes

18. «Novela de videojuegos» en PlanetadeLibros, <https://www.planetadelibros.com/index.php?tipo=subtematicas&nombre=novela-de-videojuegos&tem=00048&stem=00282&q=15&pag=2>.

basados en *guiones adaptados* a partir de obras literarias, especialmente novelas, se contarían por millares. Así, no resultaría fácil encontrar en la historia de las prácticas artísticas y culturales medios tan intensamente relacionados como la novela y el cine de ficción. Hasta resulta verosímil suponer que esta relación mutua ha llegado a ser más íntima que las que cada uno de ellos, por su parte, ha contraído con los géneros con los que conviven dentro de sus respectivas esferas sistémicas (el teatro, la poesía o el ensayo, en el caso de la literatura, o de nuevo el teatro, el documental, el videoarte o incluso la televisión, en el de las artes visuales, del espectáculo o del entretenimiento audiovisual).

Es un lugar común, a este respecto, cómo el acercamiento a las técnicas de la novela moderna y el alejamiento del paradigma teatral constituyó un hecho decisivo en la historia del medio a partir de las aportaciones fundamentales de Griffith o Einsestein, con vistas a la constitución del lenguaje propiamente fílmico. Como también desde el punto de vista temático lo es el de que el séptimo arte ha acudido de forma sistemática a la adaptación de textos literarios —novelas, relatos, dramas— pero también de géneros y subgéneros ya establecidos, para conformar su propio repertorio. Como hemos dicho, tanto la bibliografía sobre el proceso de adaptación como la evidencia del fenómeno a lo largo de la historia del cine resultan, a estas alturas, ciertamente abrumadores y nos eximen de la demostración o ilustración con ejemplos de esta premisa[19].

Resulta difícil compartir la magnitud de las cifras sobre cine *adaptado* —y las diferencias entre éstas— manejadas por diferentes estudios como los de Linda Seger (2000), —que estima en un ochenta por ciento, incluyendo los *biopics*, la estadística del corpus estudiado a partir de los premios Oscar—, Alfonso Méndiz (2000) —quien la rebaja a un cuarenta por ciento a escala mundial— y Antoine Jaime (2000) —el cual la sitúa, aún más a la baja, en sus estadísticas del cine español entre 1975 y 1995, en apenas un veinte por ciento de media.

19. Al objeto de documentar esta cuestión, pueden consultarse los trabajos de Cascajosa Virino (2006, pp. 60-70) o la enciclopedia de películas adaptadas a partir de novelas preparada por John C. Tibbets y James M. Welsh (2005), así como la filmografía *adaptada* que incluye el conocido estudio sobre la adaptación de Sánchez Noriega (2000, pp. 228-232). Como éste último, incluyen tanto marcos analíticos como aplicaciones críticas las monografías *Books in motion* de Mireia Aragay (2005) y *Películas de libros* de Faro Forteza (2006).

Si aplicamos una similar estadística creativa o intuitiva sobre datos análogos a los manejados por Seger, a escala española, recogidos de los premios Goya, y sea cual fuere la cifra resultante, lo cierto es que se detectan algunas tendencias apreciables, empezando, desde luego, por la sistematicidad del flujo adaptativo también en nuestro ámbito —como demuestra la extensa filmografía compilada por Sánchez Noriega (2000, pp. 215-228)— y su previsible prestigio a la hora de aspirar u obtener premios oficiales. En los primeros años de su existencia, resulta abrumadora la presencia de películas adaptadas entre las ganadoras del Goya a la mejor película o los títulos más premiados: en 1986 *El viaje a ninguna parte,* sobre el texto dramático de Fernando Fernán Gómez; en 1987 *El bosque animado* de José Luis Cuerda, sobre novela de Wenceslao Fernández Flórez; en 1989 *El sueño del mono loco,* sobre la novela de Christopher Frank; en 1990 ¡*Ay, Carmela*!, sobre el drama de Sanchís Sinisterra; en 1991 *Crónica del rey pasmado* de Imanol Uribe, sobre novela de Gonzalo Torrente Ballester, y en 1992 *El maestro de esgrima* sobre la novela de Arturo Pérez Reverte. Decae posteriormente en los premios la visibilidad institucional de ese cine adaptado —aunque el apartado dedicado al mejor guion adaptado permite seguir las tendencias literarias y editoriales españolas de las últimas décadas— para revitalizarse otra vez en la última década con *Los girasoles ciegos* (en 2008) de José Luis Cuerda, sobre la novela de Alberto Méndez; *Celda 211* en 2009, sobre la de Francisco Pérez Gandul y *Pa negre* de Agustí Villaronga, sobre la de Emili Teixidor en 2010; siendo, de igual forma, tres de las cuatro propuestas para la nominación al Oscar desde 2008 películas adaptadas.

Desde entonces, solo *La librería* de Isabel Coixet se ha hecho con el galardón a la mejor película siendo una adaptación de la novela de Penelope Fitzgerald *The Bookshop* (1978), además de obtener los premios al mejor guion adaptado y mejor dirección. Con diferente fortuna, en 2015 *La novia*, de Paula Ortiz, libre adaptación de *Bodas de Sangre* de Lorca), que también sumó 12 nominaciones, solo consiguió alzarse con los galardones a la mejor fotografía y mejor actriz de reparto). Mientras que en 2016 *Un monstruo viene a verme*, de Juan Antonio Bayona (basada en una novela de *Patrick Ness*, asimismo guionista de la película, cosechó 9 de los premios. Por lo general, las películas adaptadas tienden a seguir teniendo un amplio número de

nominaciones, pero menos tendencia a hacerse con los premios más relevantes[20].

2.2.2. Serie-filme[21]

Películas basadas, en este caso, en series televisivas de ficción. Esta forma de hipertextualidad interna en el medio audiovisual, como la denomina Concepción Cascajosa, posee ya su propia tradición de décadas y sus propios clásicos, con el Universo *Star Trek* (NBC, 1966) a la cabeza, peliculizado por primera vez en 1979 por Robert Wise con *Star Trek*. *La película*. Con ese patrón similar —series de los años 50, 60 o 70 llevadas al cine en las décadas siguientes, muy especialmente a partir de los años noventa— podemos encontrar numerosos ejemplos significativos, tales como *Los Intocables* (ABC, 1959 / *Los intocables de Eliot* Ness, Bryan de Palma, 1987), *El Santo* (ITV, 1962 / Phillip Noyce, 1997), *El fugitivo* (ABC, 1963 / Andrew Davis, 1993), *La familia Addams* (ABC, 1964 / Barry Sonnenfeld, 1991), *Embrujada* (ABC, 1964 / Nora Ephron, 2005), *Superagente 86* (CBS, 1965 / *Superagente 86 de película*, de Peter Segal, 2008), *Lost in Space* (CBS, 1965 / Stephen Hopkins, 1998) —de regreso al medio original con una teleserialización actual (Netflix, 2018)—, *Starsky y Hutch* (ABC, 1975 / Todd Phillips, 2004), *Los Ángeles de Charlie* (AXN, 1976 / Joseph McGinty, 2000), *Alf* (NBC, 1986 / *Alf. La película,* de Dick Lowry, 1996) o *Twin Peaks* (ABC, 1990 / *Twin Peaks. Fuego camina conmigo* de David Lynch, 1992) —también nuevamente teleserializada (CraveTV, 2017)—, entre otras muchas. Otro tanto podría decirse de los clásicos de las series animadas desde los sesenta, asimismo peliculizadas —a veces en acción real— a partir de los años ochenta, como *Popeye* (1960/1980), *Los Picapiedra* (1960/1994), *Speed Racer* (1967/2008) *Scooby-Doo* (1969/2002), *Los Simpsons* (1989/2007) o *South Park* (1997/1999).

20. A partir de 2011 es destacable la aparición de cómic-filmes que consiguen hacerse con distintos galardones, compitiendo con la literatura por el de mejor guion adaptado: *Arrugas* (2011), adaptación del cómic de Paco Rocas; *Las aventuras de Tadeo Jones* (2012), adaptación del cómic *Tadeo Jones y el secreto de Toactlum*, de Javier Barreira y Gorka Magallón, sobre el personaje creado por Enrique Gato o *Mortadelo y Filemón Contra Jimmy el Cachondo*, adaptación de las conocidas historietas de Ibáñez.

21. Empleamos este término al emplearse el de telefilme con el sentido especializado de película para televisión, con el cual el de tele-filme resultaría sin duda ambiguo.

Como muestran los últimos ejemplos citados, el intervalo entre la serie original y la película se ha ido reduciendo en la actualidad, siendo cada vez más frecuente el lanzamiento de la película de forma casi inmediata al éxito de la serie, como ocurre con *Expediente X* (1993/1998), *Power Rangers* (1993/1995), *Sexo en Nueva York* (1998/2008), o *Firefly* (2002/*Serenity*, 2005).

En el caso español, el fenómeno parece solo incipiente: la serie *Compañeros* (Antena 3, 1998) fue llevada al cine en *No te fallaré* de Manuel Ríos San Martín (2001), y *Águila Roja* (TVE, 2009) hizo lo propio con *Águila Roja. La película,* de José Ramón Ayerra (2011), demostrando, una vez más, pese a su escasez en este caso, la práctica del conjunto de estos flujos en nuestro repertorio audiovisual.

2.2.3. Cómic-filme

Los procesos de transmedialidad entre el cómic y el cine resultan en la actualidad completamente sistemáticos, y por su frecuencia y visibilidad podrían hacer pensar que se trata de una tendencia solo consolidada en las últimas décadas. Sin embrago, como ya hemos tenido ocasión de comprobar en buena parte de los fenómenos que venimos describiendo, poseen su propia tradición, paralela a la historia del cine desde sus primeros pasos. El mismo 1896 en que se publica la célebre viñeta de Yellow Kid en el *New York World* —para muchos, el pistoletazo de salida del medio— es el año de *El regador regado* en el naciente cinematógrafo de los hermanos Lumiére, quienes filmarían probablemente en esta obra la *protohistorieta* del alemán Herman Voguel de 1887, entre otras versiones disponibles, como la de Cristophe. De modo que las nacientes narrativa gráfica y cinematográfica parecen establecer un estrecho vínculo originario, que hace que el que podría resultar el primer cortometraje de ficción se inspire en una tira cómica; de manera análoga a la que, en 1905, Winsor McCay, autor del mítico *Little Nemo* ese mismo año, rodará, filmándose a sí mismo en el proceso de animar a *Gertie el dinosaurio* la metaficción probablemente fundacional de la animación.

En el ámbito del superhéroe, en cambio, si Superman nace a la ficción en 1938 y Batman en 1939, sus versiones cinematográficas habrán de esperar varias décadas, al menos hasta *Batman: La película* (1966) de Leslie Martinson y *Superman: la película* (1978) de Richard Donner. La renovación del género desde mediados de los ochenta supondrá la revitalización pareja que vivirá la época de sus

traslaciones al cine. La consagración de nuevos autores como Alan Moore o Frank Miller introducirá una temática y una estética más adultas y la visión de una realidad más compleja y distópica que el simplismo dualista de sus precedentes. Todo lo cual atraerá a directores de culto interesados por el estrato prestigiado del comic culto y la novela gráfica y allanará el camino del éxito de obras como *Batman* (1989) de Tim Burton, *Sin City* (2005) de Robert Rodríguez, *Batman Begins* (2005) de Cristopher Nolan, *Watchmen* (2009) de Zack Snyder, *V de Vendetta* (2006) de James McTeigue o *The Spirit* (2009) de Frank Miller. Convertido desde principios de siglo en un potente género intermedial, la cartelera abunda en los catálogos de Marvel y DC Cómics —*Capitán América: El primer vengador* (2011) de Joe Johnston; *Linterna verde* (2011) de Martin Campbell; *Iron Man* (2008) e *Iron Man II* (2010) de Jon Favreau, *The Incredible Hulk* (2008) de Louis Leterrier, *Thor* (2011) de Kenneth Branagh, etc., muchas de ellas pertenecientes a la serie de *The Avengers,* lo que demuestra el traslado sistemático a la gran pantalla de la propia estructura y normas de funcionamiento de su repertorio original, mediante el entrecruzamiento de diferentes sagas en universos densamente interrelacionados unos con otros.

También los clásicos del cómic europeo han sido llevados a la pantalla: *Lucky Luke, Astérix* (que supera la docena de películas de animación o con actores reales desde 1967) o *Tintin* (que cuenta con seis largometrajes desde 1947, el último de los cuales forma parte de la trilogía de Steven Spielberg, todavía en curso) .

En la otra esfera del campo adaptativo, en la que predominan el rasgo de prestigio *culto/de autor* y el proceso binario paradigmático de traslación al cine, la bd europea se encuentra asimismo bien representada, como ilustran clásicos como la *Barbarella* (1962) de Forest, dirigida por Roger Vadim en 1968, *Valentina* (1965) de Guido Crepax, llevada al cine en 1973 por Corrado Farina con el título de *Baba Yaga* o *El Clic* (1984) de Milo Manara, adaptada por Jean-Luis Richard y Steve Barnett en 1985. Todas ellas, conforme al signo de los tiempos en materia de liberación sexual y *de género*, protagonizadas por una nueva heroína dispuesta a asumir el mando —en el tercero de los casos, literalmente— del deseo erótico; o, en el caso de Corto Maltés de Hugo Pratt, llevado a la gran pantalla en distintas ocasiones con la obras *Corto Maltese: La cour secrète des Arcanes* (2002), de Pascal Morelli o la trilogía de Richard Danto y Liam Saury, *Corto Maltese. Sous le signe du crapicorne* (2002), *La ballade de la mer salée* (2003) y

La maison dorée de Samarkand (2004). Enki Bilal dirigirá él mismo la película de su trilogía *Nikopol* en *Immortel, ad vitam* (2004). Y el mismísimo Jean Giraud *Moebius,* máximo exponente del autor europeo consagrado del medio, dirigirá y dibujará las secuencias animadas que componen el cortometraje *Arzak Rhapsody* (2003) sobre su obra homónima —o casi— *Arzach* (1975-1976). También su personaje del teniente *Blueberry* ha dado lugar a un largometraje para cine: *Blueberry: L'expérience secrète* (2004) de Jan Kounen.

Tampoco la novela gráfica *de autor* o *de culto* se resiste a la inexorable norma sistémica de la adaptación, como prueban cómic-filmes como *Fritz el gato* (1972) de Ralph Bakshi y *Las nueve vidas de Fritz el gato* (1974) dirigida por Robert Taylor (a partir de *El Gato Fritz* de Robert Crumb (1965-1972), símbolo del *underground* estadounidense); *Road to Perdition* (2002) de Sam Mendes, (sobre el cómic de Max Allan Collins y Richard Piers de 1998), *Ghost World* (2001) de Terry Zwigoff (sobre *Eigthball* de Daniel Clowes, 1989-), *Una historia de violencia* (2005) de David Cronenberg (sobre la novela gráfica de John Wagner y Vince Locke, 1997), *Art School Confidential* (2006) de Terry Zwigoff (basada otra vez en los cómics de Clowes), *Persépolis* (2007) y *Pollo con ciruelas* (2011), ambas de Vincent Paronnaud y la propia Marjane Satrapi, autora de las obras homónimas (2000-2003 y 2004, respectivamente).

También en España se reproducen patrones muy similares. El nacimiento de la animación presentó relevantes coincidencias de historietistas y personajes entre sus pioneros, como Salvador Mestres, quien realizó con *La isla mágica* (1940) el primer filme español de animación basado en un cómic, sobre su historieta en catalán *Juanito Milhombres* (1935) o Josep Escobar, que llevará a sus personajes, como *Carpanta* (1948), a una rudimentaria versión doméstica de animación patentada por él mismo, denominada *Cine Skob*, solo un año después de su nacimiento editorial (Candel, 1993: 24).

Mortadelo y Filemón, la serie insignia de la época Bruguera, creada en 1958 por Francisco Ibáñez fue pronto adaptado en animación en una serie de películas de Rafael Vara tituladas *Mortadelo y Filemón, Primer festival del humor* (1969), *Segundo festival del humor* (1970) y *El armario del tiempo* (1971) y recientemente ya con actores, en la serie de películas de Javier Fesser iniciada con *La gran aventura de Mortadelo y Filemón* (2002).

A partir de los años 80, la peliculización de los clásicos del tebeo se convierte en una práctica habitual, tanto en animación como en acción real, como muestran *Las aventuras de Zipi y Zape* (1981) de Enrique Guevara, *Zipi y Zape* (2003) de Claudio Biern Boyd, *Gugú* (1982) de Jordi Amorós (sobre *Angelito* (1964-) de Vázquez), *Goomer* (1999) de José Luis Feito y Carlos Varela (sobre el personaje de Ricardo y Nacho), *El Capitán Trueno y el Santo Grial* (2011) de Antonio Hernández sobre la mítica cabecera de Víctor Mora y Ambrós o el reciente *Superlópez* (2018) de Javier Ruiz Caldera, sobre el personaje creado por Jan en 1973.

Paralelamente, en el campo de la historieta underground y de autor, el personaje de *Torpedo* de Sánchez Abulí y Jordi Bernet ha sido llevado al cine de animación por Juan Antonio Rojo en *Tic, tac, Luca Torelli es Torpedo* (1996); *Makinavaja* de Ivá (1986-1994) en *Makinavaja, el último choriso* (1989) y su secuela *Semos peligrosos, uséase Makinavaja 2* (1992), dirigidas por Carlos Suárez; *Historias de la puta mili* (1986-), del mismo Ivá en la película homónima dirigida por Manuel Esteban en 1993 y *Atolladero Texas,* de Óscar Aibar y Miguel Ángel Martín (1990), en *Atolladero* (1995) de Óscar Aibar.

Por último, hasta el momento, la consagración de la novela gráfica resulta paralela a la de este proceso de su peliculización. Ninguna obra mejor que *Arrugas* (2007) de Paco Roca, llevada de inmediato al cine con la película de animación homónima dirigida por Ignacio Ferreras en 2011, puede representar esta simbiosis, al obtener respectivamente uno de los primeros Premios Nacionales de Cómic y el Goya a la mejor película animada. La novela gráfica finalista del primero, *María y yo* (2007), de Miguel Gallardo, por su parte, fue convertida en película documental en *María y yo* (2010) de Félix Fernández Castro y *Psiconautas* (2008) de Alberto Vázquez, llevado a la pantalla por su autor y Pedro Rivero en *Birdboy* (2010), obtuvo el Goya al mejor cortometraje de animación en 2011.

2.2.4. Ludo-filme

Las películas basadas en un videojuego son un fenómeno cada vez más frecuente, a pesar de la relativa novedad del medio original. Su incorporación dinámica al sistema de prácticas adaptativas más habituales puede leerse sin duda como una prueba más, no solo de su demostrada fortuna comercial, sino también del paso desde posiciones periféricas asociadas con el mero entretenimiento, a una mayor

consideración cultural y narrativa. En este sentido, se trata de un proceso no muy distinto al que acabamos de observar relativo al cómic en el apartado anterior, por lo que nos resulta igualmente previsible que seguirá su estela en cuanto a la sistematicidad de los trasvases futuros de su repertorio de obras, géneros y universos ficcionales. Y también, como en el caso del cómic, dejaremos prácticamente fuera del ámbito investigado para la ejemplificación los vastos territorios orientales del manga y el anime —excepto algunos casos centrales, como *Pokemon* o *Final Fantasy*—.

En el pequeño muestreo que ofrecemos a continuación, puede apreciarse que los primeros videojuegos en ser peliculizados fueron algunos de los más populares desde los años 80, como *Super Mario, Final Fantasy* o *Street Fighter,* adaptados en general a partir de la década siguiente. Esta práctica transmedial se consolidará, sobre todo, desde el cambio de siglo, aproximándose la fecha de producción de la película a la del original. No suele tratarse de grandes éxitos cinematográficos, aunque los juegos en los que se basan sí lo sean. Narrativamente hablando, consisten en general en transficciones transmedia —de tipo architextual—, más que imitaciones o reescrituras de argumentos y obras concretas de sus hipomedios originales, que recrean, expanden o continúan los universos y el género de estos. Muchas veces, forman parte de franquicias o ciclos multiplataforma en los que participan, además del juego y la película, los demás medios habituales, como el libro, la serie de televisión o el cómic. Este mismo carácter expansivo y transficcional hace que tiendan con facilidad a la serialidad, como veremos a continuación.

La gama de correlaciones narrativas observada es muy amplia, dándose trasvases binarios de un videojuego concreto a una película, de un videojuego a una serie de películas, de una serie de videjuegos a una película, y de una serie de videjuegos a una serie de películas.

Pertenecen al primero de los casos y constituyen, por el momento, transmediaciones textuales, la película *Alone in the Dark* (Uwe Boll, 2005) continuación transficcional de *Alone in the Dark 4. The New Nightmare* (Infogrames, 2001), en el ámbito del terror; *In the Name of the King: A Dungeon Siege Tale* (Uwe Boll, 2008), recreación transficcional de *Dungeon Siege* (Gas Powered Games, 2002) en los géneros de fantasía, acción, aventura y del rol; *Prince of Persia: Las arenas del tiempo* (Mike Newell, 2010), recreación del juego homónimo (Ubisoft, 2003), ambos dentro del género de la aventura y la

fantasía; o *Tomb Raider* (Square Enix, 2013 / Roar Uthaug, 2018) combinación de acción y aventura, basada en la novena entrega del juego y expansión transficcional, como precuela, de toda la saga.

Son todavía transmediaciones textuales a partir de un juego dado, aunque abran una serie de películas (normalmente secuelas de la primera), los ciclos o subciclos originados a partir de *Final Fantasy VII* (Square Soft, 1997), *Final Fantasy VII: Advent Children* (Tetsuya Nomura, 2005) y *Final Fantasy VII: Last Order*, (Morio Asaka, 2005), —ambos anime, continuaciones transficcionales que forman parte del subciclo transmedia *Compilation of Final Fantasy VII*—; o *Silent Hill 3* (Konami 2003 / Christophe Gans, 2006) y *Silent Hill: Revelación 3D* (Michael J. Bassett, 2012) de las celebérrimas franquicias de fantasía y terror, respectivamente.

En cambio, constituyen ya ejemplos de transmedia architextual, las películas originadas no en un juego concreto, sino en el universo formado por toda una serie de ellos (y que resultan, por lo tanto, claras expansiones transficcionales de los mismos), los casos, mucho más frecuentes, correspondientes a *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985- / Anabel Jankel y Rocky Morton, 1993); *Final Fantasy* (Square Enix, 1987- / *Final Fantasy: The Spirits Within* (Hironobu Sakaguchi, 2001); *Doom* (id Software, 1993-) / *Doom: la puerta del infierno* (Andrzej Bartkowiak, 2005); *Dead or Alive* (Tecmo, 1996) / *DOA: Dead or Alive* (Corey Yuen, 2007); *Far Cry* (Ubisoft, 2004 / Uwe Boll, 2008); *Max Payne* (Remedy Entertaiment, 2001 / John Moore, 2008); *El profesor Layton y la diva eterna* (Level-5, 2007 / Masakazu Hashimoto, 2009); *Need for Speed* (Electronic arts, 1994 / Scott Waugh, 2014); *Warcraft* (Blizzard Entertainment, 1994 / Duncan Jones, 2016); *Angry Birds* (Rovio Entertainment Corporation, 2009 / Clay Kaytis y Fergal Reilly, 2016); o *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007 / Justin Kurzel, 2016).

Ejemplos, por último, de transficción transmedia entre series de videojuegos y serie de películas pueden verse en los diversos animes originados —todos ellos a partir de los clásicos del género de lucha del pasado siglo— en *Street Fighter* (Capcon, 1987), cuatro entre 1994 y 2009, además de dos películas de acción real de 1995 y 2009; *Tekken* (Namco, 1994), dos en 1998 y uno en 2010; así como en la saga fílmica de *Mortal Kombat* (Midway, 1992) de Paul W. S. Anderson (1995) y John R. Leonetti (*Mortal Kombat: Aniquilación*,1997); o ya en el siglo XXI, los que representan las peliculizaciones seriales de

clásicos de la aventura —*Tomb Raider* (Core Design, 1996) / *Lara Croft: Tomb Raider* (Simon West, 2001) y *Lara Croft Tomb Raider: La cuna de la vida* (Jan de Bont, 2003)—, el terror —*Resident Evil* (Capcom, 1996) en seis películas desde 2002—, la ciencia ficción —*Halo* (Bungie Studios, 2001-) / *Halo Legends* (Frank O'Connor y Joseph Chou, 2010), colección de siete cortometrajes de *animación—,* o la acción —*Hitman* (Eidos Interactive, 2000-) / Xavier Gens, 2007 y *Hitman: Agente 47* (Aleksander Bach, 2015)—.

Como hemos visto en este apartado, el peso sistémico del anime japonés resulta muy significativo. El paradigma al respecto de este paroxismo transficcional resulta sin duda la serie de más de veinte películas pertenecientes a la franquicia *Pokemon* (Nintendo, 1996), universo que, aunque popularizado a través de la televisión, es originalmente, y vuelve a ser, en su último gran éxito, de carácter videolúdico.

Más allá de la presencia de referentes históricos españoles en la ambientación y la trama de la citada versión cinematográfica de *Assassins Creed,* no hemos podido documentar por el momento entre nosotros ninguna de estas especies, pero nos atrevemos a aventurar que no habremos de esperar mucho. Permanezcamos atentos a la pantalla…

2.3. Teleserialización

Si en el caso de la literatura y la narrativa literaria utilizamos la novela como epítome, y en el del cine el largometraje, la narración y la ficción televisiva se reviste en nuestro modelo de la denominación de su expresión dominante: la serie; de modo que entenderemos por *teleserialización* la conversión en serie televisiva de una obra procedente de cualquier otra narrativa.

La edad y la tradición más reciente del medio —que, en este sentido, lo emparentan más en nuestro sistema de prácticas internarrativas con el videojuego que con la novela, el cine o el cómic—, así como lo reciente del auge de la serie de ficción como fenómeno tanto de masas como dotado de prestigio cultural —proceso que los medios precedentes experimentaron varias décadas antes, y que el videojuego aún no ha completado—, hacen presuponer una menor disponibilidad de ejemplos en el repertorio, si acaso con la excepción del peso de las fuentes literarias en la teleserialización del canon, para ejemplificar los diferentes tipos resultantes de nuestra combinatoria e, incluso,

aventurar la existencia de posibles casillas vacías, muy especialmente en el ámbito hispánico.

Igualmente en hipótesis, cabe esperar que, en función de ese mismo capital cultural en circulación, la tradición del fenómeno beba de fuentes primero literarias, después cinematográficas, más tarde comicográficas y solo finalmente videlúdicas. En esa genealogía hipotética podríamos situar, en esquema, la evolución que nos llevaría de *Perry Mason* (CBS, 1957-1966) basado en las novelas de Stanley Gardner; *M.A.S.H* (CBS, 1972-1983), basada en la novela de Richard Hooker de 1968; *Fame* (NBC, 1982-1987), basada en la película de Alan Parker de 1980; *Lois y Clark* (ABC, 1993-1997), basada en el personaje de Superman de DC Comics de 1933; a *Mortal Kombat: Conquest* (TNT, 1998-1999), basada en la saga de videojuegos de 1982. Si bien, por otra parte, la existencia de series tan tempranas como *Aventuras de Superman* (ABC, 1952-1958), *Flash Gordon* (DuMont Television Network, 1954-1955) o *Batman* (ABC, 1966-1968), hacen sospechar, al contrario, que el otro factor en juego, el de la popularidad y el éxito comerciales, hayan prevalecido en el caso de teleserialización primera de los clásicos norteamericanos de la historieta. Esperemos a que el rápido muestreo por los diferentes procesos y obras resultantes apunte si se trata de una excepción, o de la misma regla del sistema.

2.3.1. Novela-serie

En efecto, si bien no con el mismo protagonismo ni densidad que con respecto al cine, sin duda también el medio televisivo se ha mostrado muy receptivo desde sus orígenes al reaprovechamiento de fuentes literarias y, especialmente, de novelas. Como señala Concepción Cascajosa «el telefilme […] ha utilizado de forma habitual la novela con adaptaciones de gran popularidad» mientras que, a su vez, «la miniserie se ha convertido en el mejor formato para las adaptaciones literarias gracias a su extensión y flexibilidad temporal» (Cascajosa Virino, 2006, p. 81).

En el terreno de las teleseries —el más autónomo, probablemente, en su tradición y repertorio— pueden verificarse numerosos ejemplos desde los orígenes del medio, tales como la citada *Perry Mason* (CBS, 1957-1966), *El Virginiano* (NBC, 1962-1971), basado en el clásico del oeste de Owen Wister de 1902 o *Sandokan* (RAI 1, 1976) basada en el de las aventuras de Salgari o *M.A.S.H* (CBS, 1972-1983),

basada en la novela de Richard Hooker de 1968, a las más recientes *Dexter* (Showtime, 2006), sobre la serie iniciada por *Dexter, el oscuro pasajero* (2004) de Jeff Lindsay o *Juego de tronos* (HBO, 2011) sobre *Canción de hielo y fuego* (1996) de R. R. Martin.

Mientras que podría decirse, con la inevitable simplificación, que mientras el telefilme se ha relacionado con la serie B que le es, en parte, consustancial, o al menos ha mostrado su preferencia por títulos menos conocidos en el campo literario, la miniserie se ha decantado con claridad del lado del *canon*: recuérdense si no los casos, más propios de la dimensión europea de ambas tradiciones, de las basadas en *Yo, Claudio* de Robert Graves (BBC: 1976), *Retorno a Brideshead* de Evelyn Waugh (Granada Television, 1980), *El conde de Montecristo, Los miserables,* etc. (Cominges, 2009).

En España, a falta de industria específica de películas para televisión, sí puede verificarse, en cambio, el fenómeno de las miniseries de fuente literaria —novelística casi siempre— si bien temporalmente circunscrito a las décadas de los setenta y ochenta y aparentemente en desuso en la actualidad. De esa *edad de oro*, podremos recordar con facilidad los éxitos —quizá porque entonces la televisión pública tenía muy escasa competencia, y también a causa del mecenazgo ejercido por ésta sobre el fenómeno— de las adaptaciones de *Cañas y barro* de Blasco Ibáñez*, Fortunata y Jacinta* de Pérez Galdós o *Los gozos y las sombras* de Torrente Ballester, dirigidas por Rafael Romero, Mario Camus y Rafael Moreno Alba en 1978, 1979 y 1982, respectivamente.

La amplitud de dicha tendencia resulta hoy muy notable, tanto con su mencionada vinculación con clásicos de la tradición, como en el caso de autores contemporáneos muy consagrados, produciéndose, además de los citados, títulos tan conocidos como *La saga de los Ríus* (1976, Pedro Amalio López, sobre novela de Ignasi Agustí), *La barraca* (1979, León Klimovsky, sobre novela de Blasco Ibáñez), *La plaza del diamante* (1981, Francesc Betriu, sobre novela de Mercè Rodoreda), *Juanita la larga* (1982, Eugenio Martín, sobre novela de Juan Valera), *Los jinetes del alba* (1990, Vicente Aranda, sobre novela de Jesús Fernández Santos), *La forja de un rebelde* (1990, Mario Camus, sobre novelas de Arturo Barea), *Don Quijote* (1990, Manuel Gutiérrez Aragón) o *La Regenta* (1994, Fernando Méndez Leite, sobre novela de Clarín) (Sánchez Noriega, 2000, 215-228). A las anteriores habría que añadir miniseries que sintetizaban o combinaban diversas obras

pertenecientes a un género literario determinado, como la novela picaresca en el caso de *El Pícaro* (1974, Fernando Fernán Gómez, partiendo de textos de Mateo Alemán, Cervantes o Quevedo).

Para completar esa posible asociación genérica del telefilme con la novelística de serie B y de la miniserie con los clásicos literarios de prestigio en el terreno europeo, tienta pensar en la serie como el marco adaptativo idóneo, por su parte, con respecto al *best seller* y la franquicia de masas en el ámbito angloamericano: así lo atestiguan *Sexo en Nueva York,* sobre el libro de Candance Bushnell; *Bones* (Fox, 2005), inspirada en el personaje de los superventas de Kathy Reichs; *Sangre fresca* (HBO, 2008) basada en la serie narrativa vampírica de Charlaine Harris; *Los pilares de la tierra* (Starz Entertainment, 2010), sobre el bestseller mundial de Ken Follet o la citada *Juego de Tronos.* Incluso en España, tal hipótesis cobra visos de posibilidad a la luz del caso disponible, *Sin tetas no hay paraíso* (Telecinco, 2008), réplica local de la serie colombiana del mismo título y de la novela del también colombiano Gustavo Bolívar (Cominges, 2009).

En los últimos años, el fenómeno sigue plenamente vigente en todas las direcciones históricas, genéricas y nacionales, como ilustran *Great Expectations* (BBC, 2011) sobre la obra de Dickens; *Galerías Paradise* (BBC, 2012-2013), sobre el clásico de Émile Zola *el Paraíso de las damas*; *Once upon a Time in Wonderland* (ABC, 2013-2014) sobre la *Alicia* de Lewis Caroll; *The Musketeers* (BBC, 2014-2016) sobre la saga de Alejandro Dumas, en el territorio de los clásicos. *House of Cards* (Netflix, 2013-) sobre la novela de Michael Dobbs; *Philip K. Dick's Electric Dreams* (Channel 4, 2017); *The Handmaid`s Tale* (Hulu, 2017), sobre la novela de Margaret Atwood, en el de los contemporáneos. Y, en géneros específicos como el policial, *Sherlock* (BBC, 2010-), *Comisario Montalbano* (RAI, 1999-), *Wallander* (BBC, 2008-) o *Los crímenes de Fjällbacka* (SVT, 2012) sobre las series de novela de Conan Doyle, Andrea Camileri, Henning Mankell y Camilla Läckberg, respectivamente.

Otro tanto podemos decir de las teleserializaciones hispánicas recientes, igualmente sistemáticas en todos los campos apuntados globalmente, desde las derivadas de novelas contemporáneas como *Crematorio* (Canal +, 2011, sobre la novela de Rafael Chirbes), *Las aventuras del Capitán Alatriste* (Telecinco, 2015, sobre la popular saga literaria de aventura histórica de Arturo Pérez Reverte) o *Petra Delicado* (Telecinco, 1999) y *Cuatro estaciones en La Habana* (Netflix,

2016) sobre las series policíacas de Alicia Giménez Bartlett y Leonardo Padura, respectivamente.

2.3.2. Cine-serie

Las series de televisión basadas en una película parecen, a la luz de las muestras observadas, derivarse de títulos de éxito y realizarse por ello en fechas próximas al de sus fuentes en todos los géneros comerciales. Son normalmente transmediaciones textuales —recreaciones o continuaciones en forma de remake o secuela, o expansiones tales como precuelas o *spin off*— de sus hipomedios. Dejando de lado las series de animación, que podemos presuponer constituyen su origen varias décadas antes, cronológicamente aparecen con frecuencia creciente y de manera ininterrumpida desde los años 80. En las más recientes, se observa la curiosa tendencia a mantener sus fuentes en conocidos filmes de los años 80 y 90, en lugar de acudir a referentes más actuales, como veremos.

Así, podemos encontrar los casos de *Fame* (NBC, 1982-1987 / Alan Parker, 1980) o *Dirty Dancing* (CBS, 1988-1989 / Emile Ardolino, 1897) dentro de la comedia o el drama musical; *Buffy Cazavampiros* (The WB, 1997-2003 / Fran Rubel Kuzui, 1992) en el género de la comedia fantástica; *Armas de mujer* (NBC, 1990 / Mike Nichols, 1988) en el de la comedia o el drama romántico; *Las aventuras del joven Indiana Jones* (ABC, 1992-1996), derivada de la franquicia clásica de aventuras abierta por *En busca del arca perdida,* de Steven Spielberg, en 1981; *Los inmortales* (Redifusión, 1992-1998 / Russell Mulcahy, 1986) en el de la fantasía; *Loca academia de policía* (Redifusión, 1997-1998 / Hugh Wilson, 1984) en el de la comedia; *12 Monos* (SyFy, 2015- / Terry Gilliam, 1995) o *Terminator: The Sarah Connor Chronicles* (Fox, 2008-2009 / James Cameron, 1984) en el de la ciencia ficción; *Fargo* (FX, 2014-2017 / Hermanos Cohen, 1996) y *Arma letal* (20th Century Fox Television, 2016- / Richard Donner, 1987) en el de la acción; *Minority Report* (Fox, 2015 / Steven Spielberg, 2002) de nuevo en el terreno de la distopía tecnológica futurista.

Por su parte, una serie tan reciente y exitosa como *Westworld* (HBO, 2016 / Michael Crichton, 1973) ejemplifica la complejidad y recursividad que pueden llegar a revestir estas prácticas, al emparentarse tanto con la película original como con cine-series anteriores, como *Beyond Westworld* (CBS, 1980), en este caso.

En el caso español, de nuevo sorprende la normalización a escala local de los fenómenos y tendencias descritas en el plano global, existiendo ya un cierto número de ejemplos desde la década de los 90, como *Por fin solos* (Antena 3, 1995 / Antonio del Real, 1994), *Todos los hombres sois iguales* (Telecinco, 1996-1998 / Manuel Gómez Pereira, 1994), *La banda de Pérez* (TVE, 1997 / *¡Biba la banda!,* Ricardo Palacios, 1987) o *Buscando el norte* (Antena 3, 2016 / *Perdiendo el norte,* Nacho G. Velilla, 2015), todos ellos, curiosamente, inscritos en los diferentes territorios de la comedia.

Por último, *Makinavaja* (TVE, 1995 / *Makinavaja, el último choriso* (1992) de Carlos Suárez —y su secuela *Semos peligrosos* del mismo año—) ejemplifica la cine-serie que era a su vez previamente un cómic-filme, inspirada como sabemos en la serie de cómics de Ivá.

2.3.3. Cómic-serie

Las series televisivas basadas en cómics deparan la abrumadora evidencia de su superabundancia. No hemos podido verificar en este caso la hipótesis inicial de que tanto su origen como su mayor presencia se encontrarían en el terreno de la animación, dadas las especiales relaciones contraídas entre ambos medios, dándose los primeros ejemplos de esta práctica que hemos encontrado en acción real desde los años cincuenta y, por tanto, desde los orígenes del medio, como *Aventuras de Superman* (ABC, 1952-1958) o *Flash Gordon* (DuMont Television Network, 1954-1955). En cambio, sí hallamos un antecedente inmediato en la década anterior en el serial cinematográfico, como demuestra, al menos, el serial de *Capitán América* en 1944.

Las primeras series animadas que encontramos de nuestra pesquisa pertenecen a la década siguiente, unas y otras, como puede verse en los títulos citados, sistemáticamente dentro del género del superhéroe y, por lo general, a aquellos propios del catálogo de Marvel y D. C. —*The Marvel Super Heroes* y *Iron Man* en 1966, *Spiderman* y *Los cuatro fantásticos* en 1967—. Tras un pequeño paréntesis, el género rebrota a finales de los ochenta y eclosionará a partir de los años noventa, al calor de los grandes clásicos del medio, revitalizados por la tendencia paralela a su adaptación cinematográfica, con S*uperman* en 1988 y *Batman* en 1992 como ejemplos paradigmáticos. Sorprende muy especialmente la recurrencia de las serializaciones, que forman grandes sistemas de series de series que, además de las ya citadas, abundan en expansiones transficcionales que replican el sistema de

producción serial de sus fuentes originales: las de *Iron Man* en 1994, 2009 y 2010, de *Spider-Man* en 1981, 1994, 1999, 2003, 2009, 2012 y 2017, de *Los 4 fantásticos* en 1967, 1978 y 1995 y de *Batman* en 1992, 1994, 1997, 1999, 2008 y 2013.

Volviendo a las cómic-series en acción real, podemos observar cómo, además de las ya citadas en la década de los cincuenta, el sistema de sus clásicos se fijará regularmente a lo largo de las décadas siguientes del siglo XX, para generalizarse de manera exponencial en el siglo XXI. Siguiendo este patrón, *Los vengadores* se trasvasan a la pequeña pantalla en 1961, *Batman* en 1966, *Spiderman* en 1976 —a la que regresará en 1978, 1993 y 2008—, *Wonder Woman* en 1975, *El increíble Hulk* en 1977, *Superboy* en 1988 y *Lois y Clark. Las nuevas aventuras de Superman* en 1993.

En el nuevo siglo la tendencia no deja de intensificarse sobre los clásicos, ramificarse a otros universos y diversificarse con la inclusión de fuentes ajenas a las grandes franquicias audiovisuales de Marvel y Detective Comics (DC). El catálogo, que revela una mirada panorámica sobre este período, resulta abrumador, como demuestran, a título de muestra fácilmente accesible, serializaciones como *Smallville* (2001), *Blade* (2006), *The Walking Dead* (2010), *Arrow* (2012) o *Agents of S.H.I.E.L.D.* (2013); *Gotham, Agente Carter, Constantine* o *The Flash,* todas ellas en 2014; *Daredevil, iZombie, Jessica Jones, Supergirl,* o *Powers* en 2015; *Justice League Action, Leyendas del mañana, Lucifer, Luke Cage* o *Preacher* en *2016; Riverdale, Runaways, Inhumans, Iron Fist, Legion, The Defenders, The Gifted* y *The Punisher* en 2017; y *Cloak & Dagger* en 2018.

En España, los primeros casos se producen en animación, como *Mortadelo y Filemón* (1969 y 1994), *Zipi y Zape* (1982 y 2003) o *El botones Sacarino* (2000). *Historias de la puta mili* (1994), *«Mot»* (1995) o la citada *Makinavaja* (1995) serían, por su parte, algunos de los ejemplos en acción real..

En la esfera iberoamericana, encontramos dos series de cortometrajes de animación para televisión sobre *Mafalda* (1973 y 1995), la heroína creada por Quino en 1964 y *Mujeres alteradas* de Maitena (1994), convertida en la serie española *Maitena: Estados alterados* (2008-2009), así como el de *Cybersix* de Carlos Trillo y Carlos Meglia (1991), que ha dado lugar tanto a una serie argentina con actores (1995) como a otra japonesa de *anime* (1999-2000). Incluso la *Dark Angel* creada por James Cameron para la Fox (2000-2002)

podría tratarse de una reescritura no declarada de la misma, origen de un subciclo que incluye ya su propio videojuego (2002) y tres novelizaciones *transmedia* escritas por Max Allan Collins.

2.3.4. Ludo-serie

Las prácticas transmediales que afectan al videojuego son necesariamente algunas décadas más recientes, pero además de ello, puede decirse que no se trata de una de las direcciones más productivas del sistema internarrativo. Las escasas teleserializaciones en acción real son curiosamente de las más tempranas —como *Mortal Kombat, Conquest* (TNT, 1988) o *Super Mario Bros. ¡El Super Show!* (Multidifusión, 1989)— y no se han convertido en una norma de producción popular desde entonces, pese a la edad dorada que experimentan paralelamente ambos medios en lo que va de siglo. Por sus características narrativas, es la modalidad que más libremente tiende a la transficción de sus argumentos y universos originales.

El fenómeno resulta algo más frecuente en animación, y más sostenido en el tiempo, también desde los años 80, con las ludo-series *Dragon's Lair* (ABC: 1984) —la primera en términos absolutos en nuestra pesquisa— *The Legend of Zelda* (Redifusión, 1989), *The Adventures of Super Mario Bros* (NBC, 1989), *Super Mario World* (NBC, 1991), *Las aventuras de Sonic el erizo* (ABC, 1993), *Mega Man* (Redifusión, 1995) *Earthworm Jim* (NBC, 1995), *El País de Donkey Kong* (Teletoon, 1996), *Mortal Kombat: Defenders Of The Realm* (Fox Kids, 1996), *Tak and the Power of Juju* (Nickelodeon, 2008), *Pac-Man y las aventuras fantasmales* (Disney, 2013), *Angry Birds* (MTV3, 2013, Toons TV, 2017) y *Piggy Tales* (ToonsTV, 2014).

Algo más tardía, pero la que parece la tendencia más vigorosa, resulta la adaptación de videojuegos a series de anime en el ámbito oriental, como *Virtua Fighter* (1995), *Street Fighter* (1995), *Nightwalker* (1998), *Monster Rancher* (1999), *Final Fantasy: Unlimited* (2001), *Tales of Eternia: The Animation* (2001), *Sonic* (2003), *Yumeria* (2004), *Ragnarok The Animation* (2004), *Amnesia* (2013) y *Ace Attorney* (2016), por citar algunos de los títulos más conocidos en occidente, tanto en géneros *mainstream* como, de manera muy abundante, pertenecientes a modalidades muy específicas de sus fuentes en ese ámbito, como la novela visual, la simulación de citas o incluso el erogé. Por último, grandes franquicias como *Pokemon* han accedido también a la teleserialización múltiple más

propia de otros medios, con sendas ludo-series en 1997, 2002, 2006, 2010, 2013 y 2016.

Otra de esas grandes franquicias internacionales, la originada en el videojuego, *Castelvania,* en cuyo desarrollo ha participado el estudio español Mercury Steam, dispone ya de una serie de animación (Netflix: 2017), y constituye así el único caso que hemos podido relacionar indirectamente con este tipo de transferencias entre estas industrias audiovisuales en el ámbito español hasta el momento.

2.4. Historietización

Podemos suponer que, desde un punto de vista histórico, la conversión en cómic de una obra procedente de cualquier otra narrativa se haya centrado inicialmente en las relaciones entre la narrativa literaria y la gráfica, a las que después se hayan ido agregando sistemáticamente, como ya hemos tenido ocasión de comprobar en los apartados anteriores, los nuevos medios audiovisuales y digitales a medida que iban consolidando sus propios repertorios.

Con respecto a la literatura, tampoco es difícil aventurar que dicha relación haya estado muy condicionada por sus respectivas posiciones de partida en el campo cultural: una prestigiada en el centro del sistema literario, la otra en los márgenes de la cultura popular, el entretenimiento, el humor y los géneros de carácter infantil y juvenil. Desde una situación así, los trasvases entre ambas ofrecen lógicamente una balanza muy desigual y decididamente inclinada hacia la primera, tanto por las visiones de quienes, desde un lado, tan sólo concederían al nuevo medio el papel subalterno de fomentar la iniciación a la lectura, como desde el otro lado, por la búsqueda del capital simbólico y el prestigio que podía acarrearle acudir al repertorio literario como vía de acceso a la alta cultura.

A lo primero respondían, con toda probabilidad, las colecciones de clásicos literarios ilustrados, en formato libro, como las que la Editorial Bruguera popularizó en España bajo nombres como «Clásicos juveniles», «Grandes aventuras» o «Historias selección», que poblaron las bibliotecas de los adolescentes de las décadas de los sesenta y setenta, alternando los textos adaptados en versión juvenil con páginas intercaladas con la historia en viñetas. A lo segundo, en la forma ya exclusiva de historietas, corresponderían los primeros usos del término «novela gráfica» que dio nombre a las colecciones publicadas por Ediciones Reguera desde 1945, o Ediciones Toray

desde 1960 —la cual, a su vez, añadió desde 1962 una «T.V. Novelas gráficas» para las adaptaciones procedentes del nuevo medio televisivo— (Alcázar, 2010), hasta llegar la archiconocida «Joyas literarias juveniles» de la citada Editorial Bruguera.

Pero además de la adaptación clásica —y de clásicos— las relaciones entre ambos medios narrativos se han concebido y practicado de formas muy diferentes. De la más disociada, plasmada en la mera denominación como «novela en imágenes» de las narraciones puramente visuales de estirpe expresionista o surrealista, desarrolladas en la época silente del cine, practicadas por Lynd Ward o Marx Ernst en los años veinte, a la más integrada, visible en la edición simultánea de una obra en ambos formatos por el mismo autor, como en *Pizzería kamikaze* de Etgar Keret, median múltiples formas de relación entre estas obras y medios: autores literarios que escriben guiones de cómic inéditos, como Jonathan Lethem, Fred Vargas o Ian Rankin o guionizan a posteriori la adaptación de sus propias obras como, entre otros muchos, Jean-Patrick Manchette, Leo Malet o Hiromi Kawakami; intermediaciones temáticas en novelas argumentalmente basadas en el mundo del cómic, como en *Las asombrosas aventuras de Chevalier y Clay,* de Michel Chabon o *La misteriosa llama de la reina Loanna,* de Umberto Eco; o bien a la inversa, cómics basados en el universo de la literatura o protagonizados por novelistas, como las biografías de Saint-Exupéry escrita/dibujada por Hugo Pratt (*El último vuelo*) o de Kafka por Robert Crumb (y David Zane); novelas multimedia, presentada en el formato editorial de ésta, que incluye viñetas o páginas de cómic, como *La ley del amor* de Laura Esquivel (con dibujos de Miguelanxo Prado), *Gemma Bovery* de Posy Simonds; novelas transmedia continuadas por secuelas dibujadas, en series de masas como *Forastera* de Diana Gabaldón con respecto a su versión en cómic *The exile,* etc.

De todas estas modalidades, quizá sólo con excepción de ésta última (y seguramente no tanto a falta del cómic *transmedia*, sino de series narrativas franquiciadas que le pudiesen servir de fuente) el sistema español evidencia una situación plenamente normalizada: tenemos ejemplos de novelistas/autores de cómic como Andreu Martín o Ignacio Vidal-Folch, junto con autores del guion adaptado de algunas de sus obras, como Arturo Pérez Reverte. A los que habría que añadir, recíprocamente, guionistas de cómic-autores de novelas, como Víctor Mora o Ramón de España, o autores-dibujantes que ilustran novelas o textos literarios, como el mencionado Miguelanxo

Prado, Alberto Vázquez, Santiago Valenzuela, Fidel Martínez o David Rubín, en nuevas versiones de «Clásicos ilustrados» como la reciente de la editorial Astiberri. Novelas que giran argumentalmente sobre el mundo de los tebeos como *Hazañas del capitán Carpeto* de Rafael Reig o *Querido Corto Maltés,* de Susana Forte, y libros con microrrelatos sobre superhéroes como *La novia de King Kong* de David Mena, junto a novelas gráficas sobre escritores, como la recreación de Joyce en *Dublinés* de Alfonso Zapico. Y, por último, obras narrativas que incluyen secuencias dibujadas en su seno, como *Nocilla lab* de Agustín Fernández Mallo o *Ultraviolencia* de Miguel Noguera y, desde luego, también cómics que son simplemente adaptaciones de novelas en sentido tradicional.

2.4.1. Novela-cómic

Sin lugar a dudas, en lo tocante a esta forma de relación intermedial por excelencia entre ambas narrativas, los trasvases, como dijimos eminentemente unidireccionales entre sus respectivos repertorios, evidencian a estas alturas un carácter sistemático: empezando por el aludido género de los clásicos ilustrados, que ha alcanzado ya, desde sus orígenes populares y de serie B, al estrato de autor y la novela gráfica prestigiada. Así, a la larga lista de adaptaciones de la aventura (Julio Verne, Alejandro Dumas, Herman Melville, Mark Twain), el horror (Stoker, Lovecraft), la ciencia ficción (H. G. Wells, Ray Bradbury), los clásicos juveniles (*Peter Pan, El principito, Tarzán, Alicia)* o el canon literario de todas las épocas (*El Quijote, El retrato de Dorian Grey, El amante de Lady Chatterley,* los cuentos de O. Henry, *La metamorfosis, El extranjero* u *Orgullo y prejuicio*) es posible añadir un *Génesis* escrito/dibujado por Robert Crumb o la reescritura erótica de *El asno de oro* de Apuleyo en *La metamorphose de Lucius* de Milo Manara, o la de *Sade* por Guido Crepax.

También en este aspecto la situación de la cultura hispánica se encuentra perfectamente homologada, pudiendo documentarse desde versiones del *Cantar del Cid,* el *Amadís de Gaula, El Lazarillo, El monte de las ánimas* de Bécquer, *Trafalgar* de Galdós, *La invención de Morel* de Adolfo Bioy Casares o el *Informe sobre ciegos* de Ernesto Sábato, por poner algunos ejemplos significativos a ambos lados del Atlántico, además, por supuesto, de las múltiples adaptaciones del clásico cervantino, entre las que sobresale indudablemente *The Last Knigth* de Will Eisner.

Tampoco son infrecuentes, por otro lado, las intervenciones hispánicas a la empresa adaptativa del canon literario universal, como las del argentino José Luis Salinas, adaptador de clásicos de la aventura en las décadas de los treinta y los cuarenta del pasado siglo, versiones como la de *Dr. Jeckill y Mr. Hyde* hecha por Santiago García y Javier Olivares, de *El pozo y el péndulo* de Poe por José Ortiz, de *El hombre que ríe* de Victor Hugo por Fernando de Felipe, de *Koolau, el leproso* de Poe, por Carlos Giménez; o, de regreso del peninsular al otro *centro* comicográfico argentino, la de *Los mitos de Cthulhu* de Lovecraft, realizada por Norberto Buscaglia y Alberto Breccia.

Tras la evidencia de la sistemática adaptación de los clásicos, llega el turno de la narrativa estrictamente contemporánea, sea de género o de autor, que podría igualmente ejemplificarse exhaustivamente en las obras de Philip K. Dick llevadas al cómic, —o, como ahora suele decirse por su mayor extensión, prestigio y ambición autorial respecto del álbum clásico, la *novela gráfica*— por autores como Tony Parker, la ya canónica *Ciudad de cristal* de Paul Auster por David Mazzucchelli y Paul Karasik, los relatos de Leo Malet o Jean-Patrick Manchette dibujados por Tardi o *El callejón de las almas perdidas* de W. L. Gresham por Spain Rodríguez, *Perdita Durango* de Barry Gifford por Bob Callahan y Paul Gillis —todas ellas dentro del género negro o policiaco—, *Folies ordinaires* de Charles Bukowsky por Mathias Schultheiss o «Vic y Blood» de Harlan Ellison por él mismo y Richard Corben, etc.

Otro tanto podría decirse en el ámbito del manga oriental, como corroboran las adaptaciones de *El cielo es azul, la tierra blanca* de Hiromi Kawakami por su propia autora y Jiro Taniguchi (*Los años dulces)* o *Musashi, vagabundo* de Eiji Yoshikawa, por Takehiko Inohue.

Por último, y quizá de forma más predecible si cabe, similares prácticas adaptativas, unidas ahora a una no menos esperable serialización, habían de darse en el repertorio más vinculado al *bestseller* y la cultura de masas. Por supuesto, universos hoy dominantes como los de *El señor de los anillos, Harry Potter* o incluso las novelizaciones de *Star Wars* son sistemáticamente llevados a las historietas correspondientes, como lo fueron, en el pasado, las novelas de E. R. Burroughs sobre *Tarzán* o de buena parte de las sagas de la aventura, la ciencia ficción, la fantasía o el terror contemporáneos. Entre las últimas de las que hay noticia, puede apreciarse su frecuencia y variedad en series como la trilogía *The Strain (Nocturna)* de Guillermo de Toro y Chuck

Hogan llevadas al cómic por David Lapham y Mike Huddleston; la novela de Stephanie Meyer *Crepúsculo* adaptada por Young Kim; las series de fantasía *Crónicas de Elric* de Michael Moorcock, *Canción de hielo y fuego* de George R. Martin o *El Talismán* de Stephen King (y Peter Straub), se expanden de la misma forma a los repertorios gráficos del género.

Incluso en este ámbito, el menos esperable entre nosotros por la falta de franquicias masivas, en España contamos con ejemplos históricos de enorme productividad, junto a casos recientes también serializados. El paradigma de lo primero lo constituye el ciclo adaptativo de *El Coyote,* originado en la novela de José Mallorquí en 1943, productor de un universo transmedia —a su vez, deudor del de *El Zorro*— con múltiples series y obras literarias, cinematográficas, radiofónicas y, desde luego, también diversas colecciones de historietas por entregas, aparecidas entre 1947 y 1955. Y aunque a mucha distancia de la extensión del anterior, resultan igualmente muy consolidadas como ciclo adaptativo (novelas, cine, televisión y cómic, hasta el momento) *Las aventuras del Capitán Alatriste,* de Arturo Pérez Reverte, trasladadas a la narrativa gráfica primero en forma de entregas semanales de *El País*, con guión del propio autor y dibujos de David Giménez, y después, la serie completa, a medida que esta va creciendo, en formato novela gráfica, de Carlos Giménez y Joan Mundet. En esos mismos ámbitos del superventas, las narrativas de masas o de género podrían inscribirse las versiones en cómic de la novela de Alberto Vázquez Figueroa *Saud el leopardo* escrita/dibujada por Pepe Caldelas, Paco Díaz y Guillermo Ortego; del policiaco *Una mina llamada infierno* de Alejandro Gallo, (con Julio Cangialosi); del relato negro y de frontera *Cuatro manos* del astur-mexicano Paco Ignacio Taibo (adaptada por él mismo y Améziane) o, dentro del género *zombie*, de la novela-web (después publicada en formato tradicional) de Manuel Loureiro *Apocalipsis Z,* llevada al cómic por Vicente Vegas.

La nota sorprendente, en el caso español, reside, en cambio, en que en el amplísimo territorio narrativo que media entre el Olimpo de los clásicos canonizados y la novela de género, es decir, en el terreno de la novela contemporánea a secas, apenas pueden documentarse casos de cómics o novelas gráficas que se hayan interesado por autores u obras españoles de los siglos XX o XXI.

Aunque sin duda existirán otros ejemplos, de hecho solo hemos podido recoger tres historietizaciones, dos de ellas muy recientes, situadas relativamente a mucha distancia unas de otras en el espectro novelístico: una, la más antigua como adaptación y la más próxima a los ejemplos serializados que venimos de analizar, es la inspirada en la novela de Juan Eslava Galán que obtuvo el premio planeta en 1987: *En busca del unicornio,* origen de una serie de tres entregas de Emilio Ruiz y Ana Miralles en los años noventa. La segunda, liminar ya con la museificación del clásico contemporáneo, la versión en álbum de *Fragmentos de apocalipsis* de Gonzalo Torrente Ballester, adaptada por César Lombera y Jaime Asensi en 2010. Por último, colindante con las nuevas tendencias de las vanguardias narrativas, la versión en novela gráfica de *Nocilla experience* de Agustín Fernández Mallo, de Pere Joan, en 2011.

2.4.2. Cine-cómic

Nos encontramos inicialmente en este caso con una nueva dificultad nominal: cine-cómic es empleado en la crítica mediática y el *fandom* justamente en la dirección contraria de su sentido aquí, el de las películas basadas en el universo de la historieta, es decir, lo que en nuestro modelo hemos denominado cómic-filme.

Ya hemos mencionado de pasada las intensas relaciones contraídas entre cómic y animación desde sus orígenes, protagonizadas por Winsor McCay o Walt Disney, cuyo *Mickey Mouse* de 1927 podría ser considerado en 1930 el primer cine-cómic propiamente dicho, al que sigue *Betty Boop* (1930), historietizado en 1934. En las décadas siguientes, comenzaron a resultar frecuentes las adaptaciones de películas y personajes populares del cine a la narrativa gráfica, si bien el origen del ciclo era frecuentemente aún la novela de género, como en los casos de *El llanero solitario, Tarzán o Fu Manchú.*

Desde entonces no ha dejado de constituir una práctica sistemática del *mainstream* audiovisual, con universos tan *expandidos* como el de *Star Wars* (una veintena de series gráficas desde 1977) o *Alien* (1979 / *Alien: The Illustrated Story*), películas ambas que incluyeron el lanzamiento previo de los cómics con carácter promocional. Así lo atestiguan las historietizaciones de *El planeta de los simios* (1968) en 1974 (también originada en una novela); de *2001: Una odisea en el espacio* (1968) en 1976, a cargo de Jack Kirby; o títulos tan populares de las últimas décadas del pasado siglo como *La matanza de Texas*

(1974)[22], *Encuentros en la tercera fase* (1977), *Viernes 13* (1980), *Indiana Jones* (1981), *Blade Runner* (1982), *Terminator* (1984), *Dentro del laberinto* (1986), *Robocop* (1987, a cargo de Frank Miller), *Predator* (1987), *Willow* (1988), *Darkman* (1990), *Stargate* (1994) o *Seven* (1995), todos los cuales fueron objeto de la correspondiente historietización.

La tendencia en estos casos es, como vemos, que el cómic entre a formar parte de amplios universos transmedia architextuales, en forma de expansiones serializadas. Mucho más ocasionalmente, se dan casos de transmediaciones textuales, como *Xanadú* (1980) o clásicos del cine revisitados por novelas gráficas recientes, como *Le Mans* (1971), llevada al cómic en 2016.

En España, como en el caso de la literatura al cómic, e igual que las colecciones dedicadas a novelizar el cine, también existieron pronto otras dedicadas a la historietización de películas de éxito como *Junior Films* (Guiral, 2004, p. 299), la cual, entre 1946 y 1948, editó títulos como *El Rey de la Policía Montada, El hombre de hierro, Frankestein y el Hombre Lobo, El nuevo Zorro, La hija del Corsario Verde, Los últimos de Filipinas, El último Mohicano* o *Detectives en acción,* como vemos, en su mayor parte nuevamente de género (Tebeosfera, en línea).

Ilustración 18: *Junior Films*

Desde la participación de autores españoles como pioneros de estos procesos globales de transmediación, como José Grau Hernández, que historietizó en 1943 el serial de *Los Tambores de Fu-Manchú,* entre nosotros, los cine-cómics constituyen también una práctica consolidada, si bien mucho menos frecuente: desde los alternativos *El día de la bestia* (1995) y *Torrente, el brazo tonto de la ley* (1998) serializados por la revista *El Víbora*, a la novela gráfica de autor *Chico y Rita* de Fernando Trueba y Javier Mariscal, que se publicó simultáneamente con la película en 2010.

22. En adelante, se indica tan sólo el año de los filmes.

2.4.3. Tele-cómic

Formando parte de un mismo tipo de prácticas que ya nos resultan del todo familiares, revistas como *TV Comic* publicaron desde el inicio de los años 50 en el Reino Unido —quiere decirse prácticamente desde el origen de las emisiones regulares del medio, suspendidas en Inglaterra desde los primeros intentos en los años 30 hasta el final de la segunda guerra mundial— historietas por entregas basadas en las primeras series de la época, como *Muffin the Mule* (BBC, 1946-1952) o *Mr. Pastry* (BBC, 1961) y, andados los años —la citada revista estuvo activa hasta 1984—, series tan populares como *Tom and Jerry*, *Doctor Who*, *The Pink Panther* o *The A Team.*

En la forma ya autónoma de la publicación en *comic books* específicos para cada serie de televisión, el fenómeno ha sido igualmente habitual desde los años 60, llegando a editarse múltiples colecciones de cómics dedicadas a algunas de las más populares, como *The Twilight Zone* (CBS, 1959-1964 / Gold Key Comics), *Doctor Who* (BBC, 1963- / Marvel: 1979), *Star Trek* (NBC, 1966- / Gold Key Comics, 1967) o *Battlestar Galactica* (ABC, 1978-1980 / Marvel, 1979).

De forma quizá menos extensiva, la práctica se ha mantenido regularmente con las series más populares de los años 80, —*El coche fantástico* (NBC, 1982-1986 / MC Ediciones, 1987)[23], *El equipo A* (NBC, 1983-1987 / Planeta-DeAgostini, 1987), *Los Fraguel* (CBC, 1983-1987 / Planeta Alevín, 1986), *Alf* (NBC, 1986-1990 / Marvel, 1987-1981)— y 90 —*Xena* (Redifusión, 1995 / Dark Horse, 1996), *Embrujadas* (WB, 1998-2006 / Zenescope, 2010), *Buffy Cazavampiros* (WB, 1997-2003 / Dark Horse, 1998-2004) y su spin-off *Angel* (1999/2000), *The X-Files* (Fox, 1993-) / Topps Comics, 1995)— para adentrarse firmemente asentado en el siglo XXI, como ilustran los serie-cómics de muchas de las más conocidas, como *Smallville* (WB, 2001-2011 / DC Comics, 2003-2004), *Firefly* (Fox, 2002-2003 / Dark Horse, 2005), *Dexter* (Showtime, 2006-2013 / Marvel, 2013), *Fringe* (Fox, 2008-2013 / DC Comics, 2009), *Castle* (ABC, 2009-2016 / Marvel, 2011), *Sherlock* (BBC, 2010- / serie de manga, 2017), *Orphan Black* (BBC América, 2013-2017 / IDW Publishing, 2015) o *Vikingos* (History, 2013-2018 / Image Comics, 2009-2010)[24].

23. Cito la edición española, cuando no he podido datar sus fuentes originales.

24. Algo paradójicamente, en este caso, en animación o anime el fenómeno parece no revelarse con la misma frecuencia en nuestra pesquisa preliminar, aunque por

En España, podemos citar la historietización en los 80 de *V. Los Visitantes* (NBC, 1983-1985) en la revista *Tele Indiscreta* (1985), de José María Bellalta Suárez, y, en la actualidad, las correspondientes a dos de las series más exitosas de la parrilla, como son *Águila Roja* (TVE, 2009-2016) —en *Águila Roja. La sociedad del Loto Blanco* de J. M. Ruiz Córdoba y Álex sierra (2011)— y *El Ministerio del Tiempo* (TVE, 2015-) —en *El Ministerio del Tiempo: Tiempo al tiempo* de Torres y Bressend (guion) dibujada por Jaime Martínez y Sandra Molina—, cuya presentación como volumen I anuncia su continuación serializada; en ambos casos, formando parte de completos ciclos transmedia.

2.4.4. Ludo-cómic

Con la lógica posterioridad esperable de la cronología del nuevo medio, consolidado como forma narrativa de ficción y de entretenimiento popular a partir de los años 80, la expansión transmedia del repertorio del videojuego al cómic se sistematiza y se sincroniza rápidamente con los restantes trasvases internarrativos recíprocos. En fechas muy próximas a las de sus fuentes, en lo que ya hemos comprobado constituye uno de los rasgos más apreciables de la historietización, aparecen derivados transficcionales en forma de colecciones de comic books basados en el universo de los juegos más populares. Uno de los primeros ejemplos pudo ser el de *Atari Forces* (DC Comics, 1983-) que llevó de forma miscelánea a sus páginas a personajes y universos de diferentes sagas de esa productora pionera del medio. El ludo-cómic de *Space Quest* (Sierra, 1986) fue *The Adventures of Roger Wilco* (Malibu/Adventure Comics, 1992); las historietas por entregas de *Sonic* (Sega, 1991) empiezan a ser publicadas por Archie Comics y las de *Super Mario* por Nintendo Shogakukan, ambas en 1992; las de *Mortal Kombat* (Midway Games, 1992) en 1994 (Malibu Comics); las de *Resident Evil* por Marvel en 1997 y las de *Tomb Raider* en 1999 (Top Cow y más tarde Dark Horse Comics).

Desde esas fechas hasta la actualidad, los ejemplos son cada vez más abundantes, especialmente a partir del cambio de siglo, con las historietizaciones de *Street Fighter* (UDON Comics, 2003), *Metal Gear Solid* (IDW Publishing 2004), *Silent Hill* (IDW, 2004), *Halo*

supuesto aparece constatado en los casos citados de *Tom y Jerry* y *La Pantera Rosa* entre los clásicos del género, o de *Los Simpsons, Hora de aventuras* o *Rick y Morty* entre los más recientes.

(Marvel, 2006), *Gears of War* (Wildstorm, 2008), *Injustice*: *Gods Among Us* (DC, 2013), *World of Warcraft* (Wildstorm, 2007), *Mirror's Edge* (Dark Horse, 2008), *Dead Space* (Image comics, 2008), *Call of Duty* (Storm Productions, 2009), *Mass Effect* (Dark Horse, 2010), *Uncharted* (DC, 2011), *Mega Man* (Archie Comics, 2011), *Dragon Age* (IDW, 2011) y *The Last of Us* (Dark Horse, 2013).

Más allá de la presencia de este género en forma traducida, parecía un reto abocado a encontrar finalmente una de las casillas vacías de nuestro sistema, dar con un equivalente hispano… Y sin embargo contamos con un caso tan temprano como el de *Capitán Sevilla* historietizado nada menos que por Francesc Capdevilla «Max» y Ángel Tirado en 1988, e incluido para su distribución con el propio videojuego, como ocurría, cerrando el círculo, con las primeras entregas de *Atari Forces* y otros cómic books que siguieron ese mismo planteamiento promocional.

2.5. Ludonarrativización

Llegados al final del camino para tratar de verificar las conversiones en videojuego de obras procedentes de cualquier otra narrativa ¿encontraremos también en el nuevo medio por excelencia estas prácticas sistémicas? ¿Tiene la industria española la entidad suficiente para engrosar estos nuevos circuitos adaptativos? La hipótesis ante dichas preguntas es afirmativa en el primer caso y mucho más dudosa en el segundo. La primera resulta avalada por el comportamiento de todos los medios precedentes, máxime cuando, como en este caso el videojuego, en sus etapas iniciales, necesitan acudir a los demás en busca de materiales con los que construir su propio repertorio. La segunda porque, a excepción de algún caso excepcional que hemos podido constatar, mucho nos tememos que el videojuego hispánico no ha cobrado todavía la masa crítica necesaria, a diferencia de la literatura, el cine, la televisión o el cómic, para ser capaz de protagonizar este tipo de trasvases.

Los indicios en el primer caso resultan abrumadores de que estamos ya ante una evidencia. Considerando como muestra los datos ofrecidos por Wikipedia, la categoría «Video games based on novels» contiene 24 subcategorías y 126 páginas[25]; la correspondiente

25. En *Wikipedia*, <https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Video_games_based_on_novels>.

a los cine-juegos 44 subcategorías y más de 200 páginas[26]; los juegos basados en series de televisión (o serie-juegos) arrojan en este mismo repertorio 38 subcategorías y 93 páginas[27]; y, finalmente, son 20 subcategorías y 52 páginas las que corresponden con los cómics-juegos[28].

2.5.1. Novela-juego

Después del cine, la televisión o el cómic, le toca ahora el turno al videojuego como destinatario de las prácticas transmediales que venimos examinando y que tienen su origen en el terreno de la literatura y la novela. Pues bien, desde juegos anunciados bajo el reclamo del guion o la idea originales de un autor o novelista reconocido o superventas como Tom Clancy (*Politika*) o Paulo Coelho (*Pilgrim*) a colecciones de clásicos literarios editados específicamente para consola[29], podría hablarse ya de la *adaptación al medio*, en todas sus variantes, tanto de obras como del entramado temático, genérico y argumental que sostiene el relato literario.

Parece posible situar las primeras adaptaciones a principios de los años 80, apenas unos años después del nacimiento de las primeras aventuras conversacionales. Por lo general, muy vinculadas a determinados subgéneros, como el fantástico, la ciencia-ficción, el misterio, el policíaco o el infantil, la primera que hemos podido documentar es una versión del *Dracula* de Bram Stoker en 1981, seguida muy pronto por los derivados del universo de J. R. R. Tolkien. Del incipiente catálogo examinado puede colegirse el progresivo aumento de la tendencia de la naciente ludonarrativa a adaptar relatos literarios, produciéndose ininterrumpidamente una media de 5.5 novela-juegos

26. "Video games based on films" en *Wikipedia*, <https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Video_games_based_on_films>.

27. "Video games based on television series" en Wikipedia, <https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Video_games_based_on_television_series>.

28. "Video games based on comics" en Wikipedia, <https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Video_games_based_on_comics>.

29. Harper Collins alcanzó en 2009 un acuerdo con Nintendo para adaptar al formato de su célebre consola portátil DS una colección de clásicos de la literatura universal (*100 Classic Books Collection, 2008*), aumentándose en nuevas entregas con ediciones específicas para Estados Unidos, Reino Unido, Europa, Francia (*100 Livres Classiques*) y Alemania (*200 Klassische Bücher DS* y *Bibliothek der klassischen Bücher*), respectivamente.

al año en los ochenta, 7.3 en los noventa y 8.3 en la primera década del siglo XXI.

En ese muestreo podemos encontrar fácilmente ejemplos del canon histórico, como la *Odisea* (*Odyssey: The Search for Ulysses*, Cryo Interactive, 2000), el *Beowulf* (*Grendel's Cave*, Grendel Enterpr, 1998), *La divina comedia* (*Dante's Inferno,* EA, 2010), el *Quijote* (*Don Quijote. La aventura*, Aventuras AD, 1987), *Las mil y una noches* (*Defenders of Oasis*, Sega, 1992) o *Alicia*, objeto de 16 ludonarrativizaciones entre 1985 y 2013, entre ellas, la célebre reescritura de American McGee (*American McGee's Alice*, Electronic Arts, 2000), *Orgullo y Prejuicio* (*Jane Austen's Rogues and Romance*, Legacy Interactive, 2012) o Salammbó (The Adventure Company, 2003).

Adaptaciones de literatura contemporánea como los juegos sobre *La guía del autoestopista galáctico* de Douglas Adams (Infocom, 1984), *The Griffin and Sabine Trilogy* de Nick Bantock (*Ceremony of Innocence*, Realworld Multimedia, 1997), *The Clique* de Lisi Harrison (*The Clique: Diss and Make-Up*, WB Interactive, 2009) o *El Código Da Vinci* de Dan Brown (2K Games, 2006).

Clásicos de aventuras como *Los tres mosqueteros* (American Action, 1987), *La vuelta al mundo en 80 días* (Frowwares, 2005) y otras novelas de Julio Verne, *El Zorro* (Cyro, 2002 y 505 Games, 2008), *Capitán Blood* (*Ages of Pirates: Captain Blood,* IC Sea Wolf, 2011), *Congo* (Telarium, 1984) o *El corazón de las tinieblas* (*Spec Ops: The Line*, 2K Games, 2012).

Clásicos del género fantástico —uno de los más transitados por su vinculación al gótico o el *horror* (Lovecraft, Poe, Bram Stoker, Mary Shelley, Gaston Leroux, entre los canónicos, y Stephen King, Jane Jensen o Clive Barker entre los más recientes)—, la fantasía heroica (J.R.R. Tolkien, Robert E, Howard, Andrzej Sapkowski, G.R.R. Martin), la ciencia ficción (H.G. Wells, Philip K. Dick, Frank Herbert, Isaac Asimov, Ray Bradbury, A.C. Clark, Harlan Ellison, William Gibson), el género juvenil (J. K. Rowling, C. S. Lewis, Terry Pratchett, K.A. Applegate, R.L. Stine, Frank Baum, Martin Handford, B. Preiss y M. Reaves, Jean Marzollo, Mercer Meyer), la intriga policíaca (Conan Doyle, Agatha Christie, Stanley Gardner), histórica (Dan Brawn, Paulo Coelho) o de acción (Robert Ludlum, Tom Clancy, Frederick Forsyth), denotan que buena parte del repertorio literario de género ha sido ya trasvasado al videojuego, aunque en ocasiones, como hemos

visto anteriormente en otras modalidades, a través del paso intermedio por la correspondiente versión cinematográfica.

Además de puntuales reescrituras en el sentido en que *Alone in the Dark* pueda serlo, por ejemplo, respecto de algunas obras de Lovecraft o, más frecuentemente, imitaciones o recreaciones como las que hemos citado, otra modalidad destacable es la tendencia a la adaptación transmedia no ya de obras concretas, sino de los universos transficcionales de las grandes franquicias seriales de la industria editorial, como Scholastic, que con frecuencia producen sus propios juegos. Por otra parte, en estos y en otros muchos casos, con no menos frecuencia, el resultado es igualmente serial, no generándose tampoco una obra única, sino una saga de juegos, (o incluso de varias series que se van superponiendo y desgajando en forma de *spin-off*). Así ocurre, por ejemplo, en el caso de *Castlevania* (Konami, 1986-2013) en la cual hemos podido registrar 41 videojuegos, o los 30 de *Nancy Drew Adventure* (Her Interactive, 1998-2013) o 17 en el de *Dinasty Warriors* (Koei, 1997-2013), series todas ellas, como puede verse, plenamente productivas en la actualidad.

¿En ese catálogo hemos encontrado equivalentes hispánicos de juegos de origen literario? La respuesta es, como presumíamos, afirmativa, pero dista mucho de la frecuencia observada en los restantes casos, y se reduce a unos pocos ejemplos puntuales, de los cuales el más significativo sería *La abadía del crimen* de Ópera Soft que ludonarrativizó en 1987 *El nombre de la rosa* de Umberto Eco. Adicionalmente, tan solo hemos podido documentar el citado caso del *Quijote* de Aventuras AD y la doblemente contemporánea *Los pájaros de Bangkok* de M. Vázquez Montalbán, igualmente ludonarrativizada por Aventuras AD en 1988.

Ilustración 18: *Junior Films*

2.5.2. Cine-juego

Agotado ya el espacio disponible para esta pesquisa, habremos de abreviar la ejemplificación partiendo de la evidencia ofrecida por las

fuentes citadas preliminarmente acerca de esta práctica, y limitarnos a rastrear nuestro corpus en busca de casos hispánicos que permitan comprobar o refutar la segunda de nuestras hipótesis de partida. Casi al borde de dar con nuestra primera casilla vacía, solo encontramos —y no en la referida muestra— la ludonarrativización de la saga cinematográfica de Santiago Segura iniciada con *Torrente. El brazo tonto de la ley* (1998) en sendos juegos *Torrente. El juego* (Virtual Toys, 2001) y *Torrente 3. The Protector* (Virgin Play, 2005); o la correspondiente a la película *Donkey Xote* (como puede verse, a su vez una novela-filme), de José Pozo (2007), convertida en el cine-juego homónimo (Revistronic: 2007)

2.5.3. Tele-juego

La tendencia a adaptar la ficción televisiva a obras videolúdicas vigente en el *mainstream* internacional y las franquicias y *blockbuster* globales del medio que evidencian juegos como *24: The Game, Criminal Minds: The Game, Prison Break: The Conspiracy, Dexter, Game of Thrones* o los tele-juegos de *CSI, Los Simpson* o *Mujeres desesperadas*, parece tener ya un claro equivalente entre nosotros, como muestra un somero repaso —igualmente fuera de la extensa relación de títulos recogidos por la enciclopedia digital— por algunas de las series más populares de los últimos años.

La primera muestra de aplicación de este tipo de fenómeno transmedia a una serie española es probablemente *El internado* (Antena 3, 2007-2010) / Virgin Play, 2009), seguida de la saga, igualmente serializada ella misma, de *Águila Roja, Mi águila Roja 2* y *Águila Roja. Orígenes* (Bibado, 2010-) sobre la franquicia de TVE (2009-2016) y, en su exitosa estela las ludonarrativizaciones de *Hispania* (Antena 3, 2010-2012 / *Hispania. El juego*, 2010), *Los protegidos* (Antena 3, 2010-2012 / Tonika Games, 2011), *El barco* (Antena 3, 2011-2013 / juegoelbarco.com de Play Televisión) o *Carlos, Rey Emperador* (TVE: 2015-2016 / Padaone Games, 2015).

Por último, en lo que podría ser la última frontera ludonarrativa hasta el momento, la más reciente franquicia de éxito, *El ministerio del Tiempo* (TVE, 2015-2017), que ya había experimentado con un episodio de realidad virtual interactiva (*El tiempo en tus manos*, 2016), ha expandido la experiencia Ministerio VR con *El Ministerio del Tiempo VR: Salva el Tiempo* (Future Lighthouse y Onza Entertainment, 2017) dirigido ya a las plataformas generalistas de videojuegos.

2.5.4. Cómic-juego

Parece posible confirmar que, acordes con nuestro propio estatus económico y geopolítico, las industrias culturales españolas constituyen una discreta potencia de segundo nivel también en el terreno de la transmedialidad narrativa en todos los ámbitos analizados. De manera que también en este de la historietización, igual que otras comicografías americanas, europeas u orientales, que juegan a *Batman,* a *Asterix* o a *Lupin*, hace lustros que nosotros podemos jugar a *Mortadelo y Filemón* (más de una decena de juegos entre 1987 y 2003), *El Jabato* (Aventuras AD, 1989)*, Zipi y Zape* (Dro Soft, 1989, Zeta Multimedia, 2000 y 2001), *Superlópez* (Starjim, 1989), *Mot* (Opera Soft, 1989), *Lorna* (Topo Soft, 1990) o *El Capitán Trueno* (Dinamic Software, 1989, Argos Lab*,* 2000 y 2001).

La pregunta que queda en el aire desde esa década prodigiosa para el videojuego y la aventura gráfica en España que fueron los años 80, es si además de con los clásicos de la historieta, también podremos disfrutar algún día, en el terreno *de autor*, con equivalentes de la *Trilogía Nikopol* o de *Dylan Dog,* o sea, con un juego inspirado, es un decir, en una novela gráfica de Paco Roca o de Miguelanxo Prado. Mientras tanto, tendremos que conformarnos con una *Quotidianía Delirante* levemente interactiva en *iTunes.*

BIBLIOGRAFÍA

Alcázar, Javier (2010). «El descubrimiento del horror en los sesenta». *Tebeosfera* 5 (segunda época). <http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/el_descubrimiento_del_horror_en_los_sesenta.html> [Consultado el 13/06/2018].

Baetens, Jan (2008). *La novellisation : Du film au roman*. Paris: Les Impressions Nouvelles.

Bolter, Jay David y Richard Grusin (1999). *Remediation. Understanding New Media.* Cambridge, Mass.: MIT Press.

Candel, José María (1993). *Historia del dibujo animado español*. Murcia: Editora Regional de Murcia.

Cascajosa Virino, Concepción (2006). *El espejo deformado: versiones, secuelas y adaptaciones en Hollywood*. Sevilla: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Sevilla.

Cominges, Jorge de (2009). «Series de libro: novelas que dan lustre a la caja tonta». *Qué leer*, 6 de marzo. <http://www.que-leer.com/762/series-de-libro-novelasque-dan-lustre-a-la-caja-tonta.html> [Consultado el 23/05/2018].

Corbalán, Rafael (1998). *Vicente Blasco Ibáñez y la nueva novela cinematográfica*. Valencia: Filmoteca de la Generalitat Valenciana.

Dall'Asta, Mónica (2011). «El serial». En Gian Piero Brunetta, *Historia mundial del cine*. Madrid: Akal, pp. 251-274.

Gallén, Enric (ed.) (1996). *Merendabais a oscuras. Josep M. Benet i Jornet*. Murcia: Universidad, Servicio de Publicaciones.

García Puente, María (2014). *Érase de nuevo una princesa: las reescrituras feministas de cuentos de hadas en la España del tercer Milenio.* <https://kuscholarworks.ku.edu/bitstream/handle/1808/23948/GarcaPuente_ku_0099D_13655_DATA_1.pdf?sequence=1> [Consultado el 06/06/2018].

Gaudreault, André y Thierry Groensteen (eds.) (1998). *La transécriture. Colloque de Cerisy.* Québec, Angoulême: Éditions Nota Bene, Centre National de la Bande Desinée.

Genette, Gérard (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado.* Madrid: Taurus.

Gil González, Antonio (2012). + *Narrativa(s). Intermediaciones novela, cine, cómic y videojuego en el ámbito hispánico.* Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.

Jaime, Antoine (2000). *Literatura y cine en España* (1975-1995). Madrid: Cátedra.

Jenkins, Henry (2008). *Convergence Culture.* Barcelona: Paidós.

Larson, Randall (1995). *Film into Books: An Analytical Bibliography of Film Novelizations, Movie and TV Tie-ins*. Metuchen: Scarecrow Press.

Manovich, Lev (2001). *The Language of New Media.* Cambridge, Mass.: The MIT Press.

Martínez Montalbán, José Luis (2002). *La novela semanal cinematográfica*. Madrid: CSIC.

Méndiz, Alfonso (2000). «Por qué la Literatura hechiza al Cine». En Linda Seger (ed.), *Cómo convertir hechos y ficciones en películas*. Madrid: Rialp, pp. 9-20.

Mora, Vicente Luis (2011). *El lectoespectador*. Barcelona: Seix Barral.

Moses, Gavriel (1995). *The Nickel Was for the Movies. Film in the Novel from Pirandello to Puig*. Berkeley: University of California Press.

Murray, Janet (1999). *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio.* Barcelona: Paidós.

Pardo, Pedro Javier (2010). «Teoría y práctica de la reescritura filmoliteraria». En José Antonio Pérez Bowie, *Reescrituras fílmicas. Nuevos territorios de la adaptación*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, pp. 45-102.

Pardo, Pedro Javier y Javier Sánchez Zapatero (eds.) (2014). *Sobre la adaptación y más allá*: *Trasvases filmoliterarios.* Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.

Pérez Bowie, José Antonio (2008). *Leer el cine. La teoría literaria en la teoría cinematográfica*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.

—— (2010). «Sobre reescritura y nociones conexas. Un estado de la cuestión». En José Antonio Pérez Bowie (ed.) (2010), pp. 21-43.

Pérez Bowie, José Antonio (ed.) (2003). *La adaptación cinematográfica de textos literarios. Teoría y práctica.* Salamanca: Plaza Universitaria Ediciones.

—— (2010). *Reescrituras fílmicas. Más allá de la adaptación.* Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.

Pérez Bowie, José Antonio y Pedro Javier Pardo (eds.) (2015). *Transescrituras audiovisuales*. Madrid: Pigmalión.

Pérez Bowie, José Antonio y Javier Sánchez Zapatero (eds.) (2015). *Transmedialidad y nuevas tecnologías*. Número monográfico de *1616. Anuario de la Sociedad Española de Literatura General y Comparada*, 5.

Pérez Bowie, José Antonio y Antonio Gil González (eds.) (2017). *Ficciones nómadas. Procesos de intermedialidad literaria y audiovisual*. Madrid: Pigmalión.

Rajewsky, Irina (2005). «Intermediality, Intertextuality and Remediation: a Literary Perspective on Intermediality». *Intermedialités 6*, pp. 43-64. Disponible en: <http://cri.histart.umontreal.ca/cri/fr/intermedialites/p6/pdfs/p6_rajewsky_text.pdf> [Consultado el 15/05/2018].

Saint-Gelais, Richard (2011). *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*. Paris: Seuil.

Sánchez Noriega, José Luis (2000). *De la literatura al cine*. Barcelona: Paidós.

Sánchez Salas, Daniel (2010). «La novela en el cine mudo. Blasco Ibáñez y su adaptación de sangre y arena». En José Antonio Pérez Bowie (ed.), *Reescrituras Fílmicas. Nuevos territorios de la adaptación*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, pp. 159-175.

Seger, Linda (2000). *Cómo convertir hechos y ficciones en películas*. Madrid: Rialp.

Tebeosfera. Revista web sobre historieta. <http://www.tebeosfera.com> [Consultada el 11/06/2018].

Tibbetts, John (2005). *The Encyclopedia of Novels into Film*. New York: Fact On File.

Vilches Manterola, Lorenzo (2017). *Diccionario de teorías narrativas. Cine, televisión, transmedia.* Sevilla: Caligrama.

CODA

BREVE DICCIONARIO INTERMEDIAL

José Seoane Riveira

Para cerrar de modo definitivo el presente volumen de estudios y, en especial, con la idea de facilitar al lector e investigador su viaje entre la abundancia de términos y conceptos que se presentan en *Adaptación 2.0*, ofrecemos en estas últimas páginas una guía, una suerte de mapa terminológico con las indicaciones necesarias para su correcta comprensión, cotejo y consulta en los capítulos donde aparecen, y también con algunas aclaraciones añadidas en la nomenclatura que, de un modo u otro, pudiese presentar cierta complejidad ya sea por su uso, a veces, sutilmente distinto según qué investigador la maneje o, incluso, por sus varias vertientes semánticas, que en ocasiones pueden arrojar, por ejemplo, un significado histórico y otro puramente utilitario para la investigación intermedial.

En las siguientes páginas encontrará el lector, pues, una relación pormenorizada de los conceptos y términos más relevantes que se han tratado a lo largo de este libro ordenados alfabéticamente, acompañados de definiciones y acaso algunas aclaraciones sintéticas y, lo que es más importante, seguidos del número de páginas donde son explicados y utilizados por los autores de cada capítulo.

Adaptación

Es el paso de un texto de un medio a otro diferente. Pérez-Bowie revisa en su capítulo «En torno a la adaptación» las terminologías de Thomas Leitch y Barbara Zecchi, presentando cada una de las categorías en las que el primero disgrega las adaptaciones, y la reflexión ideológica que la segunda realiza sobre el concepto. La clasificación de las adaptaciones de Leitch según el tratamiento que el *hipertexto* da al *hipotexto* incluyen: *celebración*, *ajuste*, *imitación neoclásica*, *revisión*, *colonización*, *metacomentario o deconstrucción*, *analogía*, *parodia* y *pastiche*, *imitaciones en segundo, tercer o cuarto grados* y, por último, *alusión*. Pérez Bowie analiza cada una de ellas y sus subtipos (pp. 163-172), y las asimila, si es posible, a las categorías definidas en «Intermedialidad. Modelo para armar». Además, en cuanto a los materiales del *hipotexto*, Pérez Bowie amplía su mirada al «ámbito del discurso, a los factores que posibilitan la edificación del universo ficcional», y en este sentido al cine no ficcional como *hipotexto*, entre

cuyos materiales destacan «formatos cinematográficos equivalentes a los discursos literarios clasificables bajo las etiquetas de textos autobiográficos, ensayísticos, diarísticos e, incluso, epistolares [...], así como el cine lírico» (pp. 176-177). En la cuadratura teórica de Javier Pardo, el término *adaptación* está reservado para las transformaciones formales y el de *reescritura* para las temáticas y las semánticas, y en ambos casos con una dimensión tanto intramedial como intermedial (o, de forma más específica, transmedial). De este modo, «ello permite distinguir la mera ilustración o puesta en imágenes de un texto literario (su transemitotización audiovisual), en la que los cambios del modelo resultan de la necesidad de adaptarlo al nuevo medio, de la apropiación que lo transforma» («Ficción transmedial», p. 67). En Gil («Intermedialidad.es», p. 201), la *adaptación* se considera en su dimensión transmedial y viene asociada al término *transmediación*, como se explica en la entrada correspondiente, si bien podemos matizar, siguiendo a Pardo, que la transmediación sería la adaptación intermedial.

Apropiación

Designa una obra que se adueña de un texto anterior, como señala Pardo en su capítulo, «más allá de las intenciones originales del autor o de las interpretaciones que en él puede razonablemente actualizar un lector» («Ficción transmedial», p. 48), es decir, un *hipertexto* que a nivel temático desarrolla o transforma su *hipotexto*, por lo que la *apropiación* engloba lo que Pardo considera *reescritura* y *transficción*, pero no la *adaptación*, pues este término se refiere a la mera transferencia de medio o modo. Estamos, pues, ante el «desarrollo o asimilación de un universo diegético previo de acuerdo con nuevos intereses u horizontes, con una nueva visión de mundo, estética o ideológica, que la hacen propio siendo inicialmente ajeno» (p. 79). La *apropiación* se refiere entonces a los cambios temáticos en el universo diegético (aunque tienen consecuencias semánticas sobre la protoficción, que se engloban en el término *revisión*) y puede ser *homodiegética* (modificaciones en la acción, motivación, valores, pero conservando el universo original hipotextual) o *heterodiegética* (si alteran tal universo al modificar sus coordenadas espaciotemporales, sus actantes); e *intradiegética* (si expande la historia horizontalmente, esto es, en el nivel de los hechos narrados) o *extradiegética* (si desarrolla el universo diegético hipotextual por encima de los hechos narrados,

es decir, en el nivel de su narración y por tanto verticalmente) (p. 80). Además de en el capítulo de Pardo, pueden encontrarse ejemplos de apropiaciones y sus distintas variantes en la tipología de Leitch que resume Pérez Bowie («En torno a la adaptación», pp. 163-172) y en el capítulo de Sánchez Zapatero («Análisis de un repertorio transmedial» pp. 89-116).

Architextualidad

Uno de los tipos de *transtextualidad* enunciados por Gérard Genette en *Palimpsestos*, quien la define como el vínculo de todo texto con el género al que pertenece o con los paradigmas textuales que incorpora o maneja. La *architextualidad*, como señala Pardo en su capítulo, puede referirse a «un paradigma o patrón narrativo de cualquier tipo, desde un género o un mito hasta constelaciones temáticas o repertorios formales menos estables o consolidados» («Ficción transmedial», p. 54); Pardo añade que puede ser utilizada intertextualmente, como referencia, cita o alusión (véase *intertextualidad*), o hipotextualmente, es decir, como punto de partida para la elaboración de un hipertexto (véase *hipertextualidad*), lo que da lugar al concepto de *hipotexto architextual*, que Pardo retoma de trabajos anteriores en su capítulo para este volumen, donde distingue diferentes tipos de architextualidad (p. 54), y que también explica aquí Pérez Bowie como el fenómeno en el que «el texto de partida no cabe ser calificado de texto en sentido estricto pues se opera con un conjunto de materiales diversos y no formalizados literariamente […] que el hipertexto maneja con absoluta libertad» («En torno a la adaptación», pp. 174-176). Hay que precisar, además, algún aspecto en cuanto a la dimensión intermedial de la *architextualidad*. En este sentido, aunque la transmediación puede darse en este terreno architextual cuando lo que se transfiere de un medio a otro no es un texto sino un architexto (como ocurre en el caso del filme *Los otros* que trata Pardo, p. 73), es característica del transmedia, por cuanto la expansión que define los procesos transmediáticos no está vinculada a una obra específica sino a un universo diegético conformado por la conjunción de varias obras, y es en este sentido architextual, como explican Gil y Pardo en «Intermedialidad. Modelo para armar» (p. 33) y ejemplifica la película *Assassin's Creed*, entre los otros muchos ejemplos que señala Gil en «Intermedialidad.es» (p. 250).

Comparative Media Studies

Es el territorio disciplinar amplio, de cierto recorrido y creciente afianzamiento en algunas instituciones académicas norteamericanas y de otros lugares (por ejemplo en el Massachusetts Institute of Technology, donde Henry Jenkins fundó en 1999 el máster en *Comparative Media Studies*), en el que se ubican nuestros estudios sobre intermedialidad. Gil y Pardo lo definen como «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»; nuestra propuesta lo adapta o denomina en castellano como *Estudios comparados sobre intermedialidad* («Intermedialidad. Modelo para armar», p. 14). Esta disciplina engloba las relaciones entre los medios en un sentido muy extenso que abarca desde la psicología, la ciencia política o la economía hasta la teoría de la información o los estudios culturales, por lo que, como bien señala Gil en su capítulo «Intermedialidad.es», el punto de partida de este libro es el de engarzar el mestizaje e hibridismo propios de los *Comparative Media Studies* con las tradiciones filológica y teórico-literaria que buscan la fijación de los canales de transmisión de cultura propios de la ecdótica y la crítica textual, la circulación de influencias y fuentes de la tematología y la literatura comparada, el análisis de textos connatural al estructuralismo y la narratología o la perspectiva sistémica de las teorías pragmáticas, por ejemplo (pp. 208-209). Gil añade que nuestra perspectiva dentro de los *Estudios comparados sobre intermedialidad* está configurada por la teoría de la literatura y la literatura comparada.

Hipertextualidad

Es el modo de *transtextualidad* genettiana (*Palimpsestos*) que designa la relación que se establece entre una fuente o *hipotexto* y la imitación o transformación del mismo que lleva a cabo un *hipertexto*. Como explica Pardo en este volumen («Ficción transmedial», pp. 44-45), el teórico francés encuentra en la *hipertextualidad* dos grandes tipos, la *imitación* y la *transformación*, dentro de los cuales señala tres niveles funcionales: el *lúdico*, el *satírico* y el *serio*. A partir de ahí surgen seis formas de *hipertextualidad*, entre las cuales hay dos serias, *forgerie* y *transposition* (traducidas por Pardo como *simulación* y *transposición*), en las que la primera tiene como rasgo nuclear la

expansión de la historia narrada en el *hipotexto* y la segunda como propósito principal contar la misma historia de un modo distinto. Pardo explica también detalladamente cómo autores posteriores (Doležel, Ropars, Sanders, Widdowson, Saint-Gelais) desarrollan este concepto en diferentes direcciones, aportando términos como *reescritura, apropiación* o *transficción* (pp. 46-53). La *hipertextualidad* puede ser tanto *intramedial* (cuando ocurre en el seno de un mismo medio) como *intermedial* (cuando supone el paso de un medio a otro). De su combinación con el concepto de transficción elaborado por Saint-Gelais surge el de *transescritura*, incluido también en este glosario.

Imitación

Se trata del tipo de transescritura que «reproduce el argumento de una obra en otra en el eje de la similitud sistemática al original (lo que tradicionalmente se ha considerado como *adaptación*). Se señalan los cambios inherentes a toda operación imitativa (microadiciones), pero prevalece el reconocimiento de una voluntad o intención reproductiva en la transmedialidad (imitación)» (Gil y Pardo, «Intermedialidad. Modelo para armar», p. 34). Gil, por su parte, desde una perspectiva transmedial, subdivide la *imitación* en *ilustración literal*, cuando se da una reproducción sistemática de un argumento (aquí resalta la tan clásica y manida «fidelidad»); *recreación literal*, que presupone el argumento pero no para reproducirlo sino para recrearlo y, quizá, reinterpretar algunos aspectos; y *continuación literal,* cuando los argumentos, tramas, personajes y lugares muestran fidelidad cronológica con la obra que le precede y desarrollan la historia serialmente (por ejemplo, las series de televisión, las secuelas de *Jurassic Park* que se mencionan también en este glosario, las diversas entregas de un videojuego, etcétera) («Intermedialidad.es», pp. 222-223). En el triángulo de las operaciones transescriturales de Pardo («Ficción transmedial», p. 59), la *imitación* se desliza hacia la *transficción* a lo largo del eje de la *simulación* cuando expande un mismo universo diegético que deja intacto semánticamente pero modifica formalmente (cambios de modo o de medio), y hacia la *reescritura* a lo largo del eje de la *recreación* cuando se crea una relación de equivalencia o analogía entre dos universos diegéticos diferentes. Así se observa en los ejemplos de estos procesos que proporciona Pardo (p. 78), tanto

en la dimensión intramedial como intermedial; en este último define la imitación como una traducción intersemiótica o transmedial.

Intermediación

Se refiere al tipo de remediación que se produce cuando «una obra menciona o evoca otra obra de un medio diferente a través de su propio lenguaje» (Gil y Pardo, «Intermedialidad. Modelo para armar», p. 26). Puede tratarse de la presencia de alguna novela concreta en un filme, por ejemplo, el instante en que el profesor de *La lengua de las mariposas* (Cuerda, 1999) coge de la estantería *La conquista del pan*, de Kropotkin. O, a la inversa, la mención o evocación de alguna película en una novela, como en uno de los relatos de *Billie Ruth* (Paz Soldán, 2012), en el que el niño y su padre juegan a reproducir una lucha de sables láser de la película *El imperio contraataca* (Lucas, 1980). La *intermediación* es, entonces, el equivalente a la *intertextualidad* genettiana, pero con el añadido de que la obra que se cita o evoca y la obra citada o evocada pertenecen a medios distintos.

Intermedialidad

Designa los contactos, interferencias o intersecciones entre diferentes medios en una misma obra. En este volumen, Gil y Pardo en «Intermedialidad. Modelo para armar», y Gil en «Intermedialidad. es», tratan especialmente estos procesos. La *intermedialidad* puede ser de dos tipos. El primero de ellos es la *intermedialidad intrínseca*, consustancial a todas las tradiciones y lenguajes artísticos, todos ellos híbridos en mayor o menor medida (Gil y Pardo, p. 18). El cine, por ejemplo, es un relato de doble articulación, la visual (que en rigor podríamos asimilar al medio pictórico o fotográfico, por ejemplo) y la verbal (ligada a la literatura), luego está formado por dos lenguajes que se hibridan en uno solo. Así ocurre, también, con muchos otros medios artísticos como el teatro o el cómic. De este modo, los medios no deben entenderse en torno a un solo lenguaje o soporte material sino como un compendio de funciones semióticas en sus contextos de producción y consumo. Gil aborda este tema detalladamente (p. 210). El segundo tipo es la *intermedialidad extrínseca*, la cual requiere «una transmisión, una combinación, en segundo grado, no solamente entre códigos, soportes o tecnologías, sino entre los medios institucionalizados» (Gil y Pardo, p. 19). La intermedialidad extrínseca se produce, entonces, cuando existe una

presencia efectiva de un medio en otro: de tales cruces entre distintos medios se ocupa, fundamentalmente, el grueso de este libro. Para ello, como se explica en la introducción, es necesario diferenciar en su seno tres subcategorías según su carácter interno, mixto o externo, tomando como punto de partida las ideas Rajewsky, quien separaba la combinación de medios (*medial combination*, un medio *y* otros), las referencias entre medios (*intermedial references*, un medio *en* otros) y la transposición entre medios (*intermedial transposition,* de un medio *a* otros), que Gil y Pardo reformulan como *multimedialidad*, *remedialidad* y *transmedialidad* (pp. 21-37). Estos conceptos tienen su propia entrada en este glosario y una detallada ejemplificación todos ellos con cada una de sus categorías puede encontrarse en el capítulo de Gil.

Fernando González, por otra parte, muestra en el capítulo «Estudios intermediales y temporalidad» (pp. 181-200) una perspectiva histórica del término, en el que recoge, entre otras, la idea de «síntesis histórica» de Larrue, que divide la historia de los estudios intermediales en dos fases: la *mediática* y la *posmediática*; la primera viene determinada por el estudio de la «materialidad» del medio y la segunda, en la que se inscribirían nuestros trabajos, por su disolución o la disgregación de sus fronteras que da lugar a múltiples trasvases e hibridaciones. González también aborda la *perspectiva sincrónica* de Rajewsky que venimos de explicar, apuntando que ella lo utiliza como un concepto crítico manejable y operativo para el estudio de determinadas configuraciones puntuales, esto es, la perspectiva que generalmente se maneja en nuestros trabajos; si bien es cierto que la teórica deja claro que para entender la intermedialidad en su sentido amplio es necesaria una contextualización del fenómeno estudiado en las relaciones históricas entre los medios. González señala la *postura diacrónica* de Müller como esa misma contextualización, como un entendimiento de la *intermedialidad* en cuanto «eje de pertinencia» cuyo objeto son los procesos y no las configuraciones concretas, y cuyos protagonistas son los medios: esto es, una suerte de «arqueología intermediática». Además, González hace hincapié en las diferencias entre el estudio de los fenómenos *intermediales* y los *interartísticos*; parafraseando a Müller, explica que «los intermediales incluyen factores sociales, tecnológicos y relacionados con los medios, mientras que los interartísticos restringen su campo de visión a la reconstrucción de interacciones entre las artes y los procesos de creación artística» (p. 193). En este sentido, nuestro

entendimiento cultural y estético-artístico de *medio* y *los estudios comparados de intermedialidad* (véanse las entradas correspondientes) se situaría a medio camino de ambas, en cuanto a que se tiene en cuenta que diversos factores relacionados con los medios influyen en las interacciones entre artes y sus procesos de creación. A continuación, González se detiene en los cuatro modos de *intermedialidad* de Schröter: el sintético («fusión» de distintos medios), el formal (que implica las estructuras de los diversos medios), el transformacional (que supone un medio anterior y otro posterior) y el ontológico (debido a las tres formas de *intermedialidad* precedentes, se llega a la conclusión de que un medio existe solo en relación a otros medios). Para completar este repaso a la *intermedialidad* en su contextualización temporal, González habla del acercamiento a los fenómenos intermediales como «hechos o actos» de Méchoulan producidos en un tiempo inmediato, lo cual les otorga un sentido de performatividad, intencionalidad y experimentación que trae aparejadas, por encima de todo, implicaciones políticas que deben analizarse. Por último, la nueva «postura intermedial» que defiende Routhier intenta sustituir al «eje de pertinencia» de Müller; este nuevo enfoque epistemológico defiende una nueva «investigación intermedial» que debe tener en cuenta las relaciones entre medios, las interacciones entre ellos y finalmente la participación del medio material en la construcción de lo real (pp. 199-200).

Intertextualidad

La intertextualidad es, en el campo literario, la relación que todo texto establece con otros textos. Así se han referido a ella autores como Bajtin, Kristeva o Rifaterre. Para Gérard Genette, sin embargo, como se explica en «Intermedialidad. Modelo para armar» (Gil y Pardo, p. 19), este concepto general equivale a la *transtextualidad*, y él sitúa la *intertextualidad* como un modo de *transtextualidad* en la que un texto realiza una cita, alusión o referencia directa a otro texto. Nuestra propuesta utiliza los términos *transtextualidad* e *intertextualidad* del mismo modo que Genette (Gil y Pardo, p. 20, y Pardo, «Ficción transmedial», p. 43). La *intertextualidad*, como la hipertextualidad y la architextualidad, puede ser *intramedial* o *intermedial*, aunque la primera es más frecuente que la segunda. En el caso del cine, por ejemplo, Pérez Bowie advierte de que los *biopics* que toman como material previo (*hipotexto*) otros filmes no pueden ser considerados intermediales al no constituir

una recreación de materiales previos procedentes de otros soportes mediáticos («En torno a la adaptación», p. 175).

Medio

Se entiende en el sentido cultural y estético-artístico y no en el comunicacional. En palabras de Gil y Pardo, y desde este enfoque, *medio* es «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 prácticas sociales institucionalizados» («Intermedialidad. Modelo para armar», p. 16). En los *estudios comparados sobre intermedialidad* abordamos el *medio* desde una óptica más alejada de la teoría de los medios o de la comunicación de masas y más cercana a la teoría del arte, en la que prevalece, a nivel general, el valor estético de una obra por encima de otras funciones: cine, literatura, pintura, televisión, danza, videojuegos... Esto implica que las características del *medio* son analizadas o ponderadas siempre desde esta perspectiva, que busca indagar en la influencia que el soporte/materia de creación o el lenguaje tiene en las obras objeto de estudio, en su transmisión y en su recepción. Un claro ejemplo es, en el caso del medio cinematográfico, el modo en que los avances técnicos en los métodos de filmación logran aumentar con el paso del tiempo la capacidad de las lentes para captar más profundidad de campo, y en qué sentido el uso de esa profundidad en el encuadre determina las nuevas poéticas que dan vida al cine en su modernidad a partir de los años cuarenta y cincuenta del pasado siglo, impulsando un nuevo tratamiento de la temporalidad que prioriza los montajes analíticos sobre los sintéticos.

Metamediación

Se trata de un tipo de remedialidad que se produce cuando una obra comenta a otra de un medio diferente, reflexionando sobre ella y sobre su proceso creativo, como explican Gil y Pardo («Intermedialidad. Modelo para armar», p. 26). Sería posible decir que la *metamediación* es una *intermediación* más un comentario o análisis; esto es, la cita o evocación de una obra en otra de un medio distinto y la inclusión de un comentario sobre ella o un análisis o reflexión sobre la misma. Un caso muy claro de *metamediación*, si acudimos (como en la entrada de *remediación*) a la figura del pintor vanguardista Van Gogh, podemos

encontrarlo en uno de los cortos que componen el filme *Los sueños de Akira Kurosawa* (Kurosawa, 1990), concretamente en el que trata sobre el proceso creativo del pintor holandés, y que lo presenta en un momento dado realizando probablemente el cuadro *Trigal con cuervos* (1890) mientras reflexiona en voz alta sobre la necesidad de estar en el paisaje y pintar el momento exacto. Aquí tenemos, pues, ejemplificada la máxima de que *metamediación* es *intermediación* más comentario, análisis o reflexión.

Multimedialidad

Una obra multimedia es aquella en la que «se encuentran varios medios en copresencia directa, compartiendo un único soporte textual o editorial» (Gil y Pardo, «Intermedialidad. Modelo para armar», p. 21). Para que se produzca la *multimedialidad*, debe haber una *intermedialidad* extrínseca y no intrínseca, es decir, perceptible más allá del carácter semiótico híbrido que de por sí tienen los medios artísticos (véase la entrada sobre *intermedialidad* de este glosario). Por ejemplo, según Gil («Intermedialidad.es», p. 210), estaríamos ante un caso de *multimedialidad* si nos encontrásemos con una «novela presentada como tal [que] incluya fotografías, viñetas de cómic, planos o diseños arquitectónicos de manera impresa, o se acompañe de complementos en otros soportes incluidos en la obra como música o videojuegos». Existen, por otra parte, varios tipos de *multimedialidad*: la más evidente es el *multimedia*, que manifiesta simultáneamente el máximo grado de integración y de copresencia textual, esto es, una novela que incluya fotografías, un cedé con música o incluso un juego de mesa o un videojuego (Gil, p. 211); la *hipermedia*, consistente en un *hipertexto* cuyos enlaces remiten a textos o lexias en diferentes medios, como poemas que remitan a blogs que remitan, a su vez, a vídeos o películas; y la *transmedia*, compuesta por textos de diferentes medios dotados de una relativa autonomía, pero que forman parte de una obra común, con la que comparte al menos un mismo soporte editorial (Gil y Pardo, p. 23, y Gil, pp. 210-211). En este último caso, el de la *multimedialidad transmedia*, se da la confluencia entre la *multimedialidad* y la *transmedialidad*, tal y como explican Gil y Pardo: «en ausencia de ese soporte común, nos encontraríamos entrando directamente en la categoría adyacente de la *transmedialidad* [...]. Hay así un espacio en que la *multimedialidad*, en el grado más laxo de copresencia de varios medios en el interior de una misma obra,

deja de ser tal y se transforma en *transmedialidad*, en una relación entre textos de obras diferentes, perfectamente autónomas en su presentación textual y editorial» (p. 23). Para ejemplos detallados de todas estas categorías, véase el capítulo de Gil (pp. 201-272).

Paramediación

Este tipo de remedialidad se da cuando una obra enmarca a otra obra de un medio distinto y la acompaña editorialmente. Por ejemplo, en el inicio de la película *La casa de Bernarda Alba* (Camus, 1987), los títulos de crédito se levantan, junto al fondo azul sólido en que aparecían, en una cortinilla de transición desde abajo hacia arriba como si fuesen un telón que se retira, lo cual crea la ilusión de que estamos a punto de asistir a una representación teatral (el *hipotexto*, como es sabido, es una obra de teatro). Por otro lado, la película *American Splendour* (Splinger Berman y Pulcini, 2003), con su falsa apertura cual cómic, crea la misma sensación (Gil y Pardo, «Intermedialidad. Modelo para armar», p. 30).

Reescritura

Esta modalidad de transescritura se define por su transformación del contenido de una obra sobre el eje de la diferencia a partir de un texto (Gil y Pardo, «Intermedialidad. Modelo para armar», p. 35). Pardo, en su capítulo «Ficción transmedial», ofrece, a partir de sus estudios anteriores, el proceso que ha seguido para establecer una definición operativa del término: «proceso transformativo (lo nuevo es el contenido), en la que distinguimos, siguiendo a Genette, la [reescritura] homodiegética de la heterodiegética, pero también, a partir de Doležel y Widdowson, la intención afirmativa de la correctiva: se puede reescribir audiovisualmente para volver a ver un texto o verlo de forma diferente (revisionar), pero también para cuestionarlo o corregirlo (revisar)» (p. 48). Pardo añade que la reescritura puede partir también de un *architexto* que se ha creado desde sucesivas reescrituras (p. 49) y explica cómo Saint-Gelais incorpora la *reescritura* a la *continuación* de Genette para acuñar el término *transficción*, que se define en su entrada correspondiente del glosario. Consciente de que la reescritura también puede expandir, como la transficción, Gil sitúa la primera en el territorio de la originalidad y la creatividad de autor para dejar la *transficción* en el de las industrias culturales («Intermedialidad.es», p. 224). Por ello, Gil define la reescritura

como «cualquier adaptación *de autor*, que no requiera la posesión de los derechos ni exija el reconocimiento expreso de la fuente, en la que se transforme sustancialmente el argumento, las coordenadas espacio-temporales, el significado, la interpretación o incluso la técnica y el estilo de una fuente reconocible» (p. 224), y la subdivide en las siguientes categorías: *reescritura argumental*, *reescritura espacio-temporal*, *reescritura genérica*, *reescritura interpretativa* y *reescritura estilística*, dependiendo de si la transformación se produce en el argumento, el cronotopo, el género, el sentido o la forma. Pardo, por su parte, hace confluir en el triángulo de ficción transescrita (p. 59) la *reescritura* con la *imitación* y con la *transficción* a través de sus líneas de desplazamiento hacia, respectivamente, la *recreación* (transformación en otro universo pero con una equivalencia que crea analogía o continuidad) y la *versión* (una expansión que crea una discontinuidad transformativa dentro del mismo universo). En el ámbito intermedial, Pardo se refiere a la reescritura como transducción transmedial, ofreciendo ejemplos de esta modalidad (pp. 65-68), que también pueden encontrarse en el «Análisis de un repertorio transmedial» (pp. 89-116) de Sánchez Zapatero.

Remediación

Se trata de la categoría central de la remedialidad, proveniente de los estudios de Bolter & Grusin y Rajewsky, y se refiere a «una obra [que] representa o simula otra obra de un medio distinto imitando o reproduciendo el lenguaje de la segunda» (Gil y Pardo, «Intermedialidad. Modelo para armar», p. 28). Debido a este carácter central y representacional es necesario distinguirla de las otras categorías de intermedialidad, la *multimedialidad* y la *transmedialidad*. En el primer caso, la diferencia reside en que la representación de los medios acogidos no se lleva a cabo con sus lenguajes propios, como es el caso de la *multimedialidad*, en la que se produce copresencia de medios (recuérdese el caso explicado en la entrada de *multimedialidad* en el que una novela, por ejemplo, incluya fotografías y un CD). En el caso de la *transmedialidad*, la diferenciación reside en que la transmedialización es interna y explícita, es decir, se produce en el seno de una obra que representa episódicamente el medio acogido y nos recuerda así tal representación y su carácter ilusorio. En definitiva, y como resume brillantemente Gil, «las viñetas de cómic eventualmente representadas en el interior de un videojuego

o la novela tematizada dentro de una película llevan inscritos en su pragmática externa, a diferencia de los casos descritos en el apartado anterior sobre la *multimedialidad*, "esto no es un cómic", "esto no es una novela"» (p. 214). Los libros que se abren al comienzo de muchas películas clásicas de Disney (Gil, «Intermedialidad.es», p. 215) son un ejemplo perfecto de remediación, como lo es la introducción de epístolas sobreimpresionadas en la pantalla que lleva a cabo Coppola en su filme *Drácula de Bram Stoker* (1992), o la reciente película sobre la vida de Van Gogh *Loving Vincent*, animada a partir de fotogramas pintados manualmente al estilo impresionista del pintor (Kobiela y Welchman, 2017). En todos estos ejemplos, hay un medio que acoge o representa con su lenguaje y sus propios mecanismos a otro medio.

Remedialidad

Este concepto designa la presencia de diferentes medios en el seno de un mismo texto u obra, pero adoptando un esquema en el cual un medio principal acoge en su seno la presencia del otro, no de forma directa, en su entidad medial, sino indirecta, es decir, tematizado o representado (Gil y Pardo, «Intermedialidad. Modelo para armar», p. 25). Se trata, por tanto, de un tipo de intermedialidad a medio camino entre la *multimedialidad* y la *transmedialidad*: «si la primera tiene un evidente carácter interno (una misma obra con diferentes medios) y la última externo (el paso de un medio a otro en otra obra diferente), la remedialidad se encuentra a medio camino entre ambas, pues supone copresencia de medios en la misma obra (interna), pero hay un medio que alude a o representa otro, y en ese sentido lo transmedializa (externa)» (p. 21). Por ello, y en paralelo a la terminología genettiana, Gil y Pardo proponen también el uso de *hipomedio* e *hipermedio* para denominar, en el primer caso, el medio que se inserta o se representa, y en el segundo el medio de acogida o de representación (p. 21). Esta amplia categoría se subdivide en cuatro tipos distintos de *remedialidad*, según el modo en que se relacionan los medios de acogida y los medios acogidos entre sí: la *intermediación*, la *remediación*, la *paramediación* y la *metamediación* (véanse las entradas de estos términos). Tanto *intermediación* como *paramediación* y *metamediación* provienen de los genettianos *intertextualidad*, *paratextualidad* y *metatextualidad*, pero la categoría *remediación*, que procede de las teorías de Bolter & Grusin y Rajewsky, tiene otras implicaciones relacionadas con la representación o tematización de

un *medio* dentro de otro que no contemplaba, debido a su carácter intramedial, la propuesta teórica de Genette. De este modo, la *remedialidad* es una etiqueta de gran amplitud en la que nuestra propuesta incluye, además de las categorías basadas en los tres términos genettianos para los textos literarios, la *remediación* de Rajewsky y Bolter & Grusin. En el capítulo «Intermedialidad.es» de Gil (pp. 201-272) se realiza una revisión profunda del fenómeno, así como una extensa recopilación de ejemplos que ilustran los cuatro modos de *remedialidad* planteados.

Revisión

El término alude a las transformaciones que se producen a nivel semántico en la obra que experimenta un proceso de *adaptación* y/o *apropiación*; o, en palabras de Pardo («Ficción transmedial», p.), a «los cambios que tanto las transformaciones formales como las temáticas producen en el sentido o significado de la protoficción que es el punto de partida de la *transescritura*, especialmente en la percepción que tenemos de ella e incluso en el valor o función que le atribuimos [...], en cuanto que [tales transformaciones] implica[n] ver con nuevos ojos el texto modelo o fundador». Las revisiones pueden ser, según el modelo que propone Pardo (p. 82), *afirmativas* (sobreescritura) o *correctivas* (contraescritura), y *serias* (versión) o *cómicas* (parodia), dependiendo del sentido que los *hipertextos* arrojen en relación al *hipotexto*. Pardo enuncia la posibilidad de cruces entre estas cuatro subcategorías y muchos términos propuestos por Leitch que Pérez Bowie explica en su capítulo («En torno a la adaptación», pp. 157-184) no son sino una exploración de tales posibilidades a partir de una base inductiva. Además de la base empírica explorada por Pardo, pueden encontrarse interesantes y significativos ejemplos de *revisión* en torno al mito literario de *Sherlock Holmes* en el capítulo que realiza Sánchez Zapatero («Análisis de un repertorio transmedial», pp. 89-116).

Transescritura

Son las operaciones que se realizan sobre un contenido textual o un universo diegético en su traslado a otra obra, independientemente de que esta pertenezca al mismo medio o no. Pardo ofrece en su capítulo «Ficción transmedial» (p. 66) una definición muy completa del término, según la cual se trata de «la migración de universos

diegéticos entre obras, es decir, la transferencia de los *mundos posibles* (personajes, acción, cronotopo) de un texto a otro. Queremos pensar que en la *transescritura* así concebida como *transfuguismo transtextual*, convergen, como este sintagma indica, la *transtextualidad* genettiana y la *transficcionalidad* saint-gelaisiana, dando lugar a un modelo que aspira a integrar a ambos al tiempo que a trascenderlos». Pardo propone un modelo triangular de la transescritura (p. 59) y sitúa en cada uno de sus vértices los tres tipos de *transescritura* según sus características reproductoras, transformadoras o expansivas: *imitación*, *reescritura* y *transficción*. Además, los lados del triángulo representan zonas de confluencia entre estos tipos básicos, la *simulación*, la *versión* y la *recreación*, pues no todos los hipertextos pueden situarse en uno de los vértices del triángulo, es decir, no todos son reproducciones, transformaciones o expansiones puras, sino que fluctúan entre ellos o los hibridan. Así, entre la *imitación* y la *transficción* se sitúa la *simulación,* la *versión* une *transficción* y *reescritura,* y en el de la *recreación* confluyen *reescritura* e *imitación*. Pardo ilustra este modelo con ejemplos de transescrituras tanto intramediales como intermediales de *The Turn of the Screw* y *Don Quijote* (pp. 55-64). El capítulo «Análisis de un repertorio transmedial», de Sánchez Zapatero, donde se explora la rica transmedialidad generada por el personaje y el universo de Sherlock Holmes, ilustra también muchos de estos procesos (pp. 89-116). Gil, por su parte, desglosa cada uno de los tres vértices u operaciones transficcionales, *imitación*, *reescritura* y *transficción*, en varias categorías dependiendo de su naturaleza («Intermedialidad.es», pp. 201-272), como puede comprobarse en las entradas correspondientes.

Transficción

El término acuñado por Saint-Gelais, de cuyas ideas Pardo ofrece un resumen crítico («Ficción transmedial», pp. 50-53), define el resultado que se produce «cuando un mismo universo diegético se desarrolla más allá de las fronteras del texto: no se trata tanto de un texto que se imita o transforma sino de un universo ficticio que se prolonga o expande en otros textos». Gil completa la definición: «su propósito ahora no es ni el de reproducir ni el de transformar en profundidad el *hipotexto* o el *architexto* de partida, sino de una variante intermedia que los expande mediante nuevos argumentos complementarios a partir de la imitación o repetición de

ciertos elementos de un repertorio dado, generalmente un personaje» («Intermedialidad.es», p. 227). Además, subdivide las transficciones en varios tipos: *recreación transficcional*, en la que se cuenta una historia nueva, *expansión transficcional*, en la que se exploran nuevos aspectos de la historia hipotextual, y *continuación transficcional*, en la que se expande el universo hipotextual mediante nuevas tramas en temporalidades futuras (pp. 227-230). En cuanto al triángulo de la transescritura de Pardo, este une la *transficción* con la *imitación* y la *reescritura* mediante las aristas de la *simulación* y *versión*, dependiendo de si en lo expandido prima la *reproducción* (la obra se acercaría a la *imitación*) o la *transformación* (se acercaría, en este caso, a la *reescritura*) (p. 59), dos variantes que en el ámbito transmedial Pardo designa *complemento* y *suplemento* (p. 68). Pueden encontrarse numerosos ejemplos de transficciones, igual que de *reescrituras* o *apropiación* (que engloba ambas categorías), en el capítulo de Sánchez Zapatero («Análisis de un repertorio transmedial», pp. 89-116).

Transmedia

Como se ha señalado en la entrada sobre *transmedialidad*, el *transmedia* es una de sus categorías que se produce al trasladar argumentos, situaciones o patrones narrativos pertenecientes a un *hipotexto architextual* de un medio a otro para crear una obra con relativa autonomía. Este carácter relativo viene dado, como precisa Pardo en su capítulo «Ficción transmedial» (p. 67) por «la expansión o prolongación de una diégesis en otro medio», ya que la ficción transmediática surge cuando se va más allá de la *adaptación* de una obra que define la *transmediación* y se añaden personajes, argumentos o tramas al «mundo posible» hipotextual que esta obra encierra. Este cambio de énfasis de la obra al universo diegético que esta instaura apunta al carácter *architextual* que nos sirve, también, para diferenciar el transmedia de la *transmediación*: «los rasgos argumentales transpuestos lo son de más de una obra perteneciente a un mismo ciclo o universo narrativo, lo cual le otorga un carácter *architextual* (mito, saga, personaje, espacio reducido a sus rasgos primordiales, con grado de dependencia muy variable)» (Gil y Pardo, «Intermedialidad. Modelo para armar», p. 34).

Por su parte, Vicente Luis Mora distingue el *transmedia* del *crossmedia*, a diferencia de muchos otros autores, que los consideran sinónimos: para él, el *crossmedia* «englobaría a lo hecho mediante

diversas plataformas sin propósitos narrativos complejos e independientes», es decir, las obras no necesitan producir una experiencia única y autónoma en cada soporte que complete al resto de experiencias de otros medios («Transmedia», p. 137); y el *transmedia* requiere, para Mora, que sigue la línea de Remírez, una historia, un esquema narrativo compartido y varios puntos de entrada en la ficción. Para Gil el *crossmedia* es contar la misma historia en un medio diferente, esto es, una forma intermedial del remake que se puede asimilar a la clásica adaptación de la literatura al cine («Intermedialidad.es», p. 230). Por otra parte, y como condición indispensable, de acuerdo con Gonçalves, Mora señala que el planteamiento narrativo debe ser previo a su construcción, pensándose así cada historia de modo autónomo según las características del medio que la acoja (p. 147), aunque para Pardo ello es una variable pragmática y opcional del transmedia más que una necesidad semiótica y constitutiva, que tendría más que ver con su carácter no reduntante o pertinente, coherente y complejo (p. 72), que también es explicado por Mora siguiendo a Dena (p. 149). Así concebido, además, el transmedia se acercaría a lo que Gil y Pardo denominan multimedialidad transmedia, en el que las obras forman parte de un mismo proyecto narrativo que puede identificarse claramente como tal, que estos autores diferencian de la modalidad transmedial en vez de multimedial del transmedia, que se produce cuando las obras no forman parte de un mismo proyecto narrativo pero trasladan argumentos, situaciones o patrones de un *hipotexto architextual* a sucesivas obras en diferentes medios, con un grado mayor de autonomía o que son incluso totalmente independientes entre sí (p. 24).

Además, continúa Mora, la colaboración del *lectoespectador* es crucial para el *transmedia*, y el investigador alude también a la noción de *ruido* de Paulson y su contraria, *ruido faltante*, para definir aquellas situaciones en las que el *lectoespectador* carece de «alguno de los textos del conglomerado discursivo» y no puede, por tanto, entender en toda su dimensión una obra *transmedia* (p. 128). Mora añade, además, otro rasgo imprescindible de las creaciones *transmedia* que tiene que ver con la existencia previa de un núcleo narrativo original, y que está en consonancia con su postura de que el *transmedia* solo puede serlo si existe una intención previa de los creadores: «la presencia de una biblia o texto central previo a cualquier aparición de cualquiera de las manifestaciones de un *transmedia*, y que marque sus pautas generales de difusión [...]. El *transmedia* no puede entenderse como una

"adaptación" de esa biblia, porque esa biblia jamás es publicada, no es un "texto", ni una "obra", sino un borrador o conjunto de borradores que los creadores del *transmedia* tienen a mano para no perderse y que mantienen en continua modificación y ampliación» (p. 149). Mora apunta ejemplos de esta concepción estricta o multimedial del transmedia, que pueden completarse con los exponentes de la concepción más amplia o transmedial que analiza Sánchez Zapatero en su «Análisis de un repertorio transmedial» (pp. 89-116), en el que se establece un amplio inventario de casos de *transmedia* y *transmediación* que se dan en el mito/saga de Sherlock Holmes.

Transmediación

En esta modalidad de *transmedialidad* el objeto de la transferencia de un medio a otro es el contenido de una obra previa, y por tanto tiene carácter textual, pero además carece de la vocación expansiva del *transmedia*. En virtud de las operaciones sobre tal contenido que pueda realizar, y de acuerdo con el modelo cuadrangular de Pardo («Ficción transmedial», p. 68), la transmediación podrá limitarse a conservar o reproducir (imitación transmedial), produciendo así una *traducción* intersemiótica, o intentará apropiárselo transformándolo (reescritura transmedial), dando lugar a una *transducción* intersemiótica (haciendo uso del concepto acuñado por Doležel como sinónimo de reescritura). Estaríamos, en este caso, ante un concepto que guarda similitudes con la *adaptación* tradicional, sobre la que profundizan Pérez Bowie («En torno a la adaptación», pp. 156-180) y Gil («Intermedialidad.es», pp. 201-272), aunque Pardo otorga mayor amplitud a este último término en cuanto que designa todo tipo de transformaciones formales, tanto de modo (intramedial) como de medio (intermedial), mientras que la transmediación se referiría únicamente a estas últimas (pp. 57 y 67-68). Por otra parte, Gil ofrece un completísimo estudio de lo que él llama sistema internarrativo en el que la transmediación tiene un papel protagonista, mostrando cómo en este concepto la literatura deja de tener el protagonismo que tenía en el de adaptación, entrando en juego una gran variedad de medios y combinaciones posibles: *novelización* (cine-novela, serie-novela, cómic-novela, ludo-novela), *peliculización* (novela-filme, serie-filme, cómic-filme, ludo-filme), *teleserialización* (novela-serie, filme-serie, cómic-serie, ludo-serie), *historietización* (novela-cómic, filme-cómic, tele-cómic y ludo-cómic) y *ludonarrativización* (novela-juego,

cine-juego, tele-juego y cómic-juego). Tal clasificación viene avalada, además, por una amplia y valiosísima base inductiva.

Transmedialidad

Este concepto puede definirse «como trasvase de obras y materiales argumentales, o incluso repertorios y patrones narrativos, entre diferentes medios. Dicho trasvase se produce a través de ciertas operaciones de *transescritura* [...] y exige textos y obras diferentes, en medios también diferentes, unidas por vínculos argumentales o actanciales directos» (Gil y Pardo, «Intermedialidad. Modelo para armar», p. 32). Como explican Gil y Pardo, la *transmedialidad* tiene, por tanto, carácter externo frente al interno de la *multimedialidad* y al mixto o híbrido de la *remedialidad*, ya que engloba obras separadas; esto es, la convivencia entre medios no se da en el interior de un solo texto sino que son los textos, argumentos o esquemas narrativos los que «viajan» entre *medios* diversos. La categoría de origen de la transmedialidad es la *medial transposition* de Rajewsky (ya explicada en la entrada sobre *intermedialidad*), pero ampliada para incluir dos fenómenos diferenciados, aunque no exentos de convergencias e interferencias: la *transmediación* y el *transmedia*. Cada una de estas variantes tiene su propia entrada en este glosario, pero podemos aquí apuntar que la diferencia depende, por una parte, de si los materiales o protoficciones trasvasados entre medios son textos (obras concretas) o *architextos* (géneros, patrones, universos), como apuntan Gil y Pardo, p. 21); y, por otra, de si el trasvase responde a una dinámica de transemiotización propia de la adaptación o de expansión característica de la transficción, como ha explicado Pardo en «Ficción transmedial» (p. 67). Pardo proyecta esta última diferencia en un eje vertical sobre el que superpone el eje horizontal del triángulo de la transescritura –es decir, el que va de la reproducción (imitación) a la transformación (reescritura)– para dar como resultado el modelo cuadrangular de la transmedialidad (p. 68): un hemisferio superior expansivo, el del transmedia o la ficción transmediática, con una variante reproductiva (complemento) y otra transformativa (suplemento); y otro hemisferio inferior adaptativo, el de la transmediación o ficción transmediada, de nuevo con una variante reproductiva (traducción intersemiótica) y otra transformativa (transducción intersemiótica).

ISBN : 978-2-36783-100-8
ISSN : 2265-0776

Ce livre est imprimé sur un papier écolabellisé FSC
issu de forêts gérées durablement.

ADAPTACIÓN 2.0

ESTUDIOS COMPARADOS SOBRE INTERMEDIALIDAD

ANTONIO J. GIL GONZÁLEZ Y PEDRO JAVIER PARDO (EDS.)

¿Cuántos hijos tenía Lady Macbeth?, se preguntaba hace tiempo un erudito shakespeariano para ridiculizar a aquellos que hacían una lectura referencial de una obra de ficción. Su (im)pertinencia, sin embargo, ha perdido el carácter irónico original para convertirse en profética descripción de cómo la proliferación de medios a través de los cuales puede circular una historia ha generado todo tipo de continuaciones y metamorfosis concebibles de la misma. Este libro no pretende responder tal pregunta, sino dar cuenta de las nuevas posibilidades creadas por tal proliferación y por el consiguiente imperativo de *adaptación al medio*. Para ello, propone un nuevo campo de estudio, los estudios comparados de medios o sobre intermedialidad, traza un mapa de este vasto territorio y sus principales dominios (multimedialidad, remedialidad y transmedialidad), y finalmente se aventura en el último de estos, al que se dedican la mayor parte de los trabajos aquí recogidos. En ellos se aborda desde el fenómeno ya ampliamente estudiado de la adaptación cinematográfica de textos literarios, ahora comprendida como un área más de un campo más amplio, lo que permite entroncarla con otros fenómenos del mismo, hasta el más reciente y por ello menos estudiado de la narrativa transmedia y los ciclos transmediales, que saltan más allá de los medios canonizados como la literatura y el cine para convertir en objeto de indagación a otros que han tenido menos fortuna en el ámbito académico, como el cómic, la televisión o el videojuego. El libro intenta ofrecer una síntesis tanto conceptual como terminológica de las principales aportaciones sobre el tema a modo de mapa con el que internarse por este inmenso territorio. Por eso, y para que el lector no se pierda ya en el propio mapa, no olvida nunca la ejemplificación y la base empírica de las categorías enunciadas e incluye un glosario final de términos: en él cristaliza la voluntad tanto de clarificación teórica como de ilustración práctica que ha orientado su gestación.

9 782367 831008

www.editionsorbistertius.fr

ISBN : 978-2-36783-100-8
Prix France : 31,90 €