



## ADAPTACIÓN 2.0

### Estudios comparados sobre intermedialidad

Antonio J. Gil González y Pedro Javier Prado (eds.)  
 Binges, Éditions Orbius Tertius, 2018  
 300 páginas

Reseña por Luis Navarrete-Cardero

En el filme *Annihilation* (Alex Garland, 2018), la bióloga Lena se adentra en la Zona X, un microuniverso extraterrestre que se extiende gradualmente sobre la superficie de nuestro planeta gracias a una continua mutación producida en el patrón genómico de la naturaleza circundante, una anomalía que suscita adaptaciones e hibridaciones imposibles entre la flora, la fauna y los humanos del lugar. Como puede inferirse de la tecnificación de su título, las trescientas páginas de *Adaptación 2.0* nos detallan otro proceso de regeneración, concretamente el de la *semiosfera* mediática donde habitan las historias, los relatos y las ficciones que nos definen como mentes narrativas, un espacio de *poiesis* infinita basado en la imitación, la transformación y la expansión de esos materiales que los autores del libro han objetivado bajo el nombre de *intermedialidad*. Hemos de confesar que después de leer la obra no nos queda claro cuál es el motor invisible de este proceso; el libro elude, en términos generales, mostrar al lector el fenómeno motriz análogo a la conciencia alienígena del filme de Garland. ¿Se trata, quizás, de la *digitalización* concitada por el título? ¿Son los *media*, y el mercado, los causantes? O, quizás, ¿estas prácticas siempre han existido y ahora un nuevo giro teórico nos ha permitido capturarlas a través de una compleja red de términos? (Ryan, 2016).

En palabras de sus editores, *Adaptación 2.0. Estudios comparados sobre intermedialidad*, cumple un triple objetivo. En primer lugar, el volumen pretende ser una síntesis teórica y metodológica del trabajo de los miembros del grupo de estudios sobre literatura y cine (GELYC) de la Universidad de Salamanca. Como segunda meta, el libro desea contribuir a la construcción de un espacio de investigación inexistente en el actual campo científico y académico de los autores, el de los *Comparative Media Studies* que estos traducen –o adaptan– como *Estudios comparados sobre intermedialidad*, sintagma convertido a la postre en subtítulo de la obra. Finalmente, *Adaptación 2.0* es un homenaje al profesor José Antonio Pérez Bowie, director de GELYC, por su jubilación en septiembre de 2017.

Un breve recorrido por la estructura de este libro grupal nos devuelve tres partes diferentes. En primera instancia aparece *Intermedialidad. Modelo para armar*, una introducción donde, partiendo de Rajewski (pág. 20), se describe el fenómeno de la intermedialidad a través de la formulación de un rico modelo plagado de referencias terminológicas –*multimedialidad*, *remedialidad* y *transmedialidad*, cada término ramificado a su vez en otras posibilidades– con atención al concepto de

*transescritura* –escindido, según la proximidad o lejanía existente entre el hipertexto resultante y el hipotexto de origen, en *imitación, reescritura y transficción*–, aplicado con especial interés a los casos de transmediación textual y transmedia architextual, convertidos en objeto predilecto del resto del libro. Así, la segunda parte del volumen se compone de una serie de capítulos agrupados bajo el título de *Transmedialidad: reescrituras críticas*, donde se aprecia claramente la idiosincrasia de cada autor en materia de fuentes bibliográficas –a la postre un indicador del marco ideológico de partida–, naturaleza de los ejemplos escogidos para sustentar los argumentos –en nuestra opinión, casi todos alejados del lector 2.0–, o, finalmente, en la diferencia de profundidad del aparato indagatorio desplegado. El volumen se cierra con una estupenda tercera parte en forma de *Breve diccionario intermedial*. Esta coda, o conjunto de definiciones añadidas al final del libro, es además un perfecto resumen de lo más granado de las intervenciones de los autores y una herramienta utilísima para el lector que se acerca por vez primera a este prolijo universo terminológico. Ciertamente, nosotros hemos evitado resumir y describir cada una de las aportaciones por considerarlo un trabajo ya realizado por los autores del volumen. En su lugar, nos permitimos ocuparnos de la tarea siempre fácil pero arriesgada de la crítica de algunos elementos del libro. Así, humildemente y sólo con el ánimo de fomentar el debate, mencionamos como susceptibles de examen los siguientes aspectos: la escasa atención analítica que recibe la noción de *medio* por parte de los autores; la exhaustividad del modelo propuesto y, en consecuencia, el dilema sobre su aplicabilidad real; la desconexión que muestra la red de ejemplos empleada en los distintos capítulos con lo que podríamos denominar la enciclopedia del lector 2.0 y, finalmente, las disonancias de uso –tal vez, subjetivas– en algunos momentos del volumen de las nociones de transmedia, transmediación y transmedialidad.

El primero de estos cuatro aspectos lo encontramos en la introducción de la obra, *Intermedialidad. Modelo para armar*, donde los editores nos sumergen en la descripción pormenorizada de los procesos intermediales. Muy al principio, justo antes de narrarnos las diferencias entre intermedialidad intrínseca y extrínseca, los autores sobrevuelan por la indefinición epistemológica del concepto de *medio*, para nosotros una cuestión nuclear insuficientemente tratada, remitiendo al lector a la concepción de McLuhan y planteando interesantes pero irresolutos interrogantes sobre el punto de vista desde el que debemos entender y usar el término. A pesar de ello, los autores arrojan una inteligente y amplísima definición de medio: “la síntesis de una materia/soposte 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” (pág. 16). Aun estando de acuerdo con la citada definición, quizás convenga recordar que todas estas características, a excepción de las reguladas por el mercado, es decir, lo que se denomina “prácticas sociales institucionalizadas” están siendo aniquiladas por una segunda convergencia entre medios –la primera vino marcada por el advenimiento del *digital*– personificada por el *software*. Esto significa que si alguien se dedica, mediante la utilización de *software*, a estructurar espacios en CAD, desarrollar videojuegos, generar efectos especiales, componer música, montar películas, diseñar un *webdoc* o crear gráficos para un informativo, el proceso creativo sigue en todos los casos una lógica común y un procedimiento similar que acabará en un futuro próximo afectando a los estudios intermediales, pues no olvidemos que se están modificando

los conceptos de creación, lenguaje, estética y distribución relacionados con la producción de los ¿todavía diferentes? *media* (Manovich, 2013). Quizás, estos futuros *Estudios comparados sobre intermedialidad* deban centrarse, como objetivo esencial, en la resolución de la ambigüedad de su componente ontológico, una tarea que tal vez exija a los investigadores de esta disciplina un mayor conocimiento sobre los procesos tecnológicos que definen en la actualidad a los *media*.

El segundo de los elementos indicados, es decir, la exhaustividad del modelo propuesto y su aplicabilidad real, tiene que ver justamente con la definición de *modelo* como esquema teórico-matemático de una realidad compleja que se elabora para facilitar su comprensión y el estudio de su comportamiento. Puede ocurrir con el modelo propuesto por los autores como con la fábula de Borges, en la que los cartógrafos del Imperio, movidos por su deseo de exactitud, elaboraron un mapa idéntico al territorio. ¿Hasta dónde llegarán las dendritas de este sistema neuronal? Este modelo sobre la *intermedialidad* fue definido en 2012 en el libro *+Narrativa(s). Intermediaciones novela, cine, cómic y videojuego en el ámbito hispánico* (Gil González, 2012) y ya nos pareció lo suficientemente complejo como para dar cuenta de una realidad que en ningún caso es matemática y estanca –si así fuera, sería asimilable– sino que siempre se muestra líquida y voluble. ¿Pueden y deben aprehenderse todos los estados de una realidad líquida? Ahora, en este volumen, el modelo sobre el fenómeno intermedial se ramifica hasta alcanzar lugares desiertos donde el problema es encontrar buenos ejemplos para justificar tal ejercicio de hipertrofia terminológica. Quizás, entre otras causas, esto se deba a una pulsión por simular el ritual genettiano hasta sus últimas consecuencias.

Esta cuestión nos lleva irremediabilmente a la tercera, la de la idoneidad de los ejemplos utilizados por los autores para comprobar la eficiencia y utilidad de su modelo –*modelos*, quizás el plural exprese mejor la coexistencia de las variaciones introducidas por los autores– en relación con el lector 2.0. *Diseño centrado en el usuario*, justamente en esto radicó el hecho diferencial del segundo estadio (2.0) de los estudios sobre Internet y la Web. ¿Están, en términos generales, los ejemplos presentes en esta obra centrados en el usuario 2.0 tal y como promete su título? Resulta evidente que no. De este hecho se deriva otro más preocupante. ¿Encierra la ausencia de ejemplos tipo 2.0, es decir, asimilables a un público nuevo y fresco, la creencia por parte de los autores de que el estado de la cosa intermedial no deriva de la actual realidad mediática y de su tamiz por las prácticas del mercado? Quizás, esta inadecuación entre *Adaptación 2.0* y sus ejemplos 1.0 sólo esconda un desinterés de algunos de los autores del libro por el actual panorama de la ficción intermedial, un hecho que a la postre acaba remedando en el seno de los estudios sobre transmedialidad la vieja escisión entre la filosofía analítica y la filosofía continental; algo que, por otra parte, explicaría el éxito entre nuestros alumnos de los libros de autores como Jenkins, Murray o Ryan.

El último de los aspectos reseñados de esta arriscada lista nos lleva a las disonancias generadas por la utilización de los conceptos nucleares de *transmedia*, *transmediación* y *transmedialidad*, sin duda uno de nuestros principales caballos de batalla como lectores de la obra y un delicado asunto que nos obligó a hojear atrás y adelante en más de una ocasión. Es evidente: en estos momentos estamos en condiciones de alcanzar una definición satisfactoria para cada uno de estos términos, sin embargo, en el acto de lectura tuvimos dudas sobre si estos conceptos habían sido

utilizados siempre del mismo modo y, sobre todo, con la misma precisión por todos los autores.

Sería terriblemente injusto que las cuestiones señaladas en esta recensión ocultaran las virtudes de *Adaptación 2.0. Estudios comparados sobre intermedialidad*, pusieran en crisis la totalidad del modelo propuesto por los autores –un desafiante ejercicio de clase que hemos probado en más de una ocasión- o despreciaran la brillantez con la que han sido resueltas todas las propuestas de sus autores. Nada más alejado de nuestra intención. Más allá de nosotros, el lector se enfrenta a una tarea compleja de la que saldrá reforzado y muy bien armado para reflexionar y pensar los actuales procesos intermediales.

## REFERENCIAS

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

MANOVICH, Lev (2013): *El software toma el mando*. Barcelona, UOC.

RYAN, Marie-Laure (2016): “Texts, Worlds, Stories”, en *VVAA: Narrative Theory, Literature and New Media*. New York, Routledge, pp. 11-28.