

Los resultados del proyecto “Intermedialidad, adaptación y transmedialidad en el cómic, el videojuego y los nuevos medios”, FFI2014-55958-C2-2-P, desarrollado entre 2015 y 2017 que estaba coordinado, a su vez, con el de "Transescritura, transmedialidad, transficcionalidad: relaciones contemporáneas entre literatura, cine y nuevos medios (II)" y más en general con la línea de investigación desarrollada en los consecutivos proyectos del GEYyC (Grupo de estudios sobre literatura y cine) dirigida por José Antonio Pérez Bowie en la Universidad de Salamanca (integrado ahora en el equipo de trabajo de este proyecto al jubilarse como catedrático de Universidad).

Entre esas aportaciones anteriores, en materia de estudios intermediales y comparados destaca el avance de los estudios y la teoría de la adaptación al menos en dos direcciones fundamentales: 1) El desplazamiento del centro literario y la dirección cinematográfica de sus procesos a una constelación narrativa descentrada integrada al menos por narrativas literarias (la novela) audiovisuales (el cine, la televisión), gráficas (el cómic) y digitales (el videojuego), analizada en *+Narrativa(s). Intermediaciones novela-cine, cómic y videojuego en el ámbito hispánico* (Gil González, 2012); 2) La proliferación de prácticas transtextuales e intermediales que desbordan la adaptación puramente argumental en dirección a reescrituras creativas (de carácter argumental, espacio-temporal, estético, hermenéutico, etc.) y a expansiones transficcionales del texto –o el architexto–narrativo matriz en forma de secuelas, precuelas, *spin off*, serializaciones u otros fenómenos transmedia, estudiadas en *Reescrituras fílmicas: nuevos territorios de la adaptación* (Pérez Bowie, 2010), *Sobre la adaptación y más allá: trasvases filmoliterarios* (Pardo y Sánchez Zapatero, 2014), *Transescrituras audiovisuales* (Pérez Bowie y Pardo, 2015), *Transmedialidad y nuevas tecnologías* (Pérez Bowie y Sánchez Zapatero, 2015) y *Ficciones nómadas. Procesos de intermedialidad literaria y audiovisual*, (Pérez Bowie y Gil González, 2017). El proyecto inmediato al que ahora presentamos (que, como muestra de la coherencia que se pretende, ya contaba con el IP del proyecto coordinador actual en su equipo de investigación), culminó con la publicación de una importante monografía conjunta en la que se ha fijado el modelo conceptual, teórico y metodológico del grupo, *Adaptación 2.0. Estudios comparados sobre intermedialidad* (Gil González y Pardo, 2018) con la intención de sistematizar e incluso homogeneizar los conceptos y metodología empleados en los volúmenes colectivos precedentes, y sobre los cuales se cimentará la presente investigación.

Más concretamente la línea específica de trabajo sobre nuevos medios se plasmó en las monografías y volúmenes colectivos *No se está quieto. Nuevas formas documentales en el audiovisual hispánico*, (Álvarez, et al., 2015), *Metamedialidad. Los medios y la metaficción*, (Gil González y Álvarez, 2017) y *Spain Lúdica. La imagen romántica de España en el videojuego* (Navarrete Cardero y Acosta, 2017).

Como resultado de todo lo anterior, en los últimos trabajos hemos identificado (Pérez Bowie y Gil González, 2017), dos formas básicas de intermedialidad: la intrínseca, consustancial a prácticamente todas las tradiciones y lenguajes artísticos –todos ellos híbridos multimedia en mayor o menor medida, como ha demostrado W. J. T. Mitchell–, pero que requiere, para poder hablar propiamente de intermedialidad, de una manifestación que sea además extrínseca, “una transmisión, una combinación, en segundo grado, no solamente entre códigos (la palabra, la imagen, el sonido...), soportes (el libro, la pantalla, el CD Rom...), o tecnologías diferentes (las artes gráficas, la fotografía o la televisión...), sino entre medios institucionalizados: entre literatura y música o entre las artes plásticas y las escénicas; entre novela y cine, entre cómic y pintura, entre teatro y danza” (Pérez Bowie y Gil González, 2017:17). De la amplia gama de modalidades posibles de esta intermedialidad extrínseca, hemos establecido, recursivamente (Gil González y Pardo, 2018) una primera manifestación, interna a la obra o al medio dado, que se presenta en forma de *multimedialidad*; una segunda forma de *remedialidad* esta vez indirecta: de utilización de elementos del lenguaje de un medio por parte de otro, pero no propiamente en cuanto tales, sino representados temática o formalmente en el lenguaje del medio que los acoge. Hemos identificado una tercera gama de relaciones intermediales, acaso las más habituales, que se manifiestan externamente a las obras en el vasto territorio de la adaptación y la *transmedialidad* en el cual, mediante una serie de operaciones de transescritura (ya sea en forma de imitaciones, reescrituras o transficciones), pongamos por caso, una novela concreta se transforma en un musical, en un largometraje o en una novela gráfica aquellas modifican o expanden su contenido en función no solo de las particularidades semióticas de cada medio, sino también de la institución cultural en la que operan. O, por último, y en otro sentido también externo, la intermedialidad se nos ha hecho presente en el territorio de la genealogía de los nuevos medios, cuya aparición ha conllevado históricamente la *adaptación*, también en otro sentido, del repertorio temático y genérico de los que le precedieron.