

Amélie Florenchie y Dominique Breton (eds.): *Nuevos dispositivos enunciativos en la era intermedial*. Villeurbanne, Orbis Tertius, 2015, 339 pp.

La noción de intermedialidad recorre desde hace más de una década los debates teóricos tanto en los ámbitos artísticos como literarios. La explosión actual de prácticas intermediales que proponen nuevas combinaciones de soportes y cuyas manifestaciones más evidentes y reconocibles son la introducción de la imagen en la novela o el surgimiento de nuevas formas narrativas como la blogonovela o blogoficción, incluye el conjunto de creaciones híbridas que remodelan las categorías tradicionales mediante el cruce de dos o más medios de expresión. Se inscribe plenamente en este debate *Nuevos dispositivos enunciativos en la era intermedial*, dirigido por las dos investigadoras de la Universidad Bordeaux Montaigne (Francia), Amélie Florenchie y Dominique Breton. Cabe precisar que este libro, lejos de constituir un aporte científico aislado, es fruto de largas reflexiones y repetidos encuentros de especialistas franceses, suizos y españoles y el resultado de diferentes etapas por las cuales transitó el análisis del concepto de intermedialidad antes de materializarse bajo la forma del presente volumen.

El proyecto de reunir especialistas de literatura y de la imagen para volver a pensar la noción de intermedialidad nació en 2012, bajo el impulso de tres universidades europeas: la Universidad Bordeaux Montaigne representada por Amélie Florenchie, Dominique Breton e Isabelle Touton, la Universidad de Lausanne (Suiza) con la participación de las profesoras Sonia Gómez y Gabriela Cordone y la Universidad Toulouse III Jean Jaurès con Agnès Surbezy y Emmanuelle Garnier. Este equipo de investigadoras, todas especialistas en literatura española contemporánea, organizaron un primer congreso *Cuando las nuevas tecnologías dialogan con la creación artística: literatura, espectáculo vivo y ciberarte en el siglo XXI en España* en septiembre de 2012, el cual dio lugar a una publicación en la revista en línea *Letral* (Universidad de Granada).¹ Del estímulo provocado por este encuentro y de la complejidad de la cuestión, surgió la necesidad de ensanchar las reflexiones mediante la organización de seminarios adicionales y de una Jornada de estudio internacional que tuvo lugar en diciembre de 2013 en la Universidad de Burdeos y cuyo título *Los nuevos dispositivos enunciativos en la era numérica* venía a completar y ampliar las primeras conclusiones de los seminarios anteriores, y que ya publicó el año pasado la editorial francesa Orbis Tertius.

1 Número completo disponible en línea en <<http://revistaseug.ugr.es/index.php/letral/issue/view/244/showToc>> (última consulta: 20.08.2016).

Las doce contribuciones del presente libro se organizan en cuatro partes cuyo eje central es una indagación sobre la evolución del concepto de dispositivo enunciativo a partir de diferentes soportes (novela, teatro, videojuego, documental, cine, webseries). Desde el prefacio, Dominique Breton lanza el debate partiendo de la definición concisa y clara de Fabienne Thomas, quien propone “considerar cualquier encuentro mediático como la emergencia de un dispositivo” (13). A partir de esta aclaración y de las primeras reflexiones universitarias sobre la cuestión intermedial, nacidas en los años 2000, y entre las que contamos los estudios de Eric Méchoulan en Canadá, de Liliane Louvel en Francia y de Antonio Gil en España, Amélie Florenchie presenta la problemática resaltando la importancia de esta tendencia que, más que el efecto de una moda, constituye una verdadera *episteme* por la importancia que tiene el concepto en las preocupaciones científicas actuales y por la variedad de formas que se encuentran en las manifestaciones artísticas nacidas con nuestro siglo. Como base teórica inicial, Florenchie destaca en su introducción tres tendencias en las que se integran las nuevas formas literarias: las que incorporan las TICS en la novela, las que aprovechan de una manera u otra el formato digital, y una tercera tendencia, sin duda la más innovadora, constituida por aquellas formas que usan el soporte digital para su creación y difusión; la blogoficción, la *tuiteratura*, o la literatura celular. La autora enmarca estas tres tendencias en lo que llama “la mutación del arte” emprendida a principios del siglo xx. Cita los trabajos de Walter Benjamin y en particular sus escritos acerca de la reproducibilidad técnica de la obra de arte, punto de partida de la idea de un arte como producto de consumo, como parte integrante del mercado global. De este ensanchamiento de las posibilidades artísticas nacen nuevos centros de interés de investigación en las ciencias humanas y Amélie Florenchie cita fenómenos como la *fanfiction* –forma abordada en el mismo ensayo por Sarah Malfatti– o la ludología (estudio de los videojuegos), recién invitada a los departamentos universitarios.

Dos aportaciones teóricas abren el ensayo. La primera, “Intermedialidad y artes visuales. Una aproximación genealógica en torno a la politicidad de la vanguardia”, propuesta por Diego Luna, de la Universidad de Sevilla, se apoya en una bibliografía densa y de corte filosófico para evidenciar la evolución de las artes desde principios del siglo xx, en las que ya estaban presentes los rasgos definitorios del arte actual, o sea, la disolución de la forma y la idea de obra como dispositivo “capaz de albergar la total combinatoria intermedial” (53). El ensayo siguiente, firmado por Asunción López-Varela, profesora en la Universidad Complutense de Madrid, viene a completar estas consideraciones sobre el conjunto de las formas artísticas empezando su trabajo por una pregunta tan sencilla y esencial como “¿Qué es la intermedialidad?”. Recorre las transformaciones técnicas desde los años noventa acudiendo también a la French Theory francesa de los años setenta, a Umberto Eco, a Borges o incluso a los fundamentales griegos, citando al *Timeo* de Platón. Gracias a estos rizomáticos entresijos teóricos, la autora construye una definición técnica, casi geométrica, de la intermedialidad como una combinación estético-sensorial (66), base de la experiencia artística y cuyas posibilidades se multiplican con la digitalización de nuestra sociedad.

La segunda parte constituye el nudo central del libro, la parte más densa y larga. Cinco artículos analizan a partir de obras y perspectivas teóricas diferentes la presencia de la pantalla en las creaciones actuales, del teatro a la novela, pasando por los videojuegos. Los dos primeros artículos, de Emmanuelle Garnier y Gabriela Cordone, se interesan por la presencia de pantallas en las escenas de teatro, apoyándose ambas en la Crítica de los Dispositivos elaborada por la Escuela de Toulouse (grupo de investigación LLA-CREATIS). Garnier analiza detenidamente el espectáculo *Metamorfosis*, una adaptación teatral de la novela de Kafka, propuesta en 2006 por la compañía catalana La Fura dels Baus, una obra que explora el efecto de las nuevas tecnologías en la sociedad actual. La investigadora francesa describe y analiza la red intermedialidad presente durante la función para demostrar que, lejos de atomizar o dispersar el sentido, estos dispositivos aportan al espectador –convertido aquí en hiperespectador– los elementos necesarios para construir el sentido, y no para destruirlo. En otros términos y retomando tras Emmanuelle Garnier las palabras de Bolter y Grusin: “busca lo real multiplicando las mediaciones, para así crear un sentimiento de plenitud, una saciedad de experiencia que puede ser tomada como realidad” (105). El segundo ensayo, de Gabriela Cordone, titulado “La pantalla en la escena teatral. Nota sobre un dispositivo de (des)integración” enlaza perfectamente con el primero porque viene a ensanchar las reflexiones de Garnier, dando elementos más generales sobre la presencia de la pantalla en las artes escénicas desde sus primeras utilizaciones en los años noventa, basándose en la misma aproximación metodológica fundada por la Escuela de Toulouse. Para ella, la presencia de la pantalla desintegra la unidad espacial de la escena teatral actuando como un “punto de fuga” e introduciendo lo que denomina “hibridación espacial” (120).

Recurriendo otra vez al concepto de dispositivo pero más bien desde la perspectiva de Foucault y de Metz, el ensayo del investigador barcelonés Max Hidalgo Nácher funciona como una transición entre el ámbito teatral y el novelesco, ya que propone analizar *El cartógrafo. Varsovia, I: 400 000* de Juan Mayorga, reconocido dramaturgo español, y la última novela de Isaac Rosa, *La habitación oscura*.

Apoyándose también en la narrativa española más reciente y en su caso en los escritores mutantes (Manuel Vilas, Carlos Gámez, Vicente Luis Mora y Jorge Carrión), Sonia Gómez atribuye a la pantalla (no solo la televisión sino todas las pantallas que nos rodean, ya sean de teléfonos o de tablets) la función de receptor de la intermedialidad, en la medida en que introduce en la narrativa otro medio. La investigadora suiza muestra como cada autor utiliza la pantalla de una forma diferente según su propósito (pantalla-espejo en el caso de la autoficción de Vilas o los *trailers* creados para las novelas de Carrión, por ejemplo). Añade una interesante función socio-crítica de la pantalla, definiéndola como proceso intermedial, capaz de poner de manifiesto la importancia de la mirada en nuestra sociedad. Esta segunda parte se cierra con una apertura a formatos más desconocidos por la crítica, con una contribución de Agnès Surbezy, de la Universidad de Toulouse Jean Jaurès, titulada “Las webseries: intermedialidad y multipantallas”, en torno a dos webseries de Rubén Ontiveros.

El cine, y más precisamente el cine documental, ocupa los dos ensayos de la tercera parte. El trabajo de Marta Álvarez (Universidad de Franche-Comté) presenta un género singular, poco conocido y apasionante: el cine doméstico o cine de metraje encontrado. El propósito de estos artistas es reciclar viejas cintas encontradas, películas de eventos familiares como cumpleaños o bodas, por ejemplo, para dar una nueva vida a estos trastos olvidados. Las nuevas tecnologías digitales permiten rescatar este material audiovisual desgastado en un gesto que la autora tilda de "arqueológico", en el sentido de un trabajo de (re) creación y recuperación de una memoria a la vez íntima y universal. De esta memoria familiar pasamos a la memoria colectiva con el ensayo de Laurence Mulla-lly, profesora en la Universidad de Bordeaux-Montaigne, abriendo las fronteras del presente ensayo al ámbito hispanoamericano para proponer un análisis de la emocionante y necesaria obra del chileno Patricio Guzmán, un cineasta que se vale de las tecnologías digitales para dar una perspectiva nueva a la historia dictatorial reciente de su país.

La cuarta y última parte completa la problemática desde un enfoque socio-económico con tres aportaciones que examinan las relaciones entre intermedialidad y comercio. Daniel Escandell Montiel, especialista salamantino de Humanidades Digitales, y Jafet Israel Lara, especialista de la transtextualidad en la Universidad de Sevilla, se ocupan del videojuego. El primero propone un interesante estudio que equipara las adaptaciones de cómics a videojuegos en España y Estados Unidos. Pasando de *Mortadelo y Filemón* a *Mortal Kombat*, el autor muestra cómo funciona este dispositivo transmedia, interrogando conceptos como la multiautoría, entre otros. Por su lado, Jafet Israel Lara explora los dispositivos hipertextuales a partir del videojuego español *Castlevania, Lord of shadows* para dar a conocer las nuevas experiencias lúdicas abiertas en este ámbito por las nuevas tecnologías y en particular la posibilidad por el autor de crear textos enlazados que ofrecen al usuario la experiencia que él mismo elige con respecto al rumbo que toma el juego (302). Cierra este volumen la contribución de Sarah Malfatti con una segunda incursión en el espacio hispanoamericano. Desde una perspectiva socio-cultural, se interesa en la recepción de las series televisivas por el público de origen latino en Estados Unidos.

En resumen, *Nuevos dispositivos enunciativos en la era intermedial* ofrece una visión polifacética del concepto de dispositivo tanto desde un punto de vista del tipo de obras estudiadas como de las referencias teóricas convocadas. Lejos de ser una suma de puntos de vista dispares, cada artículo responde a otro sin que aparezcan nunca repeticiones, dibujando los contornos de un concepto complejo pero imprescindible para entender las prácticas artísticas de nuestro tiempo. Se trata de una obra muy recomendable en la que se divisan los nuevos retos de los investigadores interesados en los cambios fundamentales que operaron las nuevas tecnologías sobre el conjunto de creación artística.

ALICE PANTEL
Université Lyon 3- Jean Moulin
alicepantel@univ-lyon3.fr