



## **Muchas formas de contar una historia...**

### **La intermedialidad y la literatura para niños y jóvenes<sup>1</sup>**

Trad. Lic. Soledad Pérez

(UNLP)

El presente trabajo tiene como objetivo presentar aspectos y enfoques de una disciplina de estudio bastante reciente a nivel internacional, y muy poco explorada en nuestro país, a pesar de que en la práctica se encuentre íntimamente conectada con la Literatura para niños y jóvenes: la intermedialidad, cuya indagación se enmarca en uno de los ejes de la Literatura para niños comparada según la clasifica O'Sullivan (2005). Presentaremos definiciones, conceptos y ejemplos para ofrecer nuevos acercamientos a la lectura con y para niños, y para reflexionar sobre diversas y nuevas maneras de contar historias. Veremos que estos diferentes modos de narración, a través de otros medios, forman parte de la vida cotidiana de niños, jóvenes y adultos, y cómo, en lugar de alejarse de la literatura tal y como la conocemos, pueden aprovecharse como innovaciones en el tratamiento de los relatos y servir de puerta de entrada a la lectura en sí. Como se podrá observar en nuestra intervención, esta no es una tendencia completamente nueva, pero sí se vuelve cada vez más creativa e ingeniosa día a día, y siguen apareciendo otras formas de "consumir" historias –y otras formas de contarlas–.

Siguiendo a O'Sullivan, nuestro interés se centra en la literatura para niños y jóvenes debido a que esta literatura en particular, "en virtud del modo en

---

<sup>1</sup> Una versión previa y más breve, escrita en idioma inglés, de este trabajo fue presentada en las II Jornadas Bilingües: "Experiencias Pedagógicas Innovadoras" (La Plata, 2015).

que se involucra con la cultura masiva, se caracteriza quizás incluso más notoriamente por formas de intermedialidad que la literatura para adultos”<sup>2</sup> (2005: 32). Es por eso que esta teórica sostiene que, como la literatura comparada siempre se interesó en el estudio contrastivo de diversos códigos culturales (la literatura, las artes visuales, la danza, la música, el cine, el teatro, etc.), la literatura para niños comparada –campo que define y delimita en su libro inaugural y en intervenciones subsiguientes– debe prestar especial atención a la relación sinérgica entre historias y personajes que originalmente surgen en el papel y las transformaciones que sufren, que atraviesan los límites entre diferentes medios (2011).

La intermedialidad, según Rajewsky, consiste en “aquellas configuraciones que tienen que ver con un cruce de fronteras entre los medios”<sup>3</sup> (2005: 46). Por su parte, Lehtonen la describe como “intertextualidad que transgrede los límites entre los medios”<sup>4</sup> (en Vandermeersche y Soetaert, 2011: 3); y Ryan y Thon, como “textos de un medio dado [que] lanzan ramificaciones hacia otros medios”<sup>5</sup> (2014: 10). El objeto de estudio de esta disciplina, entonces, sobrepasa lo que conocemos como literatura, y los textos analizados no son solo narrativos, ensayísticos o poéticos, sino que pueden ser piezas musicales, operísticas, audiovisuales, de ballet, etc.

Wolf (2011: 3-5) ofrece una clasificación de dos tipos de intermedialidad según la relación que se establezca entre los medios involucrados: en su teoría, por un lado, el término “intermedialidad extra-composicional” representa esas relaciones que se dan entre diferentes medios, divididas en *transmedialidad*, *transposición intermedial* y *remediación*; y por otro lado, la “intermedialidad intra-composicional” incluye aquellas relaciones que tienen lugar dentro de una misma obra, tales como la *plurimedialidad* y la *referencia intermedial*.

---

<sup>2</sup> “by virtue of the way in which it engages with mass culture, [it] is perhaps even more markedly distinguished by forms of intermediality than adult literature” (todas las traducciones son nuestras).

<sup>3</sup> “those configurations which have to do with a crossing of borders between media”.

<sup>4</sup> “intertextuality that transgresses media borders”.

<sup>5</sup> “texts of a given medium [that] send tendrils toward other media”.

Ensenada, FAHCE-UNLP, 13 y 14 de mayo de 2016

sitio web: <http://jornadasplan.fahce.unlp.edu.ar/> - ISSN 2346-8807

Dentro de la "intermedialidad extra-composicional", en la *transmedialidad*, también conocida como *narrativa transmedia* –y definida como "la aparición de cierto motivo, cierta estética o cierto discurso que cruza una variedad de medios diferentes"<sup>6</sup>– (Rajewsky, 2005: 46), se utilizan múltiples plataformas mediales (tales como los cómics, las novelas, los videojuegos, las aplicaciones para dispositivos móviles, las películas, etc.) para narrar una historia a lo largo del tiempo (Rutledge, 2015). En este caso, cada obra en cada medio funciona como una experiencia independiente, pero, como piezas de un gran rompecabezas, cada una de ellas contribuye a un relato mayor. Además, este tipo de narración es completamente participativo, ya que el público (espectador, lector, jugador, usuario, etc.) cumple un rol activo en el desarrollo de ese relato al moverse a través de los medios para comprender todo en su conjunto. Así, un único "mundo narrativo" (*storyworld*) es representado a través de múltiples medios (Ryan y Thon: 14).

Y, en la *transposición intermedial*, como indica Wolf, "un medio actúa como origen en un proceso de transferencia de, ya sea, un elemento o todo el contenido"<sup>7</sup> (en Vandermeersche y Soetaert, 2011: 3). Esta es la rama que más nos interesa para trabajar con la transformación y adaptación de obras literarias a otros medios.

A su vez, la *remediación* es el proceso por el cual los medios se fusionan o se vuelven diferentes, y así producen el surgimiento de nuevos medios. Por ejemplo, en los videojuegos podemos encontrar narración, derivación (de la literatura o del cine), una combinación de diferentes medios (artes y efectos visuales, animación, música, programación) y referencias a otros medios (como puede ser la imitación del lenguaje cinematográfico), entre otras características.

Por otra parte, dentro de la "intermedialidad intra-composicional", la *plurimedialidad* (Vandermeersche y Soetaert, 2011: 3) o la "combinación de

---

<sup>6</sup> "the appearance of a certain motif, aesthetic, or discourse across a variety of different media".

<sup>7</sup> "one medium acted as an origin in a process of medial transfer for either an element or the whole content".

medios" (Rajewsky, 2005: 51) es definida como una única obra narrativa, como puede ser una ópera, una obra teatral, etc., que combina varios medios, y fusiona un relato escrito con, entre muchos otros elementos, una representación (que puede ser en vivo), con música, iluminación, diseño de vestuario, escenografía.

Y, finalmente, la *referencia intermedial* es la alusión que se hace en una obra "a otro medio, género, o a una obra individual"<sup>8</sup> (Vandermeersche y Soetaert, 2011: 3), es decir, referencias a la pintura en una película, o referencias que se puedan hacer en la literatura a ciertas técnicas cinematográficas o a la música, por ejemplo, etc.

Los Estudios Intermediales (un área de interés académico que comenzó a recibir atención y reconocimiento en la década de 1990), entonces, se ocupan de la relación entre la literatura y otras formas estéticas; y del estudio de diferentes códigos culturales (en las artes visuales, la danza, la música, el cine, el teatro, etc.) en sí. Queda mucho por analizar y debatir aún en este campo, y es por eso –y gracias a eso– que está abierto a tantas posibilidades y enfoques.

Comenzaremos nuestro recorrido por historias intermediales con un hito en la literatura para niños y jóvenes, un libro que abrió nuevos caminos y nuevas miradas respecto de la relación de la literatura con los niños –y de la relación de los niños con la literatura– y demostró que una obra literaria debe ser polisémica (abierta a varias interpretaciones) y disfrutable (en oposición a las tendencias de la época –e incluso hoy en día a veces– que hacían que fuese casi obligatorio que los textos para niños fueran solo vistos como transmisores de conocimiento o instrumentos de adoctrinamiento (religioso o con respecto a los modales). Nos referimos a *Alicia en el país de las maravillas* (1865), de Lewis Carrol. Esta novela ha sido objeto de exploración intermedial quizás más que cualquier otra obra literaria. Ya desde su primera edición (e incluso desde el primer manuscrito,

---

<sup>8</sup> "to another medium, genre, or to an individual work".

*Alice's adventures under ground*, que el autor le dedicó a la pequeña Alice Liddel), el texto escrito ha estado acompañado por ilustraciones (las más conocidas e influyentes, de Sir John Tenniel) en una relación plurimedial en la que las imágenes le agregan sentidos a las palabras y viceversa. Miles de otros artistas visuales han ofrecido su propia interpretación de la historia a través de los años, y siguen haciéndolo.

Esta obra ha sufrido innumerables transposiciones intermediales, más comúnmente cinematográficas –muchas de ellas muy famosas, y ya presentes desde los albores del séptimo arte (la primera versión es un cortometraje de 1903)–, pero aquí queremos mencionar dos manifestaciones diferentes –y quizás menos conocidas– de su representación en otros medios. En ambas se observa, a su vez, la *plurimedialidad* en su combinación de música, interpretación, narración, etc. Ambas se encuentran disponibles en formato DVD, por lo que también han sufrido una *remediación*. En primer lugar, existe una adaptación a ópera que lleva el mismo nombre que el primer libro de Carrol –pero que unifica los argumentos de *Alicia en el país de las maravillas* y *Alicia a través el espejo* (1971)–, de la compositora Unsuk Chin, co-autora del libreto junto con el dramaturgo David Henry Hwang. Se estrenó el 30 de junio de 2007 en la Ópera Estatal de Baviera como parte del Festival de Ópera de Múnich. Como trabajo comparativo, cabría preguntarse cómo se transmite en este caso la aventura tan conocida de esta niña victoriana. Deberían observarse y reflexionarse acerca del rol de la música, la letra, la escenografía, la utilería, el vestuario, la iluminación, las sombras, la gestualidad, el movimiento sobre el escenario, la interacción entre los actores/cantantes, etc.

En segundo lugar, nos detenemos en el ballet en tres actos de Christopher Wheeldon, con argumento de Nicholas Wright y música de Joby Talbot, que se estrenó el 28 de febrero de 2011 en el Royal Opera House de Londres. Aquí también la música es esencial, como un medio para crear diversas atmósferas y delimitar sucesos clave en la historia. Y, tal como en la ópera,

Ensenada, FAHCE-UNLP, 13 y 14 de mayo de 2016  
sitio web: <http://jornadasplan.fahce.unlp.edu.ar/> - ISSN 2346-8807

se combinan la escenografía, el vestuario, la utilería, el uso del espacio, etc. ¿Qué puede “leerse” de esta representación? ¿Y de la danza y el lenguaje corporal? ¿Cómo colabora el conocimiento previo que se pueda tener sobre la novela –o de sus adaptaciones cinematográficas– en nuestra interpretación de lo que se ve y oye en esta manifestación de la historia?

Continuaremos con otro clásico, esta vez perteneciente al canon de la literatura para niños estadounidense: *El maravilloso mago de Oz*, una novela de L. Frank Baum, que se publicó por primera vez en el año 1900, con ilustraciones de W. W. Denslow (nuevamente, la *plurimedialidad* está presente desde el origen). A pesar de haber sido un éxito inmediato, pasaron treinta y nueve años hasta que apareció una transposición intermedial al cine, pero esta se volvió tan famosa como el libro –o incluso más que este–. Nos referimos a la película dirigida por Victor Fleming, protagonizada por Judy Garland y producida por los estudios Warner Brothers. Los temas de análisis podrían relacionarse con cómo se suman numerosas dimensiones al relato original con el uso del blanco y negro para las escenas que tienen lugar en el “mundo real” y color para las que suceden en el mundo de Oz, los efectos especiales (bastante avanzados para la época), los diferentes ángulos que toma la cámara, la elección del género musical para este film, las actuaciones, el diseño de producción, la modificación/eliminación de escenas o personajes, la suma de escenas o personajes nuevos, etc.

Otra transposición intermedial a la que deseamos referirnos aquí es el libro pop-up/animado de Robert Sabuda, publicado en el año 2000 en conmemoración del centésimo aniversario del libro de Baum, que incorpora una representación visual de la historia en tres dimensiones a través de lo que se conoce como “ingeniería del papel”. Además del efecto de asombro y maravilla que se produce en el lector/observador, podemos detenernos en cuáles escenas se eligieron para “contarse” por medio de estas ilustraciones móviles y preguntarnos por qué, o qué otras historias podrían contarse a partir de estas.

Ensenada, FAHCE-UNLP, 13 y 14 de mayo de 2016  
sitio web: <http://jornadasplan.fahce.unlp.edu.ar/> - ISSN 2346-8807

Y una última re-creación de esta novela a través de un medio diferente que quisiéramos mencionar es la historieta de Eric Shanower (escritor) y Skottie Young (ilustrador), publicada en 2010 por Marvel. En ella, podemos prestar atención a cómo el diálogo entre las palabras y las imágenes crea sentidos, cómo es la distribución de las ilustraciones en la página, cuáles son las palabras elegidas para los globos de diálogo –entre otras ideas que pueden recuperarse de las imágenes–, cómo, por momentos, las palabras mismas pueden convertirse en una especie de ilustración que se fusiona con los dibujos, cómo se las resalta y qué puede interpretarse de ello, etc.

Continuamos con *The tale of Peter Rabbit (El cuento de Perico, el conejo travieso o El cuento del conejo Pedro, 1902)*, de Beatrix Potter, que ha tomado tantas formas diferentes con el paso de los años que se convirtió en objeto de estudio y en un ejemplo destacado con respecto a la intermedialidad para Margaret Mackey en su investigación *The Case of Peter Rabbit. Changing Conditions of Literature for Children* (1998). Ya originalmente presentaba *plurimedialidad* con el “contrapunto” entre imágenes y texto escrito que caracteriza al género al que pertenece, el libro-álbum, en el cual las palabras y las ilustraciones deben leerse como unidad para que el significado pueda transmitirse de un modo más completo, a diferencia de los libros ilustrados, en los que las imágenes acompañan al texto (escrito).

Además de películas animadas, objetos de mercadotecnia y tantas otras “traducciones” a las que se ha metamorfoseado, queremos incluir aquí al audiolibro (2013) leído por Emma Messenger, en el cual la entonación, el tono, la calidad de la voz y el acompañamiento musical pueden abrir puertas para la interpretación y la experimentación de la historia; y, finalmente, quisiéramos hacer una mención especial de la página web interactiva *PeterRabbit.com* (2015), que ofrece juegos, actividades, páginas descargables para colorear, recursos docentes, una aplicación para dispositivos móviles, etc. Todo esto supone una participación activa por parte del público. No solo es útil para ofrecer un acceso a su lectura a niños

Ensenada, FAHCE-UNLP, 13 y 14 de mayo de 2016  
sitio web: <http://jornadasplan.fahce.unlp.edu.ar/> - ISSN 2346-8807

pequeños, sino que también sirve para pensar en las técnicas que se aplicaron en cada una de las re-creaciones intermediales de esta travesía que emprendió un conejito desobediente hace más de cien años.

En otras ocasiones (Pérez, 2014 y 2015) nos hemos ocupado de otro ícono tanto de la literatura como de la intermedialidad: Peter Pan. Este niño eterno ya fue imaginado como personaje en constante cambio en la mente de su creador, J. M. Barrie, que lo vio como literario, teatral, visual, cinematográfico... y dedicó más de treinta años a escribir historias acerca de él en diferentes géneros literarios (capítulos de una novela [*The Little White Bird* (1902)], una obra tetral [*Peter Pan, or the Boy Who Would not Grow Up* (1904)], dos novelas –*Peter Pan en los Jardines de Kensington* [1906] y *Peter y Wendy* [1911]–, y un cuento –“The Blot on Peter Pan” [1926]–), y un guión cinematográfico; y también creó una fotonovela como germen del personaje y su mundo. La primera edición de *Peter y Wendy* contaba con las ilustraciones de F. D. Bedford, y existen otras incontables ediciones acompañadas de la obra de tantos otros artistas visuales que ofrecieron su propia visión de lo narrado. Además, existen abundantes trasposiciones intermediales de las historias de este niño volador, entre las cuales se podrían analizar –además de películas y series (animadas o de imagen real)– numerosas obras teatrales y musicales y espectáculos sobre hielo, por ejemplo.

Hacemos un salto temporal para llegar a otro gran hito en la literatura juvenil: “el fenómeno Harry Potter”. Hemos seleccionado al azar el último volumen de la serie de novelas de J. K. Rowling, *Harry Potter y las reliquias de la muerte* (2007), que podría ser objeto de indagación respecto de cómo fue transpuesto al cine y al videojuego, sin mencionar las diversas plataformas a las que fue llevado: blogs, wikis, foros en línea, etc., por citar algunos ejemplos. El argumento de esta novela fue dividido en dos partes para componer las películas *Harry Potter y las reliquias de la muerte. Parte 1* y *Parte 2* (2010-2011), dirigidas por David Yates; protagonizadas por Daniel Radcliffe, Emma Watson, y Rupert Grint; y producidas por Warner

Ensenada, FAHCE-UNLP, 13 y 14 de mayo de 2016  
sitio web: <http://jornadasplan.fahce.unlp.edu.ar/> - ISSN 2346-8807



Brothers. Como cierre de la saga, estas películas obtuvieron un éxito enorme incluso antes de su estreno; y, como parte de una serie, el reparto ya era conocido por el público. En este caso, la comparación puede darse entre las herramientas particulares que tiene hoy el cine para re-crear la historia (efectos especiales visuales y de sonido, el trabajo de fotografía, vestuario y diseño de producción, las actuaciones, la animación en 3-D, las locaciones, etc.) y la manera en la que los lectores del libro reconstruyen en su mente a partir de lo leído. Quizás también cabría preguntarse si las adaptaciones cinematográficas de los volúmenes anteriores, contemporáneos a la publicación de este texto final, influyeron en su lectura y de qué manera. Con respecto al argumento, podría indagarse acerca de lo que se quitó o se mantuvo, lo que se añadió, y por qué, por ejemplo.

Y con respecto al videojuego, podría analizarse el proceso de *remediación* que le dio origen, es decir, de la combinación de medios diferentes (la narración, la adaptación literaria, la música, los efectos visuales y de sonido, la imitación de escenas del film, los desafíos lúdicos con total participación del público) para lograr un único producto: en nuestro ejemplo, *Harry Potter y las reliquias de la muerte. Parte 2* (2011), desarrollado por EA Bright Light y publicado por Electronic Arts.

Y nuestra última parada en este viaje intermedial es una instancia diferente: una historia se cuenta a través de la música y luego se la lleva a la pantalla a través de la animación. Se trata de *Pedro y el lobo* (1936), Op. 67, de Sergei Prokofiev, compositor ruso. Es un cuento de advertencia para niños para el cual un narrador presenta a los personajes –cada uno representado por un instrumento musical–, y la orquesta “cuenta” la historia tocando. En 1946, los estudios Disney convirtieron esta obra en un corto de animación tradicional, el cual agregaba imágenes en movimiento al relato musical respetando la estructura de narrador (en off) y orquesta. Los estudios luego publicaron un libro acompañado por un disco (antecedente de lo que hoy conocemos como audiolibro), que incluía un breve texto escrito (por lo que aquí el proceso es inverso) e ilustraciones de escenas del

film. Y en 2006 se hizo una adaptación a corto animado en *stop-motion* de esta obra de Prokofiev, dirigida por Suzie Templeton y producida por Hugh Welchman. La banda sonora fue interpretada por la Orquesta Philharmonia de Londres. Un detalle no menor a tener en cuenta es que en este caso no hay un narrador. Este film ganó el premio Oscar al mejor corto animado en 2008. Podría realizarse una comparación entre ambos cortos respecto de su diferencia en los recursos y las técnicas utilizadas en ellos para trasladar esta historia al cine; en el ejemplo de Disney, se podría analizar cómo la animación dio lugar a un libro y un disco; y podría pensarse en cómo esta obra constituye una alternativa distinta para contar historias.

A modo de conclusión, podemos decir que hemos presentado algunas teorías, definiciones y conceptos para el trabajo con la intermedialidad como parte de la disciplina Literatura para niños comparada, en especial, la *transposición intermedial*. Hemos mencionado ejemplos de la llamada "época de oro de la literatura para niños" (1865-1914) y uno de la "segunda época de oro de la literatura infantojuvenil" (1997- ), y hemos agregado un proceso inverso que muestra cómo otros medios también pueden narrar historias por derecho propio.

Para trabajar la intermedialidad, entonces, podemos preguntarnos: ¿cómo se cuenta el mismo relato a través de diferentes medios? ¿Es el mismo relato? ¿Qué se pierde? ¿Qué se gana? ¿Qué queda realmente del relato original? ¿Qué recursos utiliza un medio en particular para transmitir la esencia de la historia original, ese "núcleo mítico"<sup>9</sup> (Cech en O'Sullivan, 2005: 122) que se mantiene? ¿Qué nuevas formas de "leer" aparecen?... Estos temas deberían abordarse principalmente a través de la observación, la reflexión, la imaginación, la creatividad y –lo más importante– una mente abierta.

## **Bibliografía**

---

<sup>9</sup> "mythical nucleus".

- Mackey, M. (1998), *The Case of Peter Rabbit. Changing Conditions of Literature for Children*. New York & London, Garland Publishing Inc.
- O'Sullivan, E. (2005), *Comparative Children's Literature*. New York, Routledge.
- \_\_\_\_\_. (2011), "Comparative Children's Literature". En: *PMLA* (Publications of the Modern Language Association), Vol. 126, N°1, Modern Language Association of America.
- Pérez, S. (2014). "Qué Peter Pan conocemos y cómo. Recorridos de un fenómeno intermedial desde su origen". En: *Actas de las VI Jornadas de Poéticas de la Literatura Argentina para Niñ@s* [en línea], La Plata, Buenos Aires, Argentina, 2014. Disponible en: <http://jornadasplan.fahce.unlp.edu.ar/vi-jornadas-2014/actas-2014/Perez.pdf>
- \_\_\_\_\_. (2015). *La "manía cultural" por el dios griego Pan en el período eduardiano: El caso de Peter Pan* [en línea]. Tesis de grado. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. En: *Memoria Académica*. Disponible en: <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.1108/te.1108.pdf>
- Rajewsky, I. (2005), "Intermediality, Intertextuality and Remediation: a Literary Perspective on Intermediality". En: *Intermedialités*, 6.
- Rutledge, P. (2015), "What is Transmedia Storytelling?". En: *Transmedia Storytelling: Brands, Ideas, Organizations and Advocacy*. Recuperado de: <http://athinklab.com/transmedia-storytelling/what-is-transmedia-storytelling/>
- Ryan, M.-L. & Thon, J.-N. (2014), *Storyworlds across Media*. Lincoln & London, University of Nebraska Press.
- Vandermeersche, G. y R. Soetaert (2011), "Intermediality as Cultural Literacy and Teaching the Graphic Novel". En: *CLCWeb: Comparative Literature and Culture*, 13 (3). Recuperado de: <http://docs.lib.purdue.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1806&context=clcweb>

Ensenada, FAHCE-UNLP, 13 y 14 de mayo de 2016  
 sitio web: <http://jornadasplan.fahce.unlp.edu.ar/> - ISSN 2346-8807

Wolf, W. (2011), "(Inter)mediality and the Study of Literature". En: *CLCWeb: Comparative Literature and Culture*, 13, (3). Recuperado de: <http://docs.lib.purdue.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1789&context=clcweb>

Ensenada, FAHCE-UNLP, 13 y 14 de mayo de 2016  
sitio web: <http://jornadasplan.fahce.unlp.edu.ar/> - ISSN 2346-8807