

# La adaptación al medio, estrategia de supervivencia

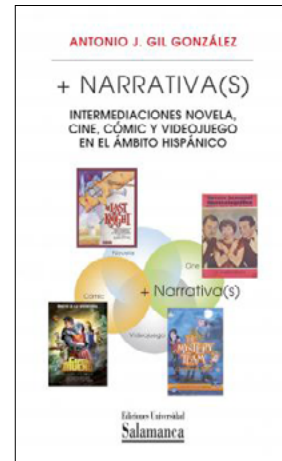
MARTA MARTÍN NÚÑEZ

Universitat Jaume I

> + *Narrativa(s)*. Intermediaciones novela, cine, cómic y videojuego en el ámbito hispánico

ANTONIO J. GIL GONZÁLEZ

Salamanca, Universidad de Salamanca, 2012



Como los seres vivos en la naturaleza, los relatos también se adaptan al medio para su supervivencia. Quizá sea esa la idea más potente que nos transmite Antonio J. Gil González en su estudio sobre los relatos de nuestro tiempo. El autor hace un profundo análisis sobre las intermediaciones entre la novela, el cine, el cómic y el videojuego, que deja ver un universo de relatos adaptados que saltan de un medio a otro, de una pantalla a otra.

El libro, en su primera parte, asienta los conceptos y terminología en este universo de adaptaciones, que sirve como fundamentación teórica de la obra. Este trabajo, minucioso y necesario se convierte en uno de los pilares que permitirá tomarlos como referencia en investigaciones posteriores, acotando términos que ya son hoy de dominio público como *hibridación*, *remediación* y *adaptabilidad* y engarzándolos con otros como *ilustración*, *reescritura* y *transficción* (en el plano del contenido) para generar un eje intramedial (*imitación*, *complemento*, *serie*) y otro intermedial (*crossmedia*, *transmedia* y *multimedia*) que permite empezar a ordenar y clasificar los relatos de nuestra cultura, que ya no son estancos y que van y vuelven de unos medios a otros. La aplicación íntegra de esta teorización la vemos aplicada a dos ciclos, *Bourne* y *XIII* que dibujan el mapa

completo de las adaptaciones. Aunque de sumo interés, un lector no especializado puede encontrar que esta aplicación teórica invita a perderse en el entramado de intermediaciones, por lo que se echa en falta un mapa (uno de verdad, gráfico) para auxiliar al lector. La segunda parte de la obra dedica un capítulo a cada medio (novela, cómic, cine y televisión y videojuego), que toma como centro para estudiar los relatos que en él se originan y la forma en la que se construye su proceso de adaptación a los otros medios.

Desde el principio, el libro respira el bagaje cultural del autor, que se define como el *homo sampler* de Fernández Porta, en una encrucijada entre el *homo typographicus* de la galaxia Gutenberg, el *homo audiovisualis* de la galaxia McLuhan y el *homo digitalis* de la galaxia Gates (y Jobs). De ahí que las referencias a diferentes obras (novelas, películas, series de televisión, cómics y novelas gráficas, videojuegos) salpiquen abundantemente la lectura, ilustrando las argumentaciones y conceptualizaciones teóricas con ejemplos necesarios y bien traídos. Quizá, en este sentido, la etiqueta que acota el estudio al ámbito hispánico se queda un tanto corta, cuando a través de la lectura es evidente que, a pesar de las pinceladas a productos (y producciones) españoles, el ámbito de estudio es global, especial-

mente cuando el autor toma dos ejemplos como son los ciclos de *Bourne* y *XIII* para ejemplificar su hipótesis sobre las adaptaciones.

Situar la casilla de salida desde el campo de la literatura (no en vano el autor es profesor de esta disciplina) condiciona un punto de vista en el que ésta se sitúa como origen de los relatos, como la piedra angular a partir de la cual se realiza el análisis, dejando el cómic, el cine o los videojuegos sujetos a una mirada externa a su materialidad textual. La importancia que se da a la gramática, por ejemplo, se deja ver en la original forma de nombrar los capítulos, en función del tiempo verbal más apropiado (presente continuo, pretérito indefinido, imperativo, pluscuamperfecto, etc.), pero se echa en falta una voz donde la gramática audiovisual, videolúdica o estética tengan la misma importancia que la lingüística. El autor manifiesta en repetidas ocasiones la necesidad de eliminar la distinción entre la alta cultura (literatura) y la cultura de masas (cine, televisión, cómic, videojuegos), abogando por la transversalidad del saber y legitimando así su adentramiento en el territorio de la transmedialidad. No obstante, prescinde, en ocasiones, de las investigaciones propias de cada campo, omitiendo referencias que contribuirían a trabajar estos otros campos al mismo nivel que el literario. Por ejemplo —y pese a que el estudio de los videojuegos en España es muy reciente— se obvian los trabajos de Pérez-Latorre, Scolari, Daniel Aranda o Víctor Navarro, que están sentado los pilares sobre los que trabajar en este nuevo territorio. De esta forma, la mirada del autor no deja de ser una mirada filológica extendida, que se enfrenta a estos territorios con una caja de herramientas que no le es propia y que, sin pretenderlo, evidencia esa distinción entre la literatura y el resto de formas culturales.

+ *Narrativas*, en definitiva, revela un estudio necesario, pero de difícil abordaje por la multiplicidad de relaciones intermediales entre los relatos y

las particularidades de cada medio. A pesar de ello, dibuja un mapa para ordenar y sistematizar unas relaciones que no siempre se dejan clasificar con facilidad y acota la terminología para designarlas, que supone un importante avance en la investigación sobre narrativas.