

DE LA ADAPTACIÓN INFIEL A LA EXPANSIÓN TRANSMEDIA: APUNTES PARA UN DEBATE SOBRE (PER)VERSIONES CINEMATOGRAFICAS

FRAN MATEU

INTRODUCCIÓN. LA ADAPTACIÓN COMO PUNTO DE PARTIDA

Si bien la adaptación cinematográfica es un medio *para* la memoria, también lo es *de* la memoria por ser el recuerdo de una obra anterior (Richard, 2021: 162). A través de este proceso una historia deviene, mediante sucesivas transformaciones en su estructura, contenido narrativo y puesta en imágenes, en otra historia similar expresada en forma de texto fílmico (Sánchez Noriega, 2000: 47). El arte, sin embargo, siempre ha sido reproducido o imitado, convirtiéndose en una actividad técnica con la llegada de los primeros grabados en madera (Benjamin, 2003: 39). En esta reproducción o imitación se circunscribe el proceso de adaptación cinematográfica, del cual McFarlane (1996: 22) se interesa por conocer qué es posible trasladar a la pantalla y qué factores clave, además de la obra original, han influido en dicha adaptación.

El proceso de adaptación se concibe como una traducción intersemiótica donde acontece una interpretación entre signos de distintos sistemas semióticos. Bajo esta premisa, Jakobson (1959: 233) propone tres posibles tipos de traducción. El primero remite a la traducción intralingüística mediante la interpretación de signos verbales por medio de otros signos del mismo idioma. La traducción interlingüística, a continuación, es la traducción *stricto sensu*, es decir, una interpretación de signos verbales a través de otro idioma. Finalmente, la traducción intersemiótica acontece mediante la transmutación o interpretación de signos verbales a través de los signos de un sistema no verbal. Por consiguiente, el proceso de adaptación cinematográfica quedaría englobado en la tercera clasificación.

La adaptación y la traducción, no obstante, plantean cuestiones de fidelidad (Frago Pérez, 2005: 66-69). Igualmente, la interpretación, como mecanismo inherente a todo proceso traducto-

lógico, ofrece matices por la posible ambigüedad en la clasificación de Jakobson. Eco (2016) incide sobre ello, argumentando que Jakobson no considera las transmutaciones entre sistemas que no sean verbales. Esta clasificación, además, ofrece otra ambigüedad: si los tres tipos de traducción son interpretaciones, los tres tipos de traducción son tres tipos de interpretación y, por ende, la traducción es una especie dentro del género de la interpretación (Eco, 2016: 805).

Zavala (2009: 49), por su parte, añade la traducción intrasemiótica, que adopta las estrategias de la intertextualidad (cita, alusión, parodia, etc.) en relación con los textos (literarios, visuales, etc.) que refieren a otros textos; y que Genette (1989: 10) incluye en el primer grupo dentro de sus tipologías transtextuales. Asimismo, Genette (1989: 14) define la hipertextualidad como la relación que une un texto B (hipertexto) sobre un texto anterior A (hipotexto). Este tipo de transformación puede ser simple o indirecta (basada en la imitación o filiación), y Genette lo ejemplifica con *Ulises* y *La Eneida*, siendo dos hipertextos del hipotexto *La Odisea*. En el caso de *Ulises*, su transformación es directa, transponiendo la acción de la obra de Homero a la ciudad de Dublín en la época de Joyce. Sin embargo, *La Eneida* supone una transformación más indirecta, pues se narra una historia diferente pero inspirándose formal y temáticamente en *La Odisea*, imitándola y derivando a una mimesis donde el texto imitado y el texto imitador constituyen una transformación más compleja que la de una transposición directa (Genette, 1989: 15-17).

ES FRECUENTE ESCUCHAR EXPRESIONES COMO «EL LIBRO ES MEJOR QUE LA PELÍCULA», CUANDO SE TRATA DE DIFERENTES MEDIOS, TIEMPOS Y MECANISMOS NARRATIVOS

En este ejemplo, nos encontramos dentro del mismo medio (literario, en cualidad *intramedial*), pero la hipertextualidad puede aplicarse a un proceso de adaptación entre medios, acercándonos al concepto de *intermedialidad*, que Bolter y Grusin (1999: 21) definen como *remediación*, la cual opera bajo los parámetros culturales de la inmediatez, la hipermediación, la hipertextualidad y la tecnología digital. Por consiguiente, la adaptación se divide entre operaciones intramediales e intermediales, pues no toda adaptación tiene que ser necesariamente una remediación (Hutcheon, 2006: 170).

LA NARRATIVA TRANSMEDIA COMO PROCESO DE EXPANSIÓN

Cuando Peter Bogdanovich (1997: 100-101) le preguntó a John Ford si le resultaba difícil recibir buenos guiones, le respondió que un buen guion no existía, ya que generalmente abusaban de diálogos y él trataba de expresarse visualmente. También añadió que prefería coger un cuento y *ampliarlo*, en lugar de condensar una novela. La respuesta de Ford pone de relieve la complejidad de adaptar un lenguaje a otro, así como la preeminencia de la expresión visual que comporta el medio cinematográfico y la modificación de las relaciones temporales (Bordwell, 1985: 82). De hecho, es frecuente escuchar expresiones como «el libro es mejor que la película», cuando se trata de diferentes medios, tiempos y mecanismos narrativos.

Como precursor en cuanto al estudio de esta distinción, Bluestone (1957: 61-62) señala que no existe la necesidad de comparar una obra literaria y una película, ya que el material literario debe servir únicamente de inspiración para construir algo nuevo. Del mismo modo, Stam (2005) indica que la adaptación cinematográfica transita bajo la acusante mirada respecto a su fidelidad hacia la obra original (adoleciendo de creatividad) y su recreación libre (traicionándola). Este fenómeno sucede porque en la mente de los lectores se genera

una elevada cantidad de imágenes que sustentan las ideas y las materializan, afirmando que la lectura de la novela les ha provocado una sensación más enriquecedora que la película (Moya Santoyo y Mantecón Martín, 2007: 158), dando lugar a que exista una injusta jerarquía de prestigio entre ambos medios (Sánchez Noriega, 2000: 48).

En muchas ocasiones, sin embargo, estas películas pueden encontrarse a la altura de la obra original e incluso superarla (Cascajosa Virino, 2006: 15). Además, las diferencias entre el medio literario y cinematográfico son tan numerosas que Luhr (1977: 174) considera que imposibilitan una comparación ontológica; a lo que McFarlane (1983: 11) añade que debería sorprendernos el mero hecho de existir películas derivadas de novelas. Regresando a John Ford, llama la atención su preferencia por *ampliar* un relato en lugar de condesarlo y que, de este modo, en la película tengan cabida todos los elementos que considere necesarios procedentes de la obra original, añadiendo todas aquellas *infidelidades* que el *nuevo autor* estime oportunas para que su versión cinematográfica funcione ontológicamente. Esta idea de expansión, asimismo, se acerca al ecosistema de las narrativas transmedia.

Kinder (1991: 40) empleó por primera vez el término *transmedia* para describir la expansión multiplataforma y multimodal de los contenidos mediáticos. Jenkins (2006: 95-96), por su par-

te, definió las narrativas transmedia (*transmedia storytelling*) como un proceso donde los elementos que integran una narración se expanden horizontal y sistemáticamente a través de múltiples medios (digitales y tradicionales), proporcionando una experiencia única de entretenimiento en los usuarios, donde lo ideal es que cada plataforma contribuya potenciando sus características intrínsecas (haciendo lo que mejor sabe hacer) al desarrollo de la narración. Además, los usuarios participan dentro de dicha expansión consumiendo y creando contenidos (CGU o Contenido Generado por el Usuario) en calidad de prosumidores (Jenkins, 2006: 166).

Por su parte, Pratten (2011: 1-2) comparte con Jenkins que las narrativas transmedia consisten en contar una historia a través de múltiples medios y, preferiblemente, con un grado de participación de la audiencia; y el disfrute de todos los medios debe ser mayor que la suma de las partes. Cada medio, por tanto, interactúa con el resto y, a su vez, es capaz de valerse por sí mismo, lo que permite a los usuarios la opción de decidir hasta qué punto se adentran en la experiencia (Weaver, 2013: 8). Por ello, mientras que la teoría de la adaptación se encuentra dentro de una teoría general de la repetición (Naremore, 2000: 15), las narrativas transmedia no cuentan una misma historia a través de diferentes medios y plataformas, sino que permiten expandir horizontalmente el ma-

Imagen 1. Expansión transmedia de la franquicia de *Resident Evil*. © Capcom y Constantin Films



crodisño narrativo de una obra inicial, a la que Jenkins (2009a) denomina *nave nodriza*.

Esta expansión puede ser estratégica, naciendo de una cuidadosa planificación, o táctica, la cual viene dictada por las condiciones favorables del ecosistema mediático reaccionando a los *inputs* del entorno (Scolari, 2014: 74). Encontramos la expansión de franquicias como *Matrix* (The Matrix, Hermanas Wachowski, 1999) (estratégica) o *Resident Evil* (Capcom, 1996) (táctica), por ejemplo, donde la narración se disemina a través de diferentes medios y plataformas, y consumiendo todos ellos (videojuegos, películas, cortometrajes, cómics, etc.) se logra una experiencia narrativa más enriquecedora. Igualmente, una expansión transmedia, ya sea estratégica o táctica, puede iniciarse desde cualquier medio: *El señor de los anillos: La comunidad del anillo* (The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring, Peter Jackson, 2001) se expandió desde la literatura, *La guerra de las galaxias. Episodio IV: Una nueva esperanza* (Star Wars, George Lucas, 1977) desde el cine, *Perdidos* (Lost, J. J. Abrams, Jeffrey Lieber, Damon Lindelof, ABC: 2004-2010) desde la televisión, *Batman* (Leslie H. Martinson, 1966) desde el cómic, *Pokémon Edición Roja y Edición Azul* (Game Freak, 1999) desde los videojuegos, *Masters del Universo* (He-Man and the Masters of the Universe, Gary Goddard, 1987) desde los juguetes, *Piratas del Caribe: La maldición de la Perla Negra* (Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl, Gore Verbinski, 2003) desde un parque de atracciones, etc. Sin embargo, la expansión estratégica, que se vio reforzada a raíz de la pandemia mundial iniciada en 2020, es cada vez más habitual en los contenidos, que des-

ANTES DE LA CONSOLIDACIÓN DE LAS NARRATIVAS TRANSMEDIA, ERA COMÚN CONSIDERAR A LA EXPANSIÓN COMO UN FENÓMENO NATURAL DENTRO DE LA PROPIA ADAPTACIÓN.

de el inicio son pensados, producidos y distribuidos a través de diferentes medios y plataformas (Arana Arrieta, 2021).

ADAPTACIONES VS. NARRATIVAS TRANSMEDIA

¿Qué lugar ocupan las adaptaciones en el contexto de las narrativas transmedia, en el sentido de expandir la narración junto a la participación de los usuarios? Jenkins (2011) indica que las adaptaciones, por muy fieles que sean, siempre producen cambios en los perfiles de los personajes, con nuevos escenarios o situaciones. Por ello, los nuevos modos de narrar exigirían una redefinición del concepto de *adaptación* dentro de los estudios culturales (Jenkins, 2006: 296). Igualmente, aunque para Jenkins (2011) las adaptaciones forman parte de la transmedialidad, también sugiere una distinción entre *adaptación* y *extensión*. Mientras que la adaptación cuenta la misma historia cambiando de medio, la extensión agrega algún elemento nuevo en dicha adaptación, pero ambos procesos son inseparables.

Conviene diferenciar una adaptación simple que no aporta nada nuevo respecto a las adaptaciones más habituales, que suelen hallarse sujetas a modificaciones respecto a la obra original. Aunque para Jenkins no habría un fenómeno transmedia en el segundo caso, sí que habría cierta transmedialidad por el carácter aditivo o expansivo que, en mayor o menor medida, puede alterar la adaptación (Jenkins, 2009b). Sin embargo, Dena (2009) marca una distinción más radical entre *adaptación* y *expansión*. Según la autora, además de que la adaptación nunca es redundante en cuanto a contenidos, la transmedialidad no se integraría únicamente mediante la expansión, sino con el conocimiento y habilidades necesarios para desarrollar un proyecto transmedia. No obstante, antes de la consolidación de las narrativas transmedia, era común considerar a la expansión como un fenómeno natural dentro de la propia

adaptación. Stam, Burgoyne y Flitterman-Lewis (1999: 238-239), por ejemplo, indicaron que las adaptaciones cinematográficas eran hipertextos procedentes de hipotextos que habían sido transformados mediante procesos de selección, concretización, actualización y ampliación.

Del mismo modo, entre los principios transmediáticos propuestos por Gomez (2007), el cuarto de ellos indica que el contenido es único y se adhiere a las fortalezas específicas de cada plataforma, sin reutilizarse entre ellas, por lo que las adaptaciones no formarían parte de las narrativas transmedia. Aarseth (2006), por su parte, ubica a la adaptación en el centro de cualquier franquicia, matizando que tal vez el término simplemente se haya quedado obsoleto. En cuanto a Long (2007: 22), sostiene que volver a contar una historia en un medio diferente sería una adaptación, mientras que utilizar diferentes medios para crear una única historia sería una narrativa transmedia, donde se abren las puertas a la participación de los usuarios. A pesar de que esta distinción remite a la premisa de que cada medio hace lo que mejor sabe hacer (Jenkins, 2006: 95-96), Long (2007) reconoce que las adaptaciones nunca son idénticas a la obra original.

Sobre estos debates de enmiendas parciales, Fernando, Vásquez y Salinas (2013: 152) añaden que cuando una obra se expande se tiende a iniciar un sistema transmedia o un sistema *crossmedia*, aunque en el segundo caso más que una expansión nos acercaríamos a la idea de adaptación en cuanto a contar la misma historia. Sobre este aspecto, Renó (2013: 151) señala que el *crossmedia* hace referencia a la repetición del mismo mensaje, el cual se adapta a los diferentes medios, mientras que la narrativa transmedia produce mensajes distintos para los diferentes medios. Sin embargo, Piñeiro y Costa (2013: 927) consideran que en el *crossmedia* cada uno de los soportes aporta una información concreta para la construcción del relato unitario, pero el destinatario debe consumir la totalidad para comprenderlo.

Por su parte, Mittell (2009) opina que la transmedialidad tiene más relación con la profundización que con la expansión horizontal, donde debe ofrecerse la capacidad de que los *fans* puedan profundizar en la narración. El *compromiso forense* del *fandom*, aunque en ocasiones gire alrededor de comunidades relativamente pequeñas, les anima a profundizar en las historias, las cuales son susceptibles de afrontar esta verticalidad, focalizada en la profundización del texto en lugar de su difusión hacia afuera. Este planteamiento, sin embargo, no implica un carácter jerárquico respecto a la expansión horizontal de Jenkins, sino un modelo complementario (Mittell, 2009).

Respecto al proceso de adaptación, Mittell (2017) también advierte que existen técnicas que funcionan mejor en unos medios que en otros. Por ejemplo, la perspectiva en primera persona (POV) produce un efecto diferente al leer los pensamientos de un personaje en una novela, respecto a presentarlos visualmente en una película; al igual que la interactividad que los videojuegos generan en los usuarios es una faceta del *storytelling* que no se puede trasladar del mismo modo a la televisión o a los cómics. Por ello, lo importante es conocer las posibilidades y restricciones que permite cada medio (Mittell, 2017: 7-8). Se trata de un planteamiento que enfatiza el carácter individual de cada medio para poder afrontar la narración del mejor modo posible, es decir, maximizando el potencial de cada uno (Jenkins, 2006: 95-96).

LOS CASOS DE TINTÍN Y READY PLAYER ONE

Scolari (2011) argumenta que las narrativas transmedia van más allá del proceso de adaptación como traducción intersemiótica, sobre todo ante la idea de expansión y no reutilización de contenidos. Sin embargo, también considera que dentro de las narrativas transmedia se debería incluir a las adaptaciones. Un ejemplo de este proceso se encuentra en *Las aventuras de Tintín: El secreto*



Imagen 2. Sakharine en el cómic y su adaptación cinematográfica. © Editorial Juventud y Sony Pictures Entertainment

del unicornio (*The Adventures of Tintin*, Steven Spielberg, 2011). Este largometraje, a priori, podría considerarse la adaptación de una obra originada en el cómic. Sin embargo, la adaptación es de tres cómics de Hergé: *El cangrejo de las pinzas de oro* (1940), *El secreto del unicornio* (1943) y *El tesoro de Rackham el Rojo* (1943). Es decir, se elaboró una única historia a partir de los tres cómics, dando lugar a transformaciones en la estructura narrativa. Según Scolari (2011), también hay transformaciones a nivel actancial. Por ejemplo, Sakharine es un personaje que en los cómics representa a un inofensivo anticuario, mientras que en la película se convierte en el antagonista principal. Además, también aparece la soprano Bianca Castafiore, ausente en los tres cómics citados.

El caso de *Las aventuras de Tintín: El secreto del unicornio* se podría clasificar como una *adaptación libre* de unos contenidos (hipotextos genettianos) ya existentes, pero también hay una expansión, pues en la película se desarrollan nuevas situaciones que no aparecen en los cómics, como la lucha entre las dos grúas o la vertiginosa secuencia del ciclomotor con sidecar, y determinados personajes adoptan otros roles, además de aparecer personajes secundarios ausentes en la obra de Hergé, como Mr. Hobbs. Aunque el largometraje podría suponer un relativo fracaso en la transposición de la forma y estética de los cómics del historietista belga, su espíritu de aventura familiar *mainstream*

apela a un público transnacional, extendiendo de este modo su legado (Revert Gomis, 2013: 25).

Con *Ready Player One* (Steven Spielberg, 2018), el mismo director se embarca, en esta ocasión, en la adaptación de la novela homónima de Ernest Cline, quien también participó como guionista junto a Zak Penn. La inclusión de Cline como adaptador de su novela podría asegurar una mayor fidelidad a su propia obra, pero nos hallamos ante otro caso donde la versión cinematográfica recorre su propio camino. Si bien ambas tramas presentan el mundo virtual de OASIS y su estructura se articula a través de pruebas (que en la película se redujeron a tres) en las que los personajes deben conseguir una serie de llaves para heredar el legado de James Halliday, Spielberg decide acudir desde el inicio de la historia al mundo virtual. Sin embargo, Cline dedica casi el primer tercio de su novela a presentar la deprimente situación del mundo real de ese futuro que retrata, algo que Spielberg muestra muy brevemente al inicio de su largometraje.

El divertimento y la espectacularidad visual que ofrece OASIS, por tanto, prevalecen en la versión cinematográfica, acompañada de la condensación temporal de este primer tramo del relato. Además de dicha condensación, también se altera la narración actancialmente. En la novela, por ejemplo, la prueba para conseguir la llave de cobre se desarrolla en el planeta *Ludus*, donde los



Imagen 3. Videojuego Joust y su sustitución por la carrera en la adaptación cinematográfica de *Ready Player One*. © Williams Electronics y Warner Bros

personajes deben acudir al juego de rol *Dungeons & Dragons* para, posteriormente, enfrentarse al hechicero Acererak en una partida a Joust (John Newcomer, 1982), uno de los primeros videojuegos cooperativos para dos jugadores (Wolf, 2008: 94). En cambio, Spielberg sustituye esta prueba por una delirante carrera de vehículos en una Manhattan virtual, encontrando todo tipo de referencias dentro de la cultura popular. En este sentido, mostrar en la película a dos personajes jugando a un antiguo videojuego, desconocido para un gran público y bajo una puesta en escena relativamente estática, se habría alejado de la acción trepidante y visual que ofrece su adaptación cinematográfica.

En otras pruebas posteriores de la novela, los personajes aparecen dentro de las películas *Juegos de guerra* (War Games, John Badham, 1983) y *Los caballeros de la mesa cuadrada y sus locos seguidores* (Monty Python and the Holy Grail, Terry Gilliam y Terry Jones, 1975), donde deben recrear algunas de sus escenas y diálogos. Spielberg, en cambio, las sustituye por *El Resplandor* (The Shining, Stanley Kubrick, 1980), un clásico del terror conocido para la gran mayoría del público –cinéfilo o no–, y que diegéticamente se integra en la trama por el hecho de ser una adaptación cinematográfica que, como es bien sabido, disgustó enormemente a Stephen King, autor de la obra original. Esta discrepancia de King respecto a la adaptación de Kubrick es la

Imagen 4. Fotogramas de la prueba de *El Resplandor* en la adaptación cinematográfica de *Ready Player One*, ausente en la novela. © Warner Bros



clave que permite a los personajes acudir a un hotel Overlook virtual, recreado hasta el más mínimo detalle, donde deben hacer frente a una serie de esferpénticas y vertiginosas situaciones que no acontecen en la obra de Cline, permitiendo también profundizar en sus conflictos internos. Otro ejemplo lo encontramos en el caso del personaje protagonista, Wade Owen Watts –bajo el pseudónimo de Parzival en OASIS–, que en la novela no es quien descubre el paradero de la llave de cobre –a diferencia de la película–, sino Art3mis; y es él quien se transforma en Ultraman en la batalla final de la novela en lugar de Daito –como ocurre en la película–, que en la novela es asesinado a mitad de la trama. Sucesivamente, encontramos cambios continuos que dan lugar a que la novela y su versión cinematográfica discurren de forma diferente para contar, en esencia, una misma historia en la que Spielberg, al igual que hiciera para adaptar los cómics de Hergé, acude a la espectacularidad estética, la acción frenética y la transnacionalización de la audiencia.

Estos dos casos son adaptaciones cinematográficas dentro del circuito *mainstream* que, a su vez y de forma explícita, aportan transmedialidad. En ambos largometrajes, aunque sean transposiciones directas (Genette, 1989), se desarrollan multitud de situaciones diferentes, profundizando sobre la historia y sus personajes (Long, 2007; Mittell, 2009), aportando un carácter aditivo o expansivo (Jenkins, 2009a) sin reutilizar continuamente contenidos (Gomez, 2007; Dena, 2009). Por ello, dentro de las narrativas transmedia se debería incluir a las adaptaciones, acogiendo además tanto la transmedialidad estratégica como la táctica. En este sentido, si se concibe una visión demasiado restrictiva de las narrativas transmedia, se pueden quedar fuera elementos importantes de un universo narrativo, ya que hasta la adaptación más lineal puede incluir una nueva mirada sobre algún personaje o elemento que puede enriquecer y expandir la narración (Jenkins, 2009a; Scolari, 2011), como sucede en los dos ejemplos expuestos.

CONCLUSIÓN. DIVERSIFICACIÓN Y AMBIGÜEDAD TERMINOLÓGICA

Tintín y *Ready Player One* son dos ejemplos paradigmáticos de la adaptación, y consecuente expansión, de los universos narrativos a la pantalla cinematográfica. El proceso de adaptación, asimismo, se haya sujeto a una variada terminología a su alrededor que implica que la labor de hacer distinciones nítidas resulte cada vez más complicada. Así, encontraremos distintos grados de acercamiento a la obra inicial empleando expresiones tales como traducción, adaptación, versión, recreación, reescritura, recomposición, transliteración, transposición, *remake*, *reboot*, *refraction*, *relocation*, *transplantation*, *tradaptation*, adaptación libre, retraducción, etc.; además de términos peyorativos como copia, manipulación, plagio, traición, pervisión o infidelidad. Por ello, se descubre una falta de líneas divisorias claras, cuyo maremágnum terminológico, como apunta Braga Riera (2011: 61-63), viene definido por lo que cada cual entiende por uno u otro vocablo, y donde la adaptación no es una concepción funcionalista de imitación fiel que refleje con fidelidad la estructura, contenidos o diálogos de un texto original.

En conclusión, la hermenéutica para la categorización de los diferentes procesos de adaptación y transmedialidad comprende una ardua labor por la falta de consenso. Sobre esta ambigüedad, Kinder (2021: 3) considera que en la era transmedia y postmedia actual también podríamos cuestionarnos si sigue siendo productivo hablar de un medio o plataforma específicos, ya que estos se están reemplazando entre sí tan rápidamente que apenas da tiempo a explorar completamente sus potenciales sociales y estéticos. Se dibuja un escenario futuro, por tanto, donde debatir sobre adaptaciones o narrativas transmedia puede comenzar a carecer de sentido por su omnipresencia colateral, debiendo hacer frente a nuevos retos post-transmedia: ¿Qué características permitirán en un futuro distinguir a una obra

realmente original respecto a una adaptada? ¿Se podrá diferenciar una versión cinematográfica respecto a una videolúdica? ¿Hacia dónde discorrirán los presentes y futuros contenidos ante la llegada de nuevos medios, plataformas, interfaces, etc.? Llegado ese futuro panorama postmediático, cada vez más cercano, ¿tendrá sentido entonces seguir hablando de adaptaciones y narrativas transmedia? ■

REFERENCIAS

- Aarseth, E. (2006). The Culture and Business of Crossmedia Production. *Popular Communication*, 4(3), 203-211. http://dx.doi.org/10.1207/s15405710pc0403_4
- Arana Arrieta, E. (2021). Programas y programación en plena crisis. En M. Francés, G. Orozco y E. Bustamante (coords.), *La comunicación audiovisual en tiempos de pandemia* (pp. 191-210). Barcelona: Gedisa.
- Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* [1936]. Ciudad de México: Ítaca.
- Bluestone, G. (1957). *Novels into Film*. Berkeley: University of California Press.
- Bogdanovich, P. (1997). *John Ford* [1971]. Madrid: Fundamentos.
- Bolter, J. D., Grusin, R. (1999). *Remediation. Understanding New Media*. Massachusetts: MIT Press.
- Bordwell, D. (1985). *Narration in the fiction film*. Londres: Routledge.
- Braga Riera, J. (2011). ¿Traducción, adaptación o versión?: maremágnum terminológico en el ámbito de la traducción dramática. *Estudios de Traducción*, 1, 59-72. <https://doi.org/10.5209/rev ESTR.2011.v1.36477>
- Cascajosa Virino, C. (2006). El espejo deformado: Una propuesta de análisis del reciclaje en la ficción audiovisual norteamericana. *Revista Latina de Comunicación Social*, 9(61), 715-735. Recuperado de <https://rb.gy/vlx4p2>
- Dena, C. (2009). *Transmedia Practice: Theorising the practice of expressing a fictional world across distinct media and environments*. Tesis doctoral. Sídney: Universidad de Sídney.
- Eco, U. (2016). *Decir casi lo mismo: La traducción como experiencia* [2003]. Barcelona: Debolsillo.
- Fernando, D., Vásquez, M., Salinas, H. (2013). Sistemas intertextuales transmedia: exploraciones conceptuales y aproximaciones investigativas. *Coherencia*, 10(18), 137-159. Recuperado de <https://bit.ly/2T2AO0g>
- Frago Pérez, M. (2005). Reflexiones sobre la adaptación cinematográfica desde una perspectiva iconológica. *Comunicación y Sociedad*, 18(2), 49-82. Recuperado de <https://dadun.unav.edu/handle/10171/8238>
- Genette, G. (1989). *Palimpsestos: La literatura en segundo grado* [1962]. Madrid: Taurus.
- Gomez, J. (2007, 7 de octubre). *Jeff Gomez's 8 Defining Characteristics of Transmedia Production*. Christy's Corner of the Universe. Recuperado de <https://bit.ly/3AXnT11>
- Gray, J. (2010). *Show sold separately: promos, spoilers, and other media paratexts*. Nueva York: New York University Press.
- Hutcheon, L. (2006). *A Theory of Adaptation*. Nueva York: Routledge.
- Jakobson, R. (1959). On linguistic aspects of translation. En R. A. Brower (ed.), *On translation* (pp. 232-239). Massachusetts: Harvard University Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where old and new media collide*. Nueva York: New York University Press.
- Jenkins, H. (2009a, 12 de diciembre). *The revenge of the origami unicorn: Seven principles of Transmedia Storytelling* (Well, two actually. Five more on friday). Henry Jenkins - Confessions of an Aca/Fan. Recuperado de <https://bit.ly/1ib6AvH>
- Jenkins, H. (2009b, 10 de septiembre). *The aesthetics of transmedia: In response to David Bordwell*. Henry Jenkins - Confessions of an Aca/Fan. Recuperado de <https://bit.ly/1y4DA2S>
- Jenkins, H. (2011, 31 de julio). *Transmedia 202: Further Reflections*. Henry Jenkins - Confessions of an Aca/Fan. Recuperado de <https://bit.ly/1pQHLfh>
- Kinder, M. (1991). *Playing with power in movies, television, and video games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley: University of California Press.
- Kinder, M. (2021). Medium specificity and productive precursors. An Introduction. En M. Kinder y T. McPher-

- son (eds.), *Transmedia Frictions: The Digital, the Arts, and the Humanities* (pp. 3-19). California: University of California Press.
- Long, G. (2007). *Transmedia Storytelling. Business, aesthetics and production at the Jim Henson Company*. Tesis doctoral. Massachusetts: Instituto Tecnológico de Massachusetts.
- Luhr, W. (1977). *The authorship and narrative in the cinema*. Nueva York: Putnam.
- McFarlane, B. (1983). *Words and Images. Australian Novels into Film*. Melbourne: Heinemann Publishers.
- McFarlane, B. (1996). *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation*. Oxford: Clarendon.
- Mittell, J. (2009, 25 de febrero). *To spread or to drill? Just TV - Random thoughts from media scholar Jason Mittell*. Recuperado de <https://bit.ly/1QmYDnE>
- Mittell, J. (2017). *Narrative theory and adaptation*. Nueva York: Bloomsbury.
- Moya Santoyo, J., Mantecón Martín, C. (2007). La novela, mucho mejor que la película. *Trama & Fondo*, 23, 149-160. Recuperado de <https://cutt.ly/1QMuNkg>
- Naremore, J. (ed.) (2000). *Film Adaptation*. Londres: Athlone Press.
- Piñero, T., Costa, C. (2013). De series españolas de éxito a producciones audiovisuales transmediáticas. Análisis de Águila Roja, El Barco y Amar en tiempos revueltos. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 19, 925-934. http://dx.doi.org/10.5209/rev_ESMP.2013.v19.42175
- Pratten, R. (2011). *Getting started in transmedia storytelling: A practical guide for beginners*. Amazon: CreateSpace.
- Renó, D. (2013). Narrativa transmedia y la "des-gobernabilidad" periodística. *Comunicação e Sociedade*, 34(2), 141-146. <http://dx.doi.org/10.15603/2175-7755/cs.v34n2p141-161>
- Revert Gomis, J. (2013). Tintín o el trazo difícil: un viaje accidentado al mainstream del cine. *L'Atalante. Revista de Estudios Cinematográficos*, 16, 20-26. Recuperado de <https://cutt.ly/PQNL7ff>
- Richard, D. E. (2021). *Film Phenomenology and Adaptation: Sensuous Elaboration*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Sánchez Noriega, J. L. (2000). *De la literatura al cine. Teoría y análisis de la adaptación*. Barcelona: Paidós.
- Scolari, C. A. (2011, 10 de noviembre). *Narrativa transmedia y adaptaciones: el caso Tintín*. Hipermediaciones. Recuperado de <https://bit.ly/2U8y2mI>
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.
- Scolari, C. A. (2014). Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital. *Anuario AC/E de Cultura Digital*, 71-81. Recuperado de <https://goo.gl/gwyPT3>
- Stam, R. (2005). Introduction: The theory and practice of adaptation. En R. Stam y A. Raengo (eds.), *Literature and film: A guide of the theory and practice of film adaptation* (pp. 1-52). Oxford: Blackwell.
- Stam, R., Burgoyne, R., Flitterman-Lewis, S. (1999). *Nuevos conceptos de la teoría del cine*. Barcelona: Paidós.
- Weaver, T. (2013). *Comics for film, games, and animation. Using comics to construct your transmedia storyworld*. Nueva York y Londres: Focal Press.
- Wolf, M. J. P. (ed.) (2008). *The video game explosion: A history from PONG to PlayStation and beyond*. Connecticut: Greenwood Press.
- Zavala, L. (2009). La traducción intersemiótica en el cine de ficción. *Ciencia Ergo-Sum*, 16(1), 47-54. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=10416106>

DE LA ADAPTACIÓN INFIEL A LA EXPANSIÓN TRANSMEDIA: APUNTES PARA UN DEBATE SOBRE (PER)VERSIONES CINEMATOGRAFICAS

Resumen

La adaptación cinematográfica se concibe como una traducción intersemiótica en la que existe una interpretación entre signos de distintos sistemas semióticos. Este proceso pone de relieve diferentes puntos de vista respecto a si una adaptación puede expandir o comprimir la historia que adapta, o si debe ser fiel a su fuente. En el caso de que las adaptaciones cinematográficas omitan ciertos personajes de una novela, determinadas viñetas de un cómic o los niveles de un videojuego, ¿estaríamos realmente adaptando esa obra *stricto sensu*? Si, además, añadimos nuevas situaciones o personajes en la obra adaptada, ¿también se podría concebir como una adaptación? Bajo estos aspectos, este artículo examina algunas de las ideas principales en torno a la adaptación cinematográfica y su relación con las narrativas transmedia, que se circunscriben alrededor de la idea de expandir la narración. Las diferencias entre ambos procesos, aunque evidentes, también suelen hallarse permeadas por cierta porosidad entre sus fronteras, lo cual genera un continuo debate. Para ello, se emplea una metodología de revisión histórico-bibliográfica mediante la aportación de un marco teórico en el que se plasman las posturas de diferentes autores, además de citar brevemente los casos *mainstream* de Tintín y Ready Player One.

Palabras clave

Adaptación; narrativas transmedia; literatura; cine; Tintín; Ready Player One.

Autor

Fran Mateu (Elche, 1981) es doctor en Filosofía y Letras, profesor asociado en el Área de Estética y Teoría de las Artes de la Universidad Miguel Hernández de Elche y miembro del grupo de investigación Massiva. Sus líneas de investigación se centran en las relaciones entre el cine y los diferentes medios de expresión. Es director del Festival Internacional de Cine Fantástico de Elche – FANTAEIX, autor de diversos artículos publicados en revistas científicas, como *Fotocinema* o *Quaderns de Cine*, y ha coordinado libros como *Space Fiction. Visiones de lo cósmico en la ciencia-ficción* (Cinestesia, 2020) o *Crimen y Fantástico* (Cinestesia, 2021). Contacto: f.mateu@umh.es.

Referencia de este artículo

Mateu, F. (2022). De la adaptación infiel a la expansión transmedia: Apuntes para un debate sobre (per)versiones cinematográficas. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 35, 201-212.

FROM UNFAITHFUL ADAPTATION TO TRANSMEDIA EXPANSION: NOTES FOR A DEBATE ABOUT CINEMATOGRAPHIC (PER)VERSIONS

Abstract

Film adaptation is conceived of as an intersemiotic translation in which there is an interpretation between signs of different semiotic systems. This process gives rise to different points of view on whether an adaptation can expand or compress the story it adapts, or whether it should be faithful to its source. If a film adaptation omits certain characters in a novel, panels in a comic strip or levels of a video game, could it really be called an adaptation of that work? If new situations or characters are also added in the adapted work, could it still be described as an adaptation? Considering these questions, this article examines some of the main ideas about film adaptation and its relationship with transmedia storytelling, which is associated with the notion of expanding the story. The differences between the two processes, although obvious, are also often obscured by a certain porosity of borders, giving rise to constant debate. This study adopts a methodology of historical-bibliographic review with a theoretical framework based on the perspectives of different authors, in addition to a brief consideration of the mainstream cases of *Tintin* and *Ready Player One*.

Key words

Adaptation; Transmedia Storytelling; Literature; Cinema; Tintin; Ready Player One.

Author

Fran Mateu, Ph.D., is an associate professor in the Area of Aesthetics and Arts Theory at Universidad Miguel Hernández in Elche and a member of the Massiva research group. His lines of research focus on the relationships between cinema and other media. He is the director of the Elche International Fantastic Film Festival – FANTAEIX, the author of various articles published in academic journals such as *Fotocinema* and *Quaderns de Cine*, and the coordinating editor of books such as *Space Fiction. Visiones de lo cósmico en la ciencia-ficción* (Cinestesia, 2020) and *Crimen y Fantástico* (Cinestesia, 2021). Contact: f.mateu@umh.es.

Article reference

Mateu, F. (2022). From unfaithful adaptation to transmedia expansion: Notes for a debate about cinematographic (per)versions. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 35, 201-212.

recibido/received: 29.08.2021 | aceptado/accepted: 07.12.2022

Edita / Published by



Licencia / License



ISSN 1885-3730 (print) / 2340-6992 (digital) DL V-5340-2003 WEB www.revistaatalante.com MAIL info@revistaatalante.com

