

Nocilla Experience, la novela gráfica: adaptación y reescritura

Julio GUTIÉRREZ GARCÍA-HUIDOBRO
Universitat Pompeu Fabra
julio.gutierrezgh@gmail.com

RESUMEN

En este trabajo se pretende analizar la adaptación gráfica de Pere Joan de la novela *Nocilla Experience*, de Agustín Fernández Mallo. Específicamente, se quiere revisar los recursos gráficos que emplea Joan para “resolver” la adaptación de los fragmentos no-narrativos de la novela (a saber, las citas a entrevistas y otras fuentes que proliferan en *Nocilla*) y también de los extractos “explicativos” del texto de Fernández (entendiendo éstos como aquellas partes en las que los personajes explican una teoría, idea, proyecto o situación determinada, siempre al margen de la trama narrativa). Tomando en cuenta las propuestas del ilustrador, se quiere mostrar que en la adaptación de los fragmentos mencionados, el dibujante emplea elementos icónicos propios de medios alejados de lo narrativo como manuales de instrucciones, esquemas gráficos de protocolos de seguridad y otros.

Por otro lado, se quiere valorar su adaptación considerándola como una re-escritura del texto original, a diferencia de otras adaptaciones menos audaces formalmente. En el caso de la adaptación gráfica de *Nocilla Experience* se proponen, a través del lenguaje del cómic, nuevas lecturas que enriquecen el texto original y que podrían proyectarse a otras adaptaciones gráficas de obras literarias.

Palabras clave: Adaptación, intermedialidad, novela gráfica, narrativa contemporánea.

ABSTRACT

This paper is intended to analyze Pere Joan’s graphic adaptation from the novel *Nocilla Experience*, written by Agustín Fernández Mallo. Specifically, the interest of this study is to review the graphic resources that Joan uses to “solve” adaptation problems in non-narrative fragments of the novel (such as quotes from interviews and other sources in the text) and also in its “explanatory” extracts (understanding these as parts in which characters explain a theory, idea, project or certain situation, aside from narrative discourse). Taking into account the illustrator’s proposals, it’s intended to demonstrate that in adapting such fragments the artist uses iconic elements taken from instructives, security graphic schemes and others.

Furthermore, the intent of this paper is to value this adaptation as a re-writing of the original text, different from other less formally audacious versions. In the case of *Nocilla Experience*’s graphic adaptation new readings will be proposed, through the language of

comics, which enrich the original text and could echo in other graphic adaptations of literary works.

Keywords: adaptation, intermediality, graphic novel, contemporary narratives.

Está claro que la adaptación es un género incomprendido. Gnomos recreando el romance de Romeo y Julieta, que alguna vez también encarnó un DiCaprio desca-misado y disparando una automática en la playa de Verona; un videojuego en inter-net basado en *El Gran Gatsby*; exitosas series de TV que nunca vuelven a ser las mismas tras ser llevadas a la pantalla grande. Hay lectores –y espectadores– que exigen a la nueva versión la máxima fidelidad a su fuente, pero luego se declaran insatisfechos al encontrarse con una mala copia de una obra que han disfrutado en su medio original. Se las tiende a inferiorizar y a atarlas indefectiblemente a la obra que han tomado como fuente. Sin embargo, hay adaptaciones que pueden ofrecer al lector o al espectador mucho más de lo que esperaba. Thomas Leitch (2003) echa por tierra varios prejuicios que la crítica ha alzado en contra de la adaptación y plantea que ésta debe ser entendida más bien como una obra autónoma de su fuente y no una copia.

En su libro *A theory of adaptation* (2006), Linda Hutcheon comenta también este problema. Para ella, al igual que para Leitch es indispensable vencer el prejuicio de ver a la adaptación como una mera reproducción en un soporte distinto. Otros autores, como Ferstl (2010) y Lefevre (2007) secundan esta propuesta, poniendo énfasis en la autonomía de la obra adaptada y la versatilidad que ofrecen los medios distintos del original para contar la misma historia. A este respecto, Hutcheon se remite a Chatman (1980) para aclarar este punto: la autora concuerda con el norteamericano en que la historia, el *relato* es una entidad autónoma y separada del medio en que se *cuenta* (Chatman 20). De este modo, se distingue *el relato que se cuenta y cómo se cuenta*, o qué medio se emplea para desarrollarlo:

Story, in my technical sense of the word, exists only at an abstract level; any manifestation already entails the selection and arrangement performed by the discourse as actualized by a given medium. There is no privileged manifestation (Chatman 37).

Para Hutcheon, a la luz de las palabras de Chatman, la adaptación consiste en contar el mismo relato, pero cambiando el discurso en virtud del medio que se ha escogido para hacerlo. La investigadora entiende la adaptación como una *repetición sin replicación, pero con variación*: “an adaptation is a derivation that is no derivative –a work that is second without being secondary. It is its own palimpsestic thing” (9). Para Hutcheon, pues, el concepto de adaptación va más allá de la copia. La autora, en su definición de este tipo de obras, reconoce una dualidad particular: por un lado,

la adaptación no depende de su fuente; no es necesario conocer la obra previa para entender la nueva versión (aunque, muchas veces, resulta ser un gran aporte). Esta idea de la autonomía ya la comentan Ferstl y Leitch, centrándose principalmente en la noción de que la adaptación de la obra entraña un goce estético en términos del medio en que se desarrolla y no tanto en función de su fuente. Para Ferstl, es un problema que reside en las “reglas” con que opera narrativamente cada medio, que como consecuencia obliga al relato a separarse de su fuente. Leitch, por su parte, analiza el problema desde otro ángulo: “The key word here is “parallel,” which absolves the adaptation from the responsibility of slavish imitation to its source even as it invokes the source’s regulatory function in setting the standard for those parallel experiences” (166). Adaptación y obra adaptada son dos entidades paralelas que, a pesar de estar estrechamente relacionadas, operan de modo independiente una de otra.

La otra cara de la dualidad en el concepto de la adaptación de Hutcheon es el hecho de que la nueva versión produce la familiaridad de un intertexto que el espectador logra identificar y que, en cierto modo, le genera satisfacción. En este sentido, la adaptación es un texto autónomo por lo que se dijo, pero también es dialogante con otros por cuanto es repetición (con variaciones) de un referente, hecho que también se condice con la idea de “paralelismo” de Ferstl antes expuesta.

Volviendo a los planteamientos de Hutcheon, en un artículo que escribe junto con un biólogo (Bortolotti y Hutcheon, 2007) relaciona el concepto de adaptación de obras con su contraparte Darwiniana (la adaptación biológica descrita en *El origen de las especies*) y arroja nuevas luces sobre la idea de la independencia de la fuente por parte de la adaptación: análogo al caso de las especies naturales, la adaptación es un relato que se replica con variaciones y que “evoluciona” según lo exija el contexto cultural, de modo que este tipo de obras debe entenderse en su autonomía y, más que fijarse en el modo en que se modifica el relato, observar en función de qué fenómenos se dan estas variaciones. En su libro, Hutcheon propone factores económicos, culturales y transformaciones en el tipo de público: en el artículo que escribe con Bortolotti, compara estos factores con las circunstancias climáticas y las contingencias de los ecosistemas que afectan las transformaciones de las especies. Por tanto, la traslación de una obra de un medio a otro no es solamente una relación intertextual particular. Sus alcances van más allá de la frontera del texto e involucran directamente al lector o espectador, dependiendo del caso.

Ahora bien, dicho esto último podría pensarse que, aunque goce de autonomía, la adaptación se encuentra por debajo de su fuente en una relación de jerarquías. Para Chatman, en virtud de lo ya mencionado acerca de la distinción de las categorías de *relato* y *discurso*, esto es incorrecto (37). Thomas Leitch, por su parte, descarta de plano esta idea, argumentando que la adaptación es un texto independiente de su fuente, y que genera algo nuevo en relación a su referente:

An adaptation is assumed to be a window into a text on which it depends for its authority, and the business of viewers and analysts is to look through the window for signs of the original text. But texts themselves are assumed to be not windows but paintings that invite readers to look at or into them than through them (166).

En este sentido, podemos decir que la adaptación es una reescritura en toda regla, una obra autónoma e independiente de su fuente que, no obstante, invita a un diálogo con su referente. Por lo mismo, el rol del lector es esencial en la construcción de sentido de la adaptación: para Hutcheon, es el público (lector, espectador, consumidor) quien actúa como artífice de la activación del intertexto y es quien interacciona con el medio en que se desarrolla la adaptación. En virtud de esto, la investigadora elabora una tipología de los modos de interacción del público con las adaptaciones según el medio en que se produzcan: de este modo, Hutcheon enumera las categorías de *telling*, relativa básicamente a los medios estrictamente narrativos como la literatura, de *showing* relacionado con los medios escénicos como el teatro, el cine y la ópera y de *interacting*, en el que se incluyen todos los medios en que el sujeto interactúa con el medio, como en el caso de los videojuegos (*A theory* 27).

Hutcheon sitúa al cómic en el campo de lo estrictamente narrativo y como medio lo asocia al formato impreso, al igual que la literatura. No obstante el cómic guarda ciertas similitudes con el medio escrito que puede situarlo cómodamente en el modo de interacción del *telling*, esta distinción merece un breve examen.

Muchos investigadores del cómic han llegado a la conclusión de que éste es un medio híbrido (Barbieri 1998, Gasca y Gubern 2011, Frezza 1999) aludiendo el parentesco del arte gráfico con el cine, la música y la literatura. Chatman (1980), asimismo, se refiere a este medio como un híbrido de imagen y texto (37). Abbott se centra en el diálogo que establece el cómic con el cine y la narrativa casi en función de lo que plantea Hutcheon en su taxonomía: “a narrative art that draws, like some hypertext fiction, on both film’s visuals and prose’s narrative flexibility is the comic strip” (123). De este modo, podría pensarse que el cómic se encuentra en un *estatus* intermedio que se mueve entre el *telling* y el *showing*: por un lado, el cómic es un medio esencialmente narrativo, tal como lo explicitan Eisner (2000), McCloud (1995), Groensteen (2007), Gubern, Varillas (2009) y otros, cada uno desde su particular punto de vista: la semiótica, las categorías narratológicas genéticas e incluso la pragmática de la relación del lector con el texto secuencial. Por otra parte, el cómic también es *escénicamente representacional* (*performative*, tomando el concepto de Hutcheon), por cuanto el dibujo *escenifica* lo narrado y aporta en ese sentido algo distinto de la literatura escrita: la ilusión de movimiento en la mente del lector.

Brancato (2000) define el medio gráfico en paralelo con el filmico, pero aclara que en el cómic no hay un “engaño al ojo” que sí ocurre en el cine al generar la ilusión óptica de movimiento por medio de la proyección de 24 cuadros por segun-

do. En el caso del cómic, la “ilusión” de movimiento debe provenir del lector, al cual el medio exige adoptar un rol mucho más activo. En esta línea, McCloud plantea al cómic como una película muy lenta (8), en la cual el lector debe inferir las acciones que no aparecen explicitadas en las ilustraciones en virtud tanto de lo que él llama *cerrado* como del contenido narrativo que relaciona dos cuadros separados por el *gutter*, o calle.

El cómic, como medio híbrido entre cine y literatura, con un lenguaje narrativo exclusivo y autónomo, se sale de la categoría hutcheoniana de la adaptación *contada*, pero no entra del todo en la *mostrada o escenificada*, por cuanto la acción está congelada en el papel y es el lector quien le da vida a través de una lectura inferencial guiada por el *gutter* (McCloud 68-69).

No obstante lo señalado, el caso del cómic como un medio innovador en el contexto de las adaptaciones, puede plantear ciertos reparos en una primera mirada: si se toman los ejemplos de los *Classics Illustrated* citados por Ferstl, se tienen traslaciones que son meras condensaciones de la fuente, sin mayores audacias narrativas o formales, creadas “to convey the greatest amount of information possible at a rapid pace while reducing the storyline to a simple thread that could be followed easily” (61). Una mera traducción, en otras palabras. Por otro lado, existen muchos ejemplos honrosos que contravienen esta idea: artistas como David Mazzucchelli, Alberto Breccia, Dino Battaglia y el propio Pere Joan echan por tierra la “adaptación como traducción” y se acercan a la de “adaptación como adaptación (biológica)” de Hutcheon.

En dichos trabajos, tal y como se ha comentado, se separa relato de discurso, de modo tal que el artista adaptador tiene plena libertad de moldear la historia en función del medio que ha elegido. De hecho, si se entiende el cómic desde su estatus de híbrido por medio de su tensión entre texto y lenguaje, tal como lo expresa toda la tradición teórica del medio, entonces podría plantearse que el cómic, por sus particularidades narrativas y formales, puede producir adaptaciones de textos literarios que proyecten muchos aspectos inusitados de sus fuentes a niveles de lectura e interpretación. Es decir, que las adaptaciones más que copias son reescrituras de su fuente en la clave del medio en que se está elaborando la nueva versión.

Bolton se adentra más en las posibilidades formales que ofrece el cómic como medio para sacar a la luz aspectos de la obra literaria adaptada que en su lectura original no emergen del todo: “This hybrid narration provides an opportunity for comics artists to be faithful to the source material they adapt, while at the same time bringing their own innovations to their adaptations” (Bolton).

Tal es el caso de *Nocilla experience, la novela gráfica* (2011), por cuanto el dibujante Pere Joan aporta una lectura que se superpone al relato gestado por Fernández Mallo (*Nocilla Experience*, 2009). En la versión literaria, el autor construye la novela yuxtaponiendo una gran diversidad de discursos y voces, muchas de ellas refiriendo a tópicos, personajes y creaciones artísticas profundamente arraigadas en la cultura popular. La propuesta del escritor busca espejear al juego del parchís, el

gran referente que engloba todas las líneas narrativas que transcurren en un entramado paralelo que, sin embargo, da lugar a ciertos cruces orquestados por el azar y la coincidencia.

En la versión ilustrada, Joan procura mantener la alternancia de discursos que aparecen en la fuente, marcando la modulación con cambios de color en el fondo de las páginas, pequeñas marcas en cada encabezado y alteraciones en la página rompiendo con la estructura reticular de la narrativa canónica en el cómic: estas alteraciones estructurales y formales, en general, dan cuenta del interés de Joan por adaptar la obra de Fernández Mallo siguiendo los parámetros de Hutcheon y Bortolotti de una adaptación considerando las posibilidades narrativas y comunicativas del medio gráfico: el efecto, tal como en el caso de la versión literaria, la versión en comic ofrece una transición dinámica entre un discurso y otro, entre las diversas subtramas, en las sucesiones de referencias a diversos tópicos de la cultura de masas; todos ellos unidos por un sutil vínculo presente en la línea, el color de fondo y las alternancias de diversos grados de iconicidad.

Para una obra como *Nocilla experience*, su traslación al medio gráfico le aporta un valor agregado, por cuanto acerca al lector a la experiencia lúdica de moverse por un texto de manera no-lineal cambiando constantemente de todo discursivo y de ritmo narrativo. Circunscrita en lo que Eloy Fernández Porta ha llamado *afterpop* (2007), la obra de F. Mallo se abre al sentido denotativo de lo pop, que el autor expresa a través de las referencias de cultura masiva encadenadas con la intención de estremecer el formato de novela pero también de subvertir esos discursos y convertirlos en alta cultura, como explica F. Porta (12). Joan hace lo mismo, pero desde el lenguaje del cómic, estableciendo una cierta “complicidad” con el texto fuente al elegir colores distintos para los fondos de las páginas a modo de un parchís narrativo que hace referencia a la estructura de la novela de F. Mallo. Por otro lado, la alternancia del reticulado con páginas sin delimitación de viñetas busca marcar los contrapuntos narrativos que F. Mallo expresaba en *Nocilla Experience*: alterando el marco narrativo de la secuencia, la base de la diégesis del cómic, Joan “adapta” las transgresiones discursivas de F. Mallo que se manifiestan en la alternancia de las historias particulares de los personajes y extractos de guiones de cine, citas a la cantante Björk y referencias al arte, la ciencia y la cultura de masas.

La adaptación de Joan, pues, acepta el desafío de reconstruir la estructura de *Nocilla experience* haciendo uso de todos los recursos narrativos y retóricos que el cómic puede ofrecer, a tal punto que incluso Joan adapta la portada del libro de la edición de Alfaguara, tomando la misma imagen de la nevera decorada con imanes de palabras dispuestos en desorden y trasladándola al medio gráfico: en la versión gráfica, el ilustrador cambia las palabras por imágenes diminutas que, a modo de guiño al lector, ya le advierte de que el cómic que leerá no se guía por las pautas tradicionales de la diégesis secuencial de la retícula.

Si bien hay muchas perspectivas desde las que se puede abordar la adaptación de *Nocilla Experience*, este artículo se limitará a comentar los recursos gráficos empleados por Joan para trasladar al cómic aquellos fragmentos de la novela en que el narrador describía el proyecto o plan de algún personaje y los fragmentos que se alternaban con las historias de los diversos personajes del libro, en los que la narración se suspendía para dar paso a una especie de “paréntesis” relacionado con alguna referencia a la cultura popular que ya se comentó anteriormente.

Estos fragmentos son de interés para el presente análisis pues se apegan muy bien a la definición de adaptación que se presentó, considerando resoluciones discursivas que se salen de lo narrativo-literario y que penetran en el aspecto representacional-visual (*performative*) que permite el *layout* de la página del cómic (vid. Groensteen 2007). Un buen ejemplo de ello es el texto que describe el hallazgo de un arma de destrucción masiva en el cuerpo de un dictador hallado en un lago, que abre la novela y se repite en varias ocasiones:

sólo era una, cuidadosamente cosida a su estómago. Una cápsula de 1 cm³ unida a un micromecanismo adjunto que podría ser activado por él mediante un control remoto mental. En efecto, con tal de concentrarse precisamente en ese punto de su estómago, y dirigir ahí toda su fuerza de los pulmones e intestinos (...), el citado micromecanismo se activaría soltando así un veneno que lo haría morir al instante” (F. Mallo 14).

El fragmento es, como se dijo, un paréntesis a la narración en que se entrecruzan las historias de otros personajes. Y Joan, en su adaptación, toma esto muy en cuenta separando el fragmento en una página aparte, coloreándola completamente (dándole ese aire de “casilla de parchís”) y componiéndola a modo de “esquema explicativo” colocando a un lado del texto un diagrama secuencial que “pone en escena” lo explicado en el texto (ver fig. 1). En la página siguiente, se retoma el formato reticulado propio del cómic y la narración continúa.

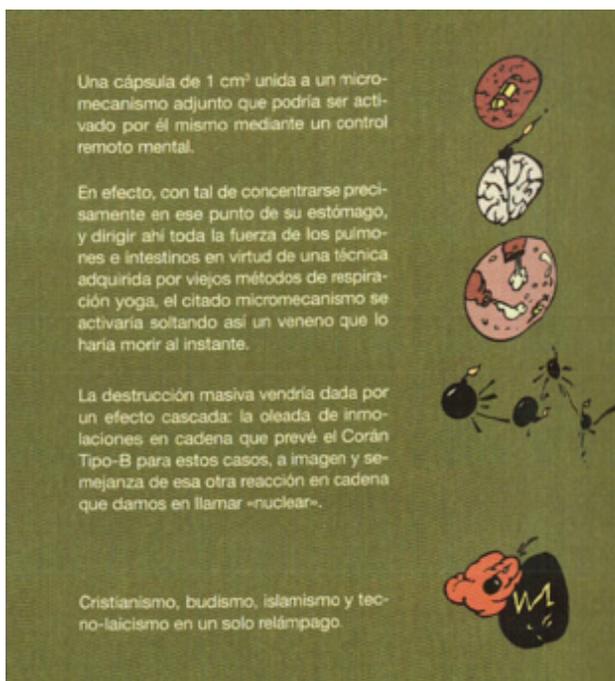


Fig. 1 (Joan 12).

En la adaptación gráfica, Joan elabora una *lectura* de la estructura medular del libro de Fernández Mallo, respetando los cambios de tono (del narrativo al descriptivo) pero en función del medio gráfico, en el que se está llevando a cabo la adaptación. Para ello, el dibujante recurre a referentes icónicos de lectura y organiza el *layout* de la página a modo de un manual de instrucciones, en cierto sentido, produciendo un efecto de disociación visual de discursos: las partes narrativas por un lado y las descriptivas por el otro. Esto distancia de alguna manera estos fragmentos de las demás historias, generando esos “paréntesis discursivos” de la obra fuente.

Más adelante en el texto adaptado se verá este recurso formal llevado a cabo con mucha más fineza, incluso integrándose al texto narrativo: tal es el caso de los “planes” o “proyectos” que el narrador de *Nocilla* se ocupa en describir al detenerse en las historias de algunos de sus personajes. Cuando el soldado norteamericano va a reunirse con la joven irakí en el Rachid, ésta le cuenta el proyecto arquitectónico que está llevando a cabo con un grupo de colegas: “le explicaron que pertenecían a una red global denominada arquitectura portátil, cuyo objetivo consistía en diseñar y elaborar viviendas de bajo coste y gran movilidad, pensando sobre todo en los países en los que hay conflictos armados de larga duración” (Fernández M. 23). En su adaptación, Joan emplea la iconografía de los baños públicos y simplifica sustancialmente los dibujos a la vez que elimina el reticulado durante la “explicación”, generando así una versión esquematizada, narrativa e icónica del plan (ver fig. 2).



Fig.2 (Joan 27).

De forma similar, Joan grafica en la mitad de una página el plan arquitectónico de Francisco para un edificio destinado a suicidas (ver fig. 3). La ruptura de la retícula hace de paréntesis narrativo y la simplicidad de las figuras aporta a la idea de “boce-to” del plan del personaje. Del mismo modo, Joan representa esquemáticamente lo que Marc, el joven recluido en un ático de Madrid, piensa para trazar su propia teoría matemática para descifrar los secretos entrópicos de la vida de los habitantes de una gran ciudad (F. Mallo 32). Joan emplea referentes visuales del *google maps* para demarcar la zona de trabajo en la que Marc pone a prueba su teoría. (ver fig. 4).



Fig. 3 (Joan 74).



Fig.4 (Joan 34).

Joan también aprovecha las posibilidades formales de la recursividad del cómic: visualmente, es muy fácil para el lector encontrar patrones que se repiten, matrices de retículas, o colores que se reiteran para dar una idea de énfasis en algún aspecto específico de la trama. Tal como lo hace F. Mallo al repetir y ampliar ligeramente ciertos fragmentos de su novela: “Entonces encontraron un cuerpo flotando...” (10, 101), Joan repite el dibujo, el color de la página y, cuando toca agregar la variación que Fernández Mallo impuso en la fuente, agrega pequeños cuadros remitiendo al

lector a encuadres de cine que, al igual que en el texto literario, remiten al lector inmediatamente a los referentes de cultura popular citados (ver figs. 5 y 6).



Fig. 5 (Joan 104)



Fig. 6 (Joan 142-143)

Otro caso de “explicación” traducida a cómic aparece en la escena en que Marc dialoga con el hombre alto y taciturno de abrigo de tweed que, en la adaptación, se convierte en una más obvia referencia a Cortázar por hallarse individualizados sus rasgos a través del dibujo. Más allá de eso, el personaje explica a Marc su teoría de las Bolas Abiertas y Joan logra conciliar secuencialidad, texto y el *layout* de página completa construido a modo de “poster explicativo” (ver fig. 7). Nuevamente, el dibujante vuelve concreto lo abstracto a través de una esquematización icónica del discurso del escritor, proponiendo a su vez una forma de transgresión al discurso narrativo clásico del cómic, marcado por la viñeta puesta en secuencia.



Fig. 7 (Joan 55).

Por último, quizá el ejemplo más interesante de las traducciones que Joan hace a los textos “explicativos” de *Nocilla Experience*: en otro de los fragmentos que se marginan de la acción narrativa y que exponen algún texto no-literario (que, en el conjunto de la obra adquieren un valor estético), se explica una tecnología que permite devolver parcialmente la vista a los ciegos para luego encadenar a ella una teorización de orden poético:

... por eso a los ciegos les bastó con 16 píxeles: el resto de los píxeles los pone la imaginación. En nuestros ojos hay un punto que lo inventa todo, un punto que demuestra que la metáfora es constitutiva al propio cerebro, el punto donde se generan las cosas de orden poético. A ese “punto ciego” debería llamarsele “punto poético” (Fernández M. 64).

En la adaptación, Joan dispone ordenadamente el razonamiento del narrador en dos páginas en las que separa el texto en frases o párrafos que sólo alcanzan su significado total al acompañarse de íconos que penetran en la profundidad del texto para sacar a la luz, a través de imágenes, una reescritura de la fuente que trae consigo una emulación de la experiencia de los ojos ciegos intervenidos por la tecnología y cerebros haciendo un “tetrís semiótico y perceptual” para reconstruir el mundo. En este sentido, la ilustración opera como un metadiscurso que reflexiona sobre las posibilidades de cruzar discursos científicos, literarios y de cultura popular para generar un artefacto para reconstruir un mundo que nos es constantemente incompleto: otra manifestación *afterpop* (ver fig. 8).



Fig. 8 (Joan 69).

Y justamente esta última “reflexión” del narrador de *Nocilla Experience* puede proyectarse sobre el proceso mismo de adaptar un texto literario al medio gráfico: a

través de las metáforas visuales, el *layout* de la página y todos los elementos que configuran el lenguaje del cómic, el dibujante que adapta busca llenar el vacío que, como lector, le ha dejado el texto fuente, ese *punto poético* que exige ser rellenado con imaginación icónica para reescribir la misma historia, pero en un medio distinto que le aporte nuevos matices y significados.

En este breve trabajo se quiso demostrar que la adaptación es mucho más que la elaboración de una copia en un soporte distinto. Cada medio, con su lenguaje particular, regala al relato algo más: una capa de lectura del adaptador, una reescritura que propone al lector nuevas posibilidades narrativas, intertextuales y formales y que se completa al transformar el modo en que contamos el mismo relato:

In the move from telling to showing, a performance adaptation must dramatize: description, narration, and represented thoughts must be transcoded into speech, actions, sounds, and visual images.
Conflicts and ideological differences between characters must be made visible and audible (*A theory* 40).

En el caso de la traducción de literatura a cómic, como se vio, esta adaptación híbrida (performance/narración) deberá ilustrar lo allí relatado, de modo que las acciones de los personajes, sus sentimientos y pensamientos sobre lo que viven en la ficción, las digresiones del narrador y las referencias intertextuales que éste haga, sean trans-codificadas (*transcoded*, como diría Hutcheon) en secuencias de viñetas, *layouts* de páginas completas, el uso de colores, distintos grosores de línea, estilos de dibujo, el uso de materiales no convencionales y otros tantos recursos para que la obra nueva, más que a la fuente, sea fiel al medio en que se ha hecho la adaptación y que, de ese modo, genere una *reescritura* del texto fuente, pero manteniendo un íntimo vínculo con su contenido y con el lector o espectador.

La interacción de la narrativa de F. Mallo con el cómic, a través de Pere Joan, es muy provechosa por la ploriferación de discursos, su fragmentación y su yuxtaposición en el espacio azaroso de una realidad que desborda nuestro control. Tal es el alcance de la adaptación de *Nocilla Experience*: modular la narrativa gráfica y sacar a la luz el estatus de alta cultura que tiene el cómic en este contexto del *afterpop* y su rol como “cómplice del asesinato de cierta forma de hacer literatura” (F. Porta 312), así como también lo es F. Mallo, al transgredir con su obra las jerarquías discursivas de la alta cultura y la de masas.

OBRAS CITADAS

- ABBOTT, H Porter: *The Cambridge introduction to Narrative*. Cambridge University Press: New York, 2008.
BARBIERI, Daniele: *Los lenguajes del cómic*. Paidós: Barcelona, 1998.

- BOLTON, Matthew: "Fidelity and Period Aesthetics in Comics Adaptation", en *ImageText* Volume 6, Issue 1 (2011); en <http://www.engl...bolton/index.shtml>
- BORTOLOTTI, G.; HUTCHEON, L.: "On the Origin of Adaptations: Rethinking Fidelity Discourse and "Success"—Biologically", en *New Literary History*, 2007, 38: 443–458.
- BRANCATO, Sergio: *Fumetti: guida ai comics nel sistema dei media*. Danews: Roma, 2000.
- CHATMAN, Seymour: *Story and discourse*. Cornell University Press: London, 1980.
- EISNER, Will: *Comics and sequential art*. Poorhouse Press: Florida, 2000.
- FERNÁNDEZ Mallo, Agustín: *Nocilla Experience*. Alfaguara: Madrid, 2008.
- FERNÁNDEZ Porta, Eloy: *Afterpop: la literatura de la implosión mediática*. Berenice: Córdoba, 2007
- FERSTL, Paul: "Novel-based comics", en Berniger, Ecke (Eds.): *Comics as a nexus of cultures*. McFarland: Jefferson, 2010; pp. 60-69.
- FREZZA, Gino: *Fumetti, anime del visibile*. Meltemi: Roma, 1999.
- GASCA, L.; GUBERN, R: *Los discursos del cómic*. Cátedra: Barcelona, 2011.
- GROENSTEEN, Thierry: *The system of comics*. University Press of Mississippi: Jackson, 2007.
- HUTCHEON, Linda: *A theory of adaptation*. Routledge: New York, 2006.
- JOAN, Pere: *Nocilla experience: la novela gráfica*. Alfaguara. Madrid, 2011.
- LEFEVRE, Pascal: "Incompatible visual ontologies?", en Gordon, Ian, Jancovich, Mark, & McAllister, Matthew (eds.), *Film and Comic Books*, University Press of Mississippi: Jackson, 2007, p. 1-12.
- LEITCH, Thomas: "Twelve fallacies in contemporary adaptation theory", en *Criticism*, Volume 45, Number 2, Spring 2003, pp. 149-171
- MCCLLOUD, Scott: *Cómo se hace un cómic, el arte invisible*. Ediciones B: Barcelona, 1995.
- VARILLAS, Rubén: *La arquitectura de las viñetas*. Viaje a Bizancio eds.: Sevilla, 2009.