
CELEHIS–Revista del Centro de Letras Hispanoamericanas.
Año 19 – Nro. 21 – Mar del Plata, ARGENTINA, 2010; pp. 13 - 45

El relato en la cultura de masas (II): *Intermedialidades*¹

Antonio J. Gil González
Universidad de Santiago de Compostela
CEFILMUS

Resumen

El artículo trata de indagar las complejas relaciones entre las narrativas dominantes (novela, cine, televisión, cómic y videojuegos) como parte de un sistema de prácticas adaptativas. Para ello se exploran las diferentes manifestaciones de la *adaptación*, considerada no solamente en tanto relación genética y binaria entre dos textos, sino en cuanto una amplia gama de *intermediaciones* convertidas en una de las modalidades más dinámicas y productivas del sistema cultural a través de la práctica sistemática de *ilustraciones, reescrituras, transficciones, interferencias, remediaciones*, etc. Para ilustrar esta hipótesis se utilizarán sendos ciclos adaptativos o repertorios temáticos centrados en cada uno de los géneros y medios citados, tratando además de presentar casos relacionados con el ámbito hispánico: de las intermediaciones narrativas de la conspiración, a las ficciones del poder global, de las transficciones del superhéroe a las remediaciones literarias del *ciberpunk*.

Palabras clave

Adaptación, Reescritura, Transficción, Intermedialidad; Bourne, XIII, series de acción, cómic, superhéroes, videojuegos narrativos, *cyberpunk*

Abstract

The article tries to investigate the complex relations between the dominant narratives (novel, cinema, television, comic and video games) as part of a system of adaptative practices. For it the different senses of the *adaptation* itself must be explored, and it would be considered not only while genetic and binary relationship between two texts, but in all that a wide range of intermediations turned into one of the most dynamic and productive modalities of the cultural system across the systematic practice of illustrations, rewritings, transfigcions, interferences, remediations, etc. To illustrate this hypothesis there will be in use some adaptative cycles or thematic repertories centred on each of the genres and *media* mentioned, treating beside presenting cases related to the Hispanic area: from the narrative intermediations of the conspiracy, to the fictions of the global power, from the transfigcions of the superhero to the literary remediations of the cyberpunk.

Keywords

Adaptation, Rewriting, Transfiction, Intermediality; Bourne, XIII, tv action fictions, comic, superheroes, narrative videogames, *cyberpunk*

Tratábamos en la primera parte de este trabajo de los indicios de paulatina incorporación de referentes culturales hispánicos a los repertorios narrativos dominantes de la cultura de masas, a partir sobre todo del ejemplo de *El Quijote*, reconvertido desde la canónica obra cervantina de 1605 en el masificado *Donkey Xote* cinematográfico de Pixar, de 2007, a través de una larga serie de adaptaciones, ilustraciones, reescrituras o reciclajes en forma de todo género de libros, cómics, series de televisión, películas, animaciones o videojuegos.

Proponíamos allí manejar una noción de cultura de masas operativa, en torno a su continuidad histórica y emergencia contemporánea, su paradójico potencial de canonización, su vocación expansiva, serial y adaptativa en términos intertextuales e interartísticos, su integración con las formas del relato y el paisaje mediático, y su función persuasiva en términos ideológicos, imagológicos y políticos orientados a la construcción de un *no lector* clónico y *globalizado*.

La hipótesis central del ensayo postulaba, a estos efectos, la articulación en las últimas décadas de un macro-sistema narrativo basado en la circulación de temas, géneros, y obras entre la narrativa literaria (la novela, principalmente), audiovisual (el cine y la televisión), gráfica (el cómic) y electrónica (el videojuego) entre otras, objeto de sistemáticos trasvases recíprocos, de industrias culturales crecientemente interdependientes, y de una retroalimentación constante, en cuanto a sus formas y contenidos, con los medios de comunicación de masas y las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones.

La centralidad de la que ha gozado en dicho sistema el repertorio literario (obras, temas, géneros...), a cuyo sucinto inventario dedicamos asimismo las páginas introductorias de la primera parte, además de esperable por el prestigio canonizante de su tradición narrativa, resulta patente si

tenemos en cuenta que la literatura opera con gran frecuencia en tanto *fuerza* de los restantes sistemas narrativos, pero muy rara vez, al contrario, se convierte en *destino* final de obras adaptadas procedentes de éstos.

Y en efecto, como veremos, para ilustrar la reciprocidad y sistematicidad que aludíamos arriba, dispondremos de abundantísimos casos de trasvases adaptativos entre literatura y cine (o televisión), literatura y cómic o literatura y videojuegos; del cine a la televisión (y viceversa), del cine al cómic o del cine al videojuego; del cómic al cine, la televisión o los videojuegos; e incluso, cada vez más, de éstos al relato audiovisual o al cómic. Pero muy difícilmente obras surgidas de los sistemas cinematográfico, televisivo, comicográfico o ludográfico llegarán al sistema literario en forma de novelas o cuentos.² O sí lo hacen, será tan sólo en la forma —ya prestigiada culturalmente— de la inspiración indirecta, pero nunca de la *adaptación* en sentido estricto, salvo, si pudiésemos entenderlas como tales, las llamadas *novelizaciones* del guión o la película de éxito.³

Apuntes para un glosario provisional

Ya se ve que parecería, pues, necesario, deslindar inicialmente entre la tan amplia gama de fenómenos en los que se manifiestan las diversas formas de esta transtextualidad, o intertextualidad en sentido amplio, entre las artes, géneros o medios como los citados. Como apuntes provisionales para ese imprescindible *glosario* sobre la materia —que, claro está, me guardaré mucho de pretender ofrecer aquí—⁴mencionaré algunas entradas que consideraría de obligada inclusión (sustituyendo incluso el esperable orden alfabético por su más libre concatenación conceptual):

Adaptación

Utilizado, en general, como el término no marcado para cualquier forma de intertextualidad entre diferentes medios, apunta, al contrario, en particular, a dos direcciones muy concretas y delimitadas de la misma: por una parte, por lo que atañe a los medios objetos de trasvase y a las direcciones del mismo, designa paradigmáticamente a las trasposiciones de obras entre la literatura y el cine. Por otra parte, si atendemos ahora a su acepción dominante desde el punto de vista conceptual, designa precisamente a la relación binaria y genética contraída entre dos obras, una de las cuales procede de la *adaptación* literal de la otra. Cuando queramos referirnos a su sentido amplio, podríamos sustituirlo por *adaptabilidad*, y cuando en cambio, apuntásemos a su sentido estricto, por *ilustración*.

Ilustración

Es pues el que correspondería más propiamente a la citada acepción restringida del término, y aunque habría que matizar probablemente la formulación que acabamos de ofrecer para sustituir “adaptación literal” por “adaptación *más o menos* literal”, y entroncarla con el aspecto más socializado del debate sobre esta cuestión, la *ilustración* representaría sin duda el polo más *más* que *menos* literal de las obras producidas con mayor intención de *fidelidad* al original, en sentido tanto argumental como compositivo o estilístico, aunque normalmente con claro beneficio del primero.

Reescritura

En el polo diametralmente opuesto del citado eje de literalidad entre el *hipotexto* original y el *hipertexto* que lo adapta, ilustra —o, en este caso, reescribe— se sitúan las versiones que inspiradas en una obra u argumento dado —

de forma reconocida o subrepticia, siempre que no incurran en los delicados lindes del plagio—, traducen o *transducen* lo que sus autores consideran sus elementos nucleares, pero sin renunciar, sino al contrario, potenciando al máximo deliberadamente, la libertad creativa para transformar los materiales de partida en una obra completamente nueva y original, tanto desde el punto de vista temático, como, sobre todo en este caso, el de su *adaptación* formal al nuevo lenguaje artístico del medio en el que se (re)construye o reescribe.

Transficción

Esta forma de intertextualidad expandida apuntaría no ya a la dimensión binaria y en mayor o menor medida genética de la *adaptación*, para entrar en la órbita dinámica, abierta, transtextual, compleja e intermedial de la *adaptabilidad*. En este sentido, la nueva obra apela a su vinculación con una tradición, *repertorio* o *corpus* dado, pero no con una obra en particular, sino a lo sumo con un conglomerado intertextual o interartístico vinculado a un relato, argumento o, las más de las veces, un personaje ya instalado en la enciclopedia cultural del imaginario colectivo. Se trata, probablemente, de unos de los mecanismos más visibles y productivos del sistema narrativo audiovisual y de masas en la actualidad.

Reciclaje

La acepción más amplia, como también más crudamente industrial y comercial de la citada *transficción*, que busca explotar económicamente el éxito obtenido por una obra —ahora llamada *producto cultural*— dada mediante su transformación al mayor número de medios, formatos y variantes posibles, aprovechando para su producción el *reciclaje* de los materiales existentes (y que con frecuencia

llegará incluso a generar la más variopinta serie de productos de *merchandising*).

Secuela

En este caso, la acepción restringida de la transfuncionalidad, apunta a la continuación de una obra de éxito, normalmente dentro del circuito cerrado de un mismo medio, e incluso de un mismo proyecto ya contemplado inicialmente, con similares propósitos de rentabilidad comercial. No se trataría tanto de una variante interesada de la serialidad en sí misma, concebida en cuanto relato por entregas, sino más bien del aprovechamiento del argumento y los personajes ya conocidos, para volver a traerlos a la ficción insertándolos en una nueva trama. En su variante retrospectiva, en la que la historia contada es anterior a la entrega ya conocida para revelarnos sus orígenes o el pasado de los personajes, es conocida como *precuela*. En su variante audiovisual, cuando se trata de una historia centrada en un personaje que se desgaja de la serie principal, como *spin-off*.

Serialidad

Como apuntábamos, la continuación serial de un argumento dado es ya, en sí misma, una forma de adaptabilidad y de transfunción. La serialidad apunta, por lo general a la continuación dentro del medio original, y planificada originalmente ya sea de un modo restringido en forma de segundas partes, trilogías —curiosamente, uno de sus formatos más generalizados y prestigiados en la literatura o el cine— hasta las enésimas continuaciones episódicas de la telenovela, la *soap opera* o la *temporada* de la ficción televisiva, la historieta o el videojuego, hasta el límite que nos situaría ya en la frontera del reciclaje o la secuela transfuncional. Lo anterior no excluye que, recursivamente, el fenómeno se reproduzca de forma intermedial, a través

de procesos de adaptación recursivos —ilustraciones, reescrituras, transicciones— bien trasponiendo una serie de un medio a otro, bien transformando en formato serial una obra singular en el proceso de su adaptación a un medio diferente.

Franquicia

Por analogía con la acepción ya denotada desde el punto de vista comercial, parece ya posible referirnos en estos términos, en el terreno de las ahora llamadas *industrias culturales*, —y que, siguiendo lúdicamente determinadas aproximaciones críticas recientes⁵ podríamos mejor denominar literatura™, cine®, etc— a determinados repertorios destinados al consumo masivo y a su exportación intermedial, sujetos a *derechos de autor* supermillonarios. Escribo la anterior expresión en cursiva, dado, que, paradójicamente, es en este campo donde la noción tradicional y prestigiada de la autoría se muestra más claramente en recesión. No sólo por lo que, irónicamente, podríamos sugerir respecto a la merma de prestigio intelectual, artístico y creativo que esto supone respecto de la alcanzada por tal noción en su trabajosa constitución histórica, sino por la paradójica disolución de su mismidad individual, consustancial a la consideración occidental y moderna, plasmada en la propia acepción jurídica que la citada expresión de *derechos de autor* evoca: ya que, en efecto, en el citado ámbito de las narrativas dominantes, hoy no es ya posible, sino frecuente, que quien se anuncie como autor en la portada o en los títulos de crédito no sea el creador intelectual de la obra, sino tan sólo el propietario de la *franquicia* de éxito —escrita por... sobre argumento o idea original de...— es una de las fórmulas recogidas por esos mismos créditos; o aún que en el título mismo de la obra se ofrezca bajo la fórmula habitual del genitivo sajón el nombre del autor-franquicia,

firmada después, en letra pequeña, por el escritor o autor *franquiciado*.

Ciclo adaptativo

Se trataría de dar nombre a la acepción de *adaptación* que trasciende decididamente el ámbito binario y estático en el que se ha entendido tradicionalmente el concepto, para designar abiertamente el sentido abierto, dinámico y más productivo de sus prácticas: Como resultado de la adición de los diversos fenómenos de adaptabilidad descritos anteriormente, es cada vez más frecuente disponer de una red de obras que forman conglomerados, corpus o repertorios narrativos muy interrelacionados, en forma de nuevas *tradiciones textuales* que partiendo de una obra o un personaje, se han ramificado intermedialmente en complejas y múltiples direcciones, y para los que no disponemos de una denominación apropiada en el metalenguaje crítico, que bien podría ser esta que proponemos. Un *ciclo adaptativo* completo debería suponer la existencia, sobre una de estas tradiciones concretas, de trasvases sistemáticos y recíprocos en todos o al menos la mayor parte de los lenguajes narrativos dominantes, como los que venimos considerando en este trabajo (novela, filme, ficción televisiva, cómic y videojuego, principalmente).

Interferencia

También a falta de mejor término disponible, pretendemos subrayar con éste, traspuesto desde la teoría del polisistema, la dimensión de la exportabilidad de los fenómenos adaptativos en sentido sistémico, que, en su acepción más amplia, contemplaría la irradiación de géneros, temas y formatos de los repertorios dominantes desde los centros culturales a las periferias (pos)coloniales, y su impacto como mecanismo productivo en los sistemas destinatarios de las

mismas, y que, en su acepción más restringida se concretaría en la adaptación de determinadas obras a las características geoculturales de aquéllos. Se trata de mecanismos ya de emulación, en el primer caso (visible, en por ejemplo, la relación en cuanto cronotopo televisivo del hospital, entre *Urgencias* y *Hospital Central*), ya de clonación, en el segundo (si pensamos en las réplicas de originales americanos, por ejemplo, en la factoría india de *Bolliwood*).

Remediación

Me referiré con este término a la trasposición de un medio a otro de un tema que incluya la propia tematización de su condición ficcional en cuanto referencia del medio originario: una novela sobre un género paradigmáticamente cinematográfico cuyo argumento gire, además, sobre el mundo del cine, un filme sobre el mundo del videojuego o una novela interactiva con el formato de un cómic. Se trata, claro está, del espacio más alejado del que entendíamos vinculado inicialmente a la *adaptación*, pero creemos que se encuentra todavía incurso en el dominio de la intermedialidad, o las *intermedialidades* que perseguimos aquí prospectivamente.

Y, aunque nos tengamos que detener aquí, es evidente que lejos de agotar la posible enumeración, todavía se nos ocurrirían otras múltiples variantes de la misma: el *homenaje* (serio o paródico, al modo de cómo *The Simpson* recicla la enciclopedia cultural), la emergente *fan fiction*, promovida —y autopromovida (*diy, do it yourself* como lema o manifiesto)— por el fácil acceso a las nuevas tecnologías aplicadas a la creación *amateur*, o la deconstrucción de obras canónicas efectuada desde el campo —en esta ocasión, al contrario, a la vanguardia— del videoarte, entre un larguísimo etc.

Trataré de ejemplificar los conceptos anteriores en cuatro direcciones concretas, que, además de actualizar y tratar de verificar su operatividad descriptiva, permita encarnarlos en cuanto abstracciones analíticas en casos concretos por todos conocidos en nuestro panorama cultural, y en particular, siempre que nos sea posible, apuntar algunas reverberaciones de las tendencias *globalizadas* y dominantes, en el ámbito, todavía parcialmente *local*, aunque cada vez en menor medida, del repertorio cultural hispánico, y, de nuevo desde nuestra orilla peninsular, en su estrato central, español.

Intermediaciones (de la acción y la conspiración)

Ya mencionamos en la primera parte de este trabajo, como ejemplo precisamente de un más que completo *ciclo adaptativo*, al conglomerado narrativo formado por las series de *Bourne* y *XIII*.⁶ Lo traeré ahora de nuevo a colación a título de ejemplificación, sólo en el interior de este ciclo, de la práctica totalidad de los fenómenos apuntados en nuestro glosario provisional: el ámbito genérico del mismo sería el del relato de acción, el *thriller* de intriga o espionaje. En un paso mayor de concreción temática tendríamos, por una parte, en el primer caso, el de *Chacal*, la persecución del terrorista internacional más buscado del siglo XX, y en el segundo, el de JFK, el de las tramas conspirativas en torno a la investigación del asesinato del presidente Kennedy. Pero si apuntamos a la interdependencia de ambas series es porque confluyen argumentalmente en la historia del agente amnésico perseguido a causa de crímenes que no recuerda haber cometido. Como se ve, en este caso no partimos del seguimiento de las *adaptaciones* sufridas por una obra dada, sino la emergencia en el repertorio genérico de un determinado esquema actancial, reconocible y trasvasable entre unas y

otras obras, y entre unos y otros medios.

El ciclo podría dividirse en dos *subciclos*, ambos completos y relativamente autónomos, el primero de los cuales se origina en la trilogía de novelas de Robert Ludlum, y el segundo en la serie de cómics de William Vance y Jean Van Hamme. Las adaptaciones resultantes de uno y otro reconocen abiertamente su vinculación con el original, y de hecho se promocionan a partir de ella. En cambio, el ciclo de XIII en su conjunto no manifiesta su dependencia respecto del de Bourne, pese a que ésta, además de su arquitectura argumental, puede rastrearse y documentarse en el detalle textual, por lo menos en lo que a la primera obra de cada uno de ellos se refiere. Al ocultar, o al menos no hacer ostentación de esa condición, es evidente que XIII opera necesariamente como una *reescritura*, antes que como *ilustración* o *transficción*, del Bourne originario. En cambio, la trilogía cinematográfica que supuestamente adaptaría literalmente (sus títulos homónimos así lo hacen suponer) las obras de Ludlum en forma de las *ilustraciones* de Liman y Greengrass está en realidad a caballo entre la *reescritura* y la *transficción* que apenas se sirve del *nombre* y el personaje del *bestseller* como gancho comercial. Y si tuviéramos que definirnos, nos inclinaríamos por la primera de las posibilidades apuntadas (la *reescritura*) sobre todo a causa de la profundidad con la que se ha operado la transformación del original literario tanto desde el punto de vista de la estética y el ritmo cinematográfico como desde el de la subversión de sus patrones argumentales e incluso ideológicos, que, en el primero de los casos hacen de la serie el paradigma del nuevo cine de acción, y en el segundo convierten a los bienintencionados servicios secretos estadounidenses de la guerra fría, que usaban sus dudosos métodos siempre al servicio de la *razón de estado*, en una abyecta y corrupta maquinaria que persigue ahora tanto el *crimen de estado* como

el asesinato del propio *héroe-monstruo* que ha engendrado, una vez que éste se ha *desprogramado* accidentalmente y, a través de la amnesia, y olvidada su condición de asesino a sueldo —inducida mediante tortura física y manipulación cerebral—, empiece a buscar, precisamente, su verdadera identidad como ser humano y a obrar por su cuenta.

En su vertiente televisiva, la temprana adaptación de Roger Young constituye, al efecto, acaso la única *ilustración* de *El caso Bourne* propiamente dicha, sin que el término presuponga por nuestra parte, dicho sea de paso, merma alguna de su interés ni su calidad. En cambio, la reciente *XIII La Conspiración*, de Douane Clark, que podría, asimismo, considerarse adaptación *ilustrada* de *XIII. El día del sol negro*, (y los primeros álbumes de la serie de cómic) reescribe en realidad la historieta gráfica en profundidad, de forma sorprendentemente paralela a la que acabamos de describir, desde el punto de vista argumental e ideológico, en relación a los filmes respecto de las novelas de Bourne, con el añadido de la deuda estilística contraída con el ritmo y las convenciones del nuevo cine de acción visibles asimismo en la miniserie, respecto de las películas.

También desde el punto de vista de las *interferencias* geoculturales, el *caso Bourne*, resulta muy productivo: en su origen *bestseller* de ámbito norteamericano, cómic superventas en el franco-belga, superproducción cinematográfica americano-germana, (cuyo éxito mundial la ha convertido, de hecho, en el elemento central del ciclo), serie de televisión franco-canadiense, etc.; todas sus variantes intermediales se han situado siempre en el *mainstream* genérico de la intriga y la acción, pese a que, empiecen a ser asumidas en los estratos prestigiados de sus respectivos campos culturales, quizá especialmente en el del cómic, en el que ya puede registrarse la participación de un autor canónico, como Jean Giraud, *Moebius*, que ha dibujado uno de los

últimos álbumes de la serie.

Un perfecto ejemplo de transfunciones intermediales es el que nos brindan los trasvases del ciclo al emergente campo de los videojuegos, en pleno proceso de institucionalización como sistema cultural y narrativo. Ya disponemos, en efecto, de sendas *adaptaciones* al medio de sus dos tradiciones principales, *Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy*, de Sierra, de la que arranca del personaje literario, y *XIII*, de Ubisoft, del que procede, a su vez, de la narrativa gráfica. En ambos casos, lo que se recoge es el arquetipo argumental y actancial, adaptándose después con gran libertad a las convenciones propias de los géneros (acción, aventura y *shooter* en primera persona) y el lenguaje de los videojuegos. Es muy interesante consignar, no obstante, en cuanto innovaciones expresivas y de una cierta vocación de estilo, de éstos, cómo se hacen explícitas algunas de las procedentes del medio original (la utilización de viñetas o globos, por ejemplo, del lenguaje del cómic), a modo de *remediación* de éste. O cómo pueden detectarse influencias mutuas entre los juegos, considerados ya como una tradición en sí misma, como el destacado uso de secuencias jugables situadas, no en el presente factual de la ficción, sino en el pasado recordado —inestablemente— por su amnésico protagonista.

La ejemplificación, por otra parte, en este *ciclo adaptativo* del concepto de *franquicia* que apuntábamos, nos devolverá, después del complejo recorrido intermedial, al punto de partida, la literatura, o lo que quede de ella después de que el éxito de las películas estimulase la reapertura de la serie literaria, clausurada primero en cuanto tal en los años ochenta, y después, creíamos que definitivamente, con el fallecimiento del escritor. Y decimos *franquicia*, aunque claro está, podríamos decir igualmente *secuela*, *transfunción* o *reciclaje*, porque las nuevas novelas, firmadas por Eric

Van Lustbader, otro conocido autor de *bestseller* en el ámbito estadounidense, lucen en su título las bendiciones (y los correspondientes derechos) de la saga original, encabezados ahora por el consabido *Robert Ludlum's, The Bourne...*⁷ Como resultarán, asimismo, claras *secuelas* de la misma franquicia *Bourne* las continuaciones, ya en preparación, de la serie fílmica, que a su vez, quién sabe, podrían adaptar las nuevas novelas de Lustbader, o crear, paralelamente, una nueva cadena transficcional sobre el personaje.

En cualquier caso, como es bien visible, el ciclo se encuentra en plena efervescencia productiva, y alimenta además continuamente, nuevos reciclajes en forma de audio o videolibros, *making of*, bandas sonoras, juegos para teléfonos móviles, etc. Una productividad que permite, creemos, predecir la incorporación de Bourne (y en menor medida, de XIII) a la nueva mitología narrativa del relato de masas, y con ella, al imaginario colectivo contemporáneo, en el cual permanecerá disponible para nuevas actualizaciones adaptativas e intermediales, en un olimpo de personajes —como Bond, Tarzán, Conan, Superman o Jack Ryan— que ha conseguido trascender a los autores y las obras que les dieron vida.

Interferencias (del poder)

Si en el primer caso el origen de la irradiación narrativa e intermedial era literario, en este que ahora nos ocupa, la centralidad la ocupará indudablemente el relato audiovisual, de carácter cinematográfico y televisivo. Por otra parte, en lugar de un ciclo adaptativo particular, el foco de la búsqueda comparativa se ha situado en el terreno imagológico, para tratar de rastrear el modo en el que la ficción se retroalimenta directamente con el discurso del poder, como forma de programación ideológica y propagandística, y, en particular, para analizar la imagen proyectada sobre lo espa-

ñol desde las formas dominantes del citado discurso, dentro de los repertorios narrativos del mismo género de acción e intriga.

En este sentido, la imagen general de lo hispánico — hispano, hispanoamericano o español— aparece en aquéllos como indudablemente marcada (negativamente) en el eje dominante-dominado. No mencionaré, por su evidencia, las tintas gruesas con las que los tópicos acerca de los primeros se manifiestan en la *pantalla* angloamericana. Pero incluso las imágenes de lo español, que corresponderían en la actualidad supuestamente a un país aliado y moderno, parte de la civilizada y democrática comunidad internacional, occidental y europeo, próspero integrante del primer mundo económico, aparecen acompañadas de similares connotaciones negativas de lo hispánico, vinculadas al subdesarrollo, el primitivismo, la corrupción, el terrorismo, etc.

Un rápido muestreo nos deja, en efecto, ante un país de siesta, jarana, sol, callejas sin asfaltar, casuchas, trenes de madera, aeropuertos de tierra y animales callejeros incluso cuando la pretendida localización es Madrid o Barcelona, en series y telefilmes como *El Equipo A* (*The A Team* (1983-1987) de Stephen J. Canell y Frank Lupo), *Cazate-soros* (*Relic Hunter* (1999-2002) de Wade Eastwood *et al.*), *11 S: El origen* (*The Path 9/11* (2006) de David L. Cunningham), *Navy NCIS* (2003-) de Donald P. Bellisario), *Aceventura*. *Pet Detective* (1996-1999), de Dave Pemberton *et al.*, o incluso en *Padre de Familia*, (*Family Guy* (1999-) de Seth MacFarlane; un país poblado por figurantes cuyo físico apunta rasgos inequívocamente hispanoamericanos, sobre todo, pero cada vez más, también árabes o magrebíes.

Y es que en efecto, a partir de la tradición literaria y romántica que ha dejado en *Hollywood* una galería de tipos —casi nunca de personajes, y menos aún de protagonistas, sino fuesen estos Quijotes o don Juanes *adaptados*—, vin-

culados a los estereotipos exóticos y meridionales del toreo, el conquistador, el aristócrata, la flamenca o el gitano, los personajes caracterizados de españoles en la reciente ficción televisiva, y de acción, siguen respondiendo a patrones muy similares.

Pero sin duda, en el género —de acción— y la cuestión —ideológica— que nos ocupa, el prototipo emergente será el del terrorista, vinculado, como en la propia agenda política de los últimos tiempos, al terrorismo de carácter independetista o islamista, según los casos: el motivo puede encontrarse en *Chacal (The Jackal)* (1997) de Michael Caton-Jones), en *Munich* (2005) de Stephen Spielberg, en *Vantage Point* (2008) de Pete Travis.; o en otros medios, incluso en *Batman* el superhéroe tendrá que combatir, en formato cómic (2000) la amenaza del terrorismo hispánico, enfrentándose a un villano que vendía a ETA armas nucleares, o, en videojuego, en *Resident Evil 4*.

Aunque los patrones del género *acción/intriga* provienen del ámbito cinematográfico y televisivo, no faltan tampoco como acabamos de comprobar, los procesos de retroalimentación con otras narrativas adyacentes ni tampoco los fenómenos de adaptabilidad recíproca. De ahí que no deba extrañarnos que desde el estrato masivo de la literatura *de género*, se reproduzca lo observado en el campo audiovisual, como puede verse a la perfección en, por ejemplo, la novela de la *franquicia* Tom Clancy *Op-Center, Equilibrio de Poder* (1998), o en *La Fortaleza Digital* de Dan Brown (1998), las cuales, además, apuntan hacia otra de las constantes temáticas de mayor relevancia imagológica e ideológica a la que me referiré a continuación: la actuación en territorio español de mercenarios, servicios secretos, comandos de élite o agencias estadounidenses.

El grado de distorsión y manipulación al servicio de la ideología dominante de estas imágenes *locales* que la

ficción proyecta sobre el imaginario narrativo *globalizado* puede ser, como en los casos que acabamos de citar, extremo y rayano en la caricatura —lo cual no impidió el espectacular éxito de ventas de estas obras—, venial y ya un tanto folclórico, al estilo de *Misión imposible II* (*Mission: Impossible* (2000) de John Woo), o altamente tóxico, elaborado y sutil. Me referiré para terminar a algunos ejemplos de cómo el potencial televisivo de ideologización y de suministrar efectivas imágenes y modelos del mundo, se ha encarnado en las ficciones del medio de la última década, al servicio de la difusión del ideario neocon y de la manipulación informativa.

En este sentido, resulta sorprendente ver la rapidez y el automatismo con el que las películas y series de acción han sustituido el contexto geopolítico de la guerra o la posguerra frías por el de la *guerra contra el terror* decretada tras el 11 S; y, paralelamente al *otro* enemigo del espía soviético o el terrorista ruso, por el dirigente o el terrorista islámico. En consecuencia, las constantes argumentales más frecuentes que podremos encontrar en la ficción televisiva del momento serán las de la existencia de grupos secretos y de élite dedicados a la guerra contra el terrorismo (el citado *Op-center*, la UAT en *24*, la *Section One* en *Nikita*, *The Unit*, *El E-ring*, el NCIS, etc.) que actúan tanto en los EE.UU. como en las guerras de Irak, Afganistán, o en cualquier lugar del planeta, dando por supuesto la natural jurisdicción universal estadounidense, y utilizando todo tipo de métodos violentos que incluyen la tortura y el asesinato. Ello constituirá el eje de series como *Alias* (2001-2006) de J.J. Abrams, o *24* (2001-) de Robert Cochran y Joel Surnov, hasta el punto de que la crítica ha acuñado sobre ejemplos como éstos el término de *torture porn*, y han generado un importante debate social o periodístico.

En las derivaciones que nos interesan de este ciclo

de acción, hacia el ámbito hispánico, se enfatizará la cuestión del contraterrorismo, la intervención estadounidense en suelo español de individuos o grupos secretos (militares, policiales o paramilitares) y los conflictos diplomáticos y de jurisdicción que ello conlleva. Este tipo de motivos, pueden observarse, con muy diferente grado de tratamiento, en tres episodios muy conocidos de las series *MacGyver*, *The Unit* y *El anillo E*.

La serie *MacGyver* (1985-1992) de Lee David Zlotoff, visitaba muy pronto, en este sentido, la península ibérica, y en el sexto episodio de su primera temporada, “Trumbo’s World” de Donald Petrie, nos trasladaba la visión que de la *cuestión vasca* se podían hacer en 1985 los norteamericanos a través de la pantalla. La secuencia seleccionada, ya legendaria, habla por sí sola a través de la introducción en *off* del protagonista:

Desde los Pirineos se contempla el paisaje más hermoso que pueda imaginarse. Plácidos bosques, ríos enfurecidos y montañosos vascos que desde tiempos inmemoriales han estado luchando contra Francia o España. De vez en cuando, algún turista norteamericano es capturado como rehén. Entonces, cuando alguien está atrapado y necesita que le rescaten, normalmente recibo una llamada. [Mac Gyver (1985-1992) de Lee David Zlotoff, open gambit del sexto episodio, primera temporada]

Pero la ingenuidad y la visión folclórica, exótica y un tanto ingenua de este ejemplo de los años ochenta, que mostraba un campamento de guerrilleros vascos de físico andino, en una selva tropical y vestidos de maquis de posguerra, haciendo tablas de gimnasio en calzoncillos con boina y escopeta, ha dado paso en los últimos años a tratamientos que más que tópicos, falta de documentación o guiones descuidados han dejado paso, al contrario, a la tematización de cuestiones que exigen un buen conocimiento de la realidad

y la actualidad política españolas, para instrumentalizarlas, claro está, interesadamente, siempre al servicio del discurso dominante, como el intento de negociación con ETA o el cambio de postura española que supuso la retirada de las tropas de Irak, ambas resultado de la investidura como presidente del gobierno de José Luis Rodríguez Zapatero en el año 2004.

El primero de los casos puede documentarse en el episodio de *The Unit* (2006-) de David Mamet, “Non-Permitted Environment” (2006) de Ron Lagomarsino, el cual, por otra parte hace convivir este nuevo giro político con la utilización meramente folclórica de la ambientación exótica de una España *made in Hollywood*, hecha de figurantes y voces con acento hispano, acordes de guitarra y flamenco, caricaturas de la guardia civil en una supuesta Valencia, que, a tenor del tráfico de bicicletas y *scooters* visible, más parecería una ciudad italiana.

El segundo de los motivos aludidos, se va a convertir en el núcleo argumental del episodio de *El Anillo E (E-Ring)* (2005-2006) de David McKenna y Ken Robinson), titulado “The General” y dirigido en 2006 por David Barrett. Contrasta en este último caso la documentación y el buen conocimiento de las cuestiones que plantea, así como la correcta ambientación de un Madrid moderno y reconocible, lo cual, además, sin duda contribuye a hacer mucho más efectivo su dispositivo ideológico: la discusión inicial de la autoría de un atentado contra un militar americano entre “separatistas vascos” o Al Qaeda, reproduce la polémica política española sobrevenida a tal efecto tras el *11 M*, que será, además, aludido expresamente: España *era* un aliado hasta los atentados de *Al Queda contra los trenes* pero a partir de entonces el nuevo gobierno socialista le es hostil al de los EE.UU., ya que “los españoles culpan a América de los atentados”, y ha retirado las tropas de Irak.

El debate sobre la legalidad de la actuación de militares estadounidenses en suelo extranjero se pone en boca del protagonista, a las órdenes de un equipo de operaciones especiales que ha viajado a Madrid para resolver el secuestro, y la Embajadora de EE. UU., que defiende la autonomía de la policía y las autoridades españolas. También se recogen las tensiones en el seno de la propia administración norteamericana entre los halcones y los defensores de un cierto grado de legalidad, así como las existentes entre los miembros de ETA entre idealistas y fanáticos, e incluso, seguramente como efecto no deseado, se llegará a asumir discursivamente las posiciones independentistas de éstos, desde el poco informado parlamento de quien representa en la trama, además, el discurso duro del pentágono, pues los etarras *no quieren una autonomía de pacotilla, sino una de verdad*, “como la de Serbia, los kurdos o los Palestinos”.

Y por cierto que cualquier parecido con la realidad no es pura coincidencia, ya que si echamos un vistazo al paisaje mediático de estos mismos años, podremos encontrar noticias, e incluso acuerdos del Consejo de Ministros, sobre la actuación en nuestro suelo del NCIS, el mismo servicio de inteligencia naval protagonista de la serie *Navy, investigación criminal*, o leer en el *The World Factbook* de la mismísima CIA que la síntesis de la actual situación española corresponde a “Basque Fatherland and Liberty (ETA) terrorism, illegal immigration, and slowing economic growth”; aunque desde otro ángulo, no deje de presentarnos, seguro que no sin cierto sarcasmo también ideológico, como *campeones globales de la libertad*. Las imágenes que nos devuelve el espejo del discurso periodístico o político, son pues, como vemos, tanto por su contenido como por la asunción acrítica de nuestra subalternidad, extraordinariamente similares a sus equivalentes de ficción, solo que, en cualquier caso, de mucho menor impacto y eficacia perfor-

mativa.

Transficciones (del héroe)

Tal vez no sea descabellado pensar que sólo el cómic, el *manga* o el universo Disney han sido capaces de producir en el mundo contemporáneo mitologías comparables a las antiguas y clásicas. O, desde otro punto de vista, acaso podamos suponer que la intermedialidad y la *transficción* han sido desde antiguo uno de los procedimientos consustanciales de la historia del arte y de su potencial para construir y expandir en forma de trasvases interartísticos los grandes repertorios de los relatos fundacionales, míticos o religiosos en los que nuestra cultura ha bebido durante siglos. Si esto fuera así, lo que a su vez resultaría indudable es que las tecnologías de la imagen y el sonido, aparecidas al calor de la revolución industrial y estandarizadas a lo largo del siglo XX, y, en su último tramo, las de la nueva revolución digital y multimedia, han multiplicado expotencialmente su capacidad de difusión y acelerado vertiginosamente su instalación en el imaginario narrativo. De forma que lo que ha tardado milenios en constituirse trabajosamente a través de la religión, la poesía, el teatro, la pintura, la escultura o la música como grandes relatos de la colectividad ha quedado, merced al cine, las artes gráficas, la televisión, la internet y la consolas, al alcance de apenas unas pocas décadas.

De modo que es posible que en parte por emulación de los mecanismos anidados en el *hábitat* cultural colectivo, la cultura de masas contemporánea sigue manifestando muy visiblemente una enorme querencia por sistemas de relatos y personajes muy cohesionados e interrelacionados internamente, y en muchos casos no tan alejados de sus remotos ancestros del olimpo clásico o la cosmogonía bíblica o cristiana como podría suponerse.

Frente a la paulatina disolución del héroe épico —que

se desenvuelve en un mundo mágico codo a codo con los dioses que lo gobiernan, tratando de conducir a la colectividad— en el personaje contemporáneo —el cual, en el mejor de los casos sólo representa la quintaesencia de la anodina individualidad y subjetividad burguesas, en el seno de un mundo ordenado y racional, o, en el peor de los casos, la de quienes habitan sus márgenes, trasgreden la norma social o han sido expulsados de ella— parece claro que los superhéroes de Marvel o DC, los *transformers*, *ninjas*, *pokemon* o *dragonball*, o los que pueblan los universos míticos de Tolkien, Herbert o la ciencia ficción galáctica, tienen mucho más en común con el primero que con el segundo. También parece incuestionable que, a diferencia de la alta cultura, mucho más propensa a este último, la cultura de masas le ha deparado a aquél, y le sigue dispensando en la actualidad a sus avatares contemporáneos, una atención privilegiada.

Con toda probabilidad, la revitalización del universo de los superhéroes de la historieta, tan perceptible en el cine y el videojuego no es ajena a lo anterior. Pese a la crisis del medio en sus formatos originales (la revista de tebeos, las historietas por entregas) vinculados a la cultura popular y de quiosco, sus personajes más representativos han migrado a aquellos otros que le siguen siendo más propicios para mantenerse en la primera fila del *mediascape*. Y parece que lo han conseguido: un estudio reciente de la presencia de personajes imaginarios o de ficción en la red permite concluirlo así de forma abrumadora: del *top ten* en 2005, Batman ocupaba el primero de la lista, Superman el cuarto, Asterix el sexto y Tintin el décimo.⁸

Y en estos últimos años, en efecto, hemos podido asistir entre lo más visible de la *cartelera mediática* a la adaptación por vía transficcional del repertorio de la historieta, y, muy en particular, precisamente, del universo del superhéroe del cómic clásico norteamericano (Superman,

Batman, Spiderman, la Patrulla X, los Cuatro Fantásticos, Hulk, Barbarella, Elektra, Daredevil, Lobezno...) en un proceso que ya podemos considerar sistemático y que se encuentra plenamente productivo en la actualidad, tanto por lo que hace a su expansión hacia el rescate de nuevas cabeceras, como por la reedición regular en forma de nuevas entregas de secuelas de las *series* más estandarizadas. De este modo se reproducen los mecanismos de producción que generaron su auge original en los *comic books* surgidos a partir de los años cincuenta del pasado siglo, al mismo tiempo que se actualiza constantemente tanto su repertorio, como el acceso al mismo por parte de las nuevas generaciones que ya no conocieron por experiencia propia el medio en el que éste surgió inicialmente.

Pero deberemos añadir que la citada tendencia consolidada al trasvase intermedial de la historieta popular está alcanzando por igual al cómic de autor en el circuito culto. Quizá de una forma todavía incipiente, pero ya claramente perceptible en casos como los de *Road to Perdition* de Allan Collins, llevada a la pantalla por Sam Mendes, *V for Vendetta* de Alan Moore, por James Mc Teigue, el *Sin City* de Frank Miller, por Robert Rodríguez, o *300* del mismo autor, por Zack Snyder, o la anunciada *The Spirit*, de Eisner, dirigida por el propio Miller, entre otros.

Dejaré este punto con un nuevo apunte sobre el caso hispánico, como índice de la citada sistematicidad del fenómeno, también desde el punto de vista geocultural, y que, aunque de forma mucho más tímidamente, ya trasvasa asimismo sus clásicos a la pantalla o al videojuego, como *Mortadelo y Filemón* o *El Capitán Trueno*,⁹ este último en una tentativa en curso, además, de incorporarse al repertorio global a través de una superproducción internacional abanderada por Disney. Pero tampoco me resistiré a anotar, desde otro ángulo de los procesos de *interferencia*, que, los

personajes de origen español hasta ahora presentes en dicho repertorio, tienen, como en los casos que analizábamos en el apartado anterior respecto del cine, el inequívoco signo del villano: Matador (en *Daredevil*), Diablo (en *Los cuatro fantásticos*), Vargas (en *Extreme Xmen*) o *el Supremo* (en *Hulk*), también torero, como el primero; los mutantes *Tragafuegos*, *Émpata*, *el Conquistador*; aunque también algún héroe, bien secundario, eso sí, como el *Capitán España* (*The Ultimates*) o *el Águila*.

Remediaciones (del simulacro)

Si en cada uno de los apartados anteriores hemos concedido un cierto protagonismo a la novela, el cine y la televisión o el cómic, respectivamente, como medio central en el origen de las influencias y los trasvases intermediales recíprocos que estamos examinando, en esta ocasión le tocará el turno a la cultura electrónica y al videojuego como referente de las prácticas de *remediación* con las que pretendemos cerrar este heterogéneo y panorámico recorrido.

Sin duda se trata de uno de los lenguajes narrativos más recientes en incorporarse, a los hábitos culturales dominantes. Estamos por ello ante un terreno todavía de muy difícil delimitación y análisis, que se encuentra en pleno proceso de institucionalización como campo cultural, donde la noción de autoría, por ejemplo, no tiene conquistada, por el momento, un espacio relevante o equivalente al de otras artes o medios. Su carencia de prestigio cultural y la procedencia del campo del entretenimiento que todavía acompaña a su misma denominación, esgrimida desde los estratos más conservadores del sistema, no es en absoluto, como ya sabemos, un hecho aislado, sino que, más bien al contrario, va camino de convertirse en una de las reglas del juego dentro del mismo. En efecto, otro tanto podría decirse, por ejemplo, del cine, la televisión o el cómic en sus

orígenes en cuanto tales narrativas audiovisuales o gráficas. E incluso no sería descabellado sospechar cierta analogía a lo acontecido en su día con la propia novela, respecto del medio y el canon literario.

A riesgo de equivocarnos, parecería posible enunciar que a cada medio acabará correspondiendo una narrativa instituida como dominante, en el entorno de la cultura de masas: sería, así, el caso de la novela respecto de la imprenta y la literatura periodística, la película en el caso del cine comercial, la serie en el de la televisión de ficción, el álbum o la novela gráfica en el de la historieta gráfica, etc...¹⁰ Llegado el caso de la cultura electrónica surgida de la informática y las nuevas tecnologías digitales y multimedia, por el momento y aunque el margen de error sea grande para predecirlo, esta función parece haber recaído en los formatos más propiamente narrativos del videojuego.

También resulta históricamente acreditado que la constitución de un discurso de ficción particular de esos nuevos medios se nutre de una forma sustancial del intento de trasvase, aprovechamiento o reciclaje de las formas ya disponibles en el repertorio cultural. Valga como muestra de este hecho el proceso en curso relativo a los teléfonos móviles. Aunque la función primera, y por el momento todavía principal de esta tecnología sea la comunicación de voz, su potencial de expandirse y de absorber otras capacidades resulta prácticamente ilimitado. Y de igual modo que las últimas generaciones de estos aparatos pueden ofrecer videoconferencia, navegación gps, radio, fotografía, música, etc. dejan también, simultáneamente un espacio a la ficción, a través, por ejemplo, de la televisión o el videojuego; como permitirán, probablemente, en un futuro no muy lejano, desarrollar alguna forma de narrativa específica. Y hablando de trasvases y reapropiaciones del repertorio disponible, ya conocemos, por cierto, manifestaciones de lo anterior en

forma de novelas en formato sms, de juegos diseñados para teléfonos móviles, o de festivales de cortometrajes realizados con la cámara que estos aparatos incorporan.

Volviendo a la cultura digital y, en particular, al videojuego, los indicios del proceso de construcción de una nueva narrativa a partir de los repertorios disponibles y, por supuesto, también de la aportación de formas y lenguajes propios, es ya una realidad plenamente consolidada a pesar de la muy corta vida del medio, que tendría, desde su protohistoria, poco más de un cuarto de siglo. Y, en efecto, como ocurriera en los comienzos del cine, en la búsqueda de un lenguaje narrativo, pero también de legitimidad cultural, la literatura va a ser una de sus fuentes.

Dejando a un lado que los propios textos literarios se incorporen masivamente a la pantalla digital en forma de libros electrónicos, bibliotecas virtuales o clásicos literarios editados específicamente para videoconsola,¹¹ podría hablarse ya de *adaptación* al medio, en todas sus variantes, tanto de obras como del entramado temático, genérico y argumental que sostiene el relato literario. Desde el canon histórico, como el *Quijote* o la *Alicia* de Carroll, a clásicos del género fantástico, uno de los más transitados por su vinculación al terror gótico (Lovecraft, Poe, Stoker o Shelley entre los canónicos, y Stephen King, Jane Jensen o Clive Barker entre los más recientes), la fantasía heroica (Tolkien) la ciencia ficción (Philip K. Dick), el género juvenil (J. K. Rowling, C. S. Lewis); a la intriga policíaca (Agatha Christie), histórica (Dan Brown, Paulo Coelho), o de acción (Ludlum, Clancy), bien es cierto que muchas veces a través del paso intermedio por la correspondiente versión cinematográfica.

Además de las reescrituras (en el sentido indirecto en que *Alone in the Dark* pueda serlo, por ejemplo, respecto de algunas obras de Lovecraft), o más frecuentemente, trans-

ficciones como las anteriores (la adaptación propiamente dicha, como ilustración, parece estarle vedada al medio, al menos en sus actuales desarrollos), otra forma de trasvase entre el campo literario y el del videojuego se produce en el más abierto terreno, comercial e industrialmente hablando, de la franquicia: juegos anunciados bajo el reclamo del guión o la idea originales de un autor o novelista reconocido o superventas como, de nuevo, en el caso de los antes citados Tom Clancy (*Politika*), o Paulo Coelho (*Pilgrim*).

Otro tanto como lo que acabamos de apuntar desde la esfera de la literatura, podríamos sostenerlo, sin temor a equivocarnos, desde las del cine o el cómic, como las principales influencias que nutren el sistema narrativo y genérico del juego. Pero también podríamos comenzar a señalar, que el desarrollo y la emergencia de éste ha propiciado también, no sólo la constitución de un repertorio autónomo, sino incluso, en la dirección inversa, fenómenos adaptativos hacia aquéllas otras narrativas, incluida la literaria, que tienen su origen en el universo del videojuego: *Tomb Ryder* o *Final Fantasy* ejemplificarían la manifestación paradigmática del fenómeno de su adaptación cinematográfica, pero *Metal Gear Solid* podría hacer lo propio en relación al cómic, o el caso emblemático de *Myst*, una de las aventuras gráficas en primera persona fundacionales y ya canónicas del medio, alcanzaría, a su vez (y además de también a una serie de cómic) la dirección de retorno más difícil de alcanzar, de nuevo hacia el relato en forma de libro (la serie de Rand Miller *et al.*).

De modo que si el recorrido de ida era de la literatura a la *playstation*,¹² también podremos efectuar el trayecto, recíprocamente, entre la consola y la literatura. Y no sólo en la forma de estas, ahora sí, *ilustraciones* de un videojuego, en el circuito predeciblemente subliterario del reciclaje, sino, y seguramente de una forma mucho más efectiva, a

través de lo que recogíamos en nuestro provisional glosario bajo el rótulo de la *remediación*.

Películas como *Matrix*, de los hermanos Andy y Larry Wachowsky y sobre todo como *eXistenZ*, de David Cronenberg, han sabido recrear la ansiedad que ha producido la irrupción de lo virtual en nuestras vidas y colocarla en la diana de sus dispositivos dramáticos y argumentales. Entre nosotros, estas actualizaciones del tópico de “la vida es sueño” bajo la especie *cyberpunk* de “la realidad es un simulacro” en forma de programa informático o videojuego, se han encarnado narrativamente en forma, mayoritariamente, de novelas.¹³

El propio videojuego como tema literario en *Ático*, de Gabi Martínez, el mundo esotérico de los *hacker*, los virus y los foros informáticos, en el paródico *thriller* *Lo mejor que le puede pasar a un cruasán*, de Pablo Tusset, o los juegos sociales tipo *Second Life*, al parecer preconcebidos antes de su propia eclosión, en la autoeditada *Bienvenido a Mundoclon.com* de José M^a. Andrés Rico. Pero sobre todo, y dotadas ya con toda la fuerza y dimensión crítica de las distopías radicales, en obras como *Nueva Lisboa*, de José Antonio Millán, y, muy especialmente, en *Cero absoluto*, de Javier Fernández.

Esta última, originada, por otra parte, en una reescritura del cuento fantástico de Ewers, *La araña*, pone en el terreno de juego de la *remediación* el universo de una amenazante realidad virtual, instituida oficialmente como alternativa a la propia realidad vital y socio-política de los individuos, a través de las convenciones del lenguaje periodístico, que, en forma de titulares, entradillas, noticias, publicidad, etc., articulan la totalidad de su primera parte:

Para desarrollar después una hiperrealista e hiperviolenta incursión, entre la fábula y el *thriller*, en una trama futurista sobre terrorismo, ingeniería genética y la progra-

mación virtual de la identidad del protagonista.

Y para terminar, me referiré a otra forma de *remediación*, en este caso, a diferencia de los ejemplos anteriores, orientada al aspecto formal: en el camino, precisamente, de la autonomía como formas del nuevo relato electrónico que aspira ya, incluso nominalmente, a soltar el lastre connotativo del *videojuego* para, con el de *novela interactiva*, situarse en la estela prestigiosa del término novela. Por cierto, de forma coincidente a cómo, en las últimas décadas, el estrato más *culto* del cómic ha apostado por acogerse a la de *novela gráfica*.

La analogía no podría resultar más apropiada que en este caso, ya que *Hotel Dusk. Room 215*, presentado bajo tal denominación, ejemplifica la última generación de la aventura gráfica, que busca incorporar a la estética y el lenguaje del videojuego, el grafismo y algunas de las convenciones del cómic (globos, onomatopeyas, etc.). Desde el punto de vista genérico y temático, en cambio, la intriga y el *thriller* de *género negro* serán, también en este caso, las pautas dominantes.

En suma, en sus incesantes *intermedialidades*, el relato —¿primero?— será erigido ante la realidad como una ficción ritual y trascendente, más tarde metamorfoseado en una forma de representación de la vida, y, luego, en una representación estereotipada de la propia representación. Después llegaría la sacralización artística del original y la originalidad, y —¿al fin?— la época de la mecánica reproductibilidad de la obra, elevada a la enésima potencia por la revolución digital.

Pero, siempre, a lo largo de los tiempos, parece repetirse la misma historia de los nuevos medios para viejos contenidos: los que han construido secularmente, en un lento proceso de decantación de influencias, tradiciones, temas, tramas y personajes, la enciclopedia cultural de occidente,

de la que nos sigue sorprendiendo al mismo tiempo tanto su aparente hieratismo como su más que probada adaptabilidad; quizá porque, su capacidad para reproducirse, clonarse o mutar en cualquier forma, tecnología o sistema narrativo que aparezca en el horizonte, encierre también la tragedia paradójica de los *replicantes* de *Blade Runner*, la de la ficción que desconoce su condición de tal.

Contagiada del sistema de creencias de la civilización, y máxima emanación de su tecnología, esta cultura mutante aspirará de tal modo a la humanidad que se ofrecerá a su ejecutor al mismo tiempo que hace suya la entraña evolutiva grabada en su código genético: la que le dicta para la supervivencia, sólo que en otro sentido bien distinto, su particular *adaptación al medio*.

Antonio J. Gil González (Vigo, 1968) es Doctor en filología por la Universidad de Salamanca (1997) y profesor titular de teoría de la literatura y literatura comparada de la Universidad de Santiago de Compostela. Ha ejercido la docencia en las universidades de Salamanca (1991-1995), Praga (1995), Brno (1996) y Tours (1996-1998) y ha sido profesor invitado de la Universidade do Minho de Braga (1999-2006) de la citada universidad de Tours (2007) y de la Université de Bourgogne à Dijon (2008). En la actualidad, en la Universidad de Santiago, imparte diversas materias en las titulaciones de Filología, Comunicación Audiovisual, Historia del Arte y en el Máster de Estudios Teóricos y Comparados de la Literatura y la Cultura.

Es autor de las monografías *Teoría y crítica de la metaficción en la novela española contemporánea. A propósito de Álvaro Cunqueiro y Gonzalo Torrente Ballester* (Salamanca, Universidad, 2001), *Relatos de poética. Para una poética del relato de Gonzalo Torrente Ballester* (Santiago de Compostela, Universidad, 2003), y coordinador de los monográficos *Metaliteratura y metaficción. Balance crítico y perspectivas comparadas* (Anthropos 208, 2005), *Olladas do cómic ibérico* (Boletín Galego de Litera-

tura, 35, 2006), y *Los otros Gonzalo Torrente Ballester* (La Tabla Redonda. Anuario de Estudios Torrentinos, 6, 2008).

Forma parte del Centro de Estudios Fílmicos de la Universidad de Santiago, CEFILMUS.

Notas

¹ El presente artículo, continuación de “El relato en la cultura de masas: novela, cine, cómic, y videojuego. Apuntes desde la orilla hispánica peninsular” publicado en el número de 2009 de esta revista, es un extracto introductorio de un estudio más general en curso, titulado + *Narrativas: novela, cine, cómic y videojuego*, y se enmarca, en relación con el ámbito geoliterario analizado, en el proyecto de investigación financiado por el Ministerio de Educación y Ciencia español “Hacia una teoría de la historia comparada de las literaturas desde el dominio ibérico” referencia, HUM2007 62467/FILO

² Utilizo “ludográfico”, por analogía con los anteriores, y a falta de otro adjetivo disponible, como *videográfico*, ya especializado para otras acepciones.

³ Habitualmente, trasposición de los diálogos, mínimamente narrativizados e ilustradas con fotogramas del filme.

⁴ Para un estado de la cuestión en estos términos, me permito remitir a un trabajo colectivo de aparición inmediata: José Antonio Pérez Bowie (ed.), *Más allá de la adaptación, reescrituras cinematográficas*, (Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca, 2009, en prensa), siguiendo, fundamentalmente el riguroso trabajo introductorio del editor.

⁵ Me refiero, especialmente, a los publicados por Eloy Fernández Porta, *Afterpop. La literatura de la implosión mediática* (Córdoba, Berenice, 2007) y *Homo sampler. Tiempo y consumo en la era afterpop* (Barcelona, Anagrama, 2008).

⁶ Me he ocupado del análisis de este ciclo con cierto detalle en “La adaptabilidad como norma del repertorio audiovisual. El caso Bourne-XIII” en el ya citado *Más allá de la adaptación, reescrituras cinematográficas*, (Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca, 2009, en prensa).

⁷ Se trata, hasta el momento, de *The Bourne Legacy* (2004), *The Bourne Betrayal* (2007), *The Bourne Sanction*, (2008) y *The Bourne Deception* (2009).

⁸ *Lenguas y culturas en la red 2005* (En línea en <http://www.funredes.org/LC/espanol/cultura/ficcion.htm>).

⁹ Cuyo caso en particular se analizaba en la citada primera parte de este artículo.

¹⁰ O incluso algún otro caso ya prescrito históricamente, como el de la novela radiofónica o la fotonovela.

¹¹ Este mismo año se ha conocido que una de las primeras empresas editoriales más grandes del mundo, Harper Collins, había alcanzado un acuerdo con Nintendo para adaptar al formato de su célebre consola portátil DS, una colección de cien clásicos de la literatura universal.

¹² Parafraseando el conocido y pionero título de Janet Murray, *Hamlet en la holocubierta* (*Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, 1997. Trad. Esp. Barcelona, Paidós, 1999).

¹³ En forma cinematográfica, destacaría el tratamiento más clásico del motivo, literariamente relacionado, por otra parte, con *Ubik*, de Philip K. Dick, que desarrolla Alejandro Amenabar en *Abre los ojos* (1997), uno de los pocos ejemplos de la filmografía española que pronto contó con un *re-make* estadounidense, *Vanilla Sky* (2001), dirigido por Cameron Crowe.