ESCUELA DE DOCTORADO
INTERNACIONAL DE LA USC

David
Ferrón Lea

Tesis doctoral

Mediadaptación. La adaptación posliteraria en la actualidad

Santiago de Compostela, 2024

Programa de doctorado en Estudios de la Literatura y la Cultura

ESCOLA DE DOUTORAMENTO
INTERNACIONAL DA USC

TESE DE DOUTORAMENTO

MEDIADAPTACIÓN. LA ADAPTACIÓN POSLITERARIA EN LA ACTUALIDAD

Autor

David Ferrón Lea

Directores: Ángel Eugenio Abuín González

Paulo Antonio Gatica Cote

Titor: Ángel Eugenio Abuín González

PROGRAMA DE DOUTORAMENTO EN ESTUDOS DA LITERATURA E A CULTURA

USC
UNIVERSIDADE
DE SANTIAGO
DE COMPOSTELA

A Laura,

sempre.

USC
UNIVERSIDADE
DE SANTIAGO
DE COMPOSTELA

USC
UNIVERSIDADE
DE SANTIAGO
DE COMPOSTELA

Agradecimientos

En primer lugar, es de obligado cumplimiento agradecer a mis directores de tesis, Anxo Abuín y Paulo Gatica, su trabajo desinteresado. El primero en su calidad de tutor y padre académico, ya no solo en estos tres años de investigación doctoral, sino a través de un largo periodo de siete años desde los inicios del grado y del máster, siempre bajo su tutela y siempre libre. El segundo como, reconózcase, editor incansable, guía académico excepcional, pero, sobre todo, compañero de viaje durante tres años y amigo para la vida.

En segundo lugar, quiero agradecer a Soledad Pérez-Abadín, coordinadora del *Programa de Doutoramento en Estudos da Literatura e a Cultura*, su mano tendida en estos tres años también. Tuve el privilegio de trabajar con ella en la organización de tres ediciones de unas jornadas académicas creadas por iniciativa conjunta, las cuales espero mantengan su vigencia y continuidad.

Esta investigación de tres años se ha realizado en su primer año sin ningún tipo de subvención académica, por lo que aprovecho estas breves líneas para reivindicar el acceso universal de jóvenes investigadoras/-es a la financiación de sus proyectos doctorales. Sin embargo, debo agradecer a la Fundación José Otero/Carmela Martínez el apoyo económico que me permitió realizar una estancia en mi segundo año en la Technische Universität Braunschweig y al Centro Ramón Piñeiro para a Investigación en Humanidades, que me acogió como investigador en formación ya en mi tercer año de doctorado.

Alemania, Italia, Granada, Salamanca, Murcia, Madrid son algunos de los países y ciudades que me albergaron en sus respectivas universidades en estos años, pero destaco la Technische Universität Braunschweig, en donde pude conocer a Eckart Voigts, especialista internacional en estudios de adaptación y mi supervisor en los tres meses de estancia compartidos. También, un pequeño saludo en la distancia a los Estados Unidos de América, pues, aunque no pude viajar allá por motivos económicos, me quedo con las conversaciones amables que me brindaron Thomas Leicht, referente crítico de mi investigación, y su pupilo Kyle Meikle, cuya obra también recorre transversalmente mi tesis.

Gracias a Daniel, quien siempre estuvo ahí en lo bueno y en lo malo desde el principio: detrás de Narciso se escondía un buen amigo.

Por último y, por ende, el agradecimiento más especial, a Laura, que pese a todo y a todos nunca dejó de estar en mi interior como motor de impulso para la vida y la esperanza. Esta tesis está enteramente dedicada a ella.

USC
UNIVERSIDADE
DE SANTIAGO
DE COMPOSTELA

Resumen

El contexto comparativo de las adaptaciones tradicionales de las grandes obras del mundo literario al ámbito cinematográfico, a través del análisis de los procedimientos típicos de cada uno de los medios y sus diferencias, sufre un cambio de paradigma en el nuevo milenio con la creciente tendencia en el estudio de la denominada *adaptación posliteraria* o la adaptación de medios, en principio, no literarios. Se abordará una revisión y propuesta de renovación de la definición y categorización de las corrientes teórico-literarias contemporáneas en relación con la actualidad de los nuevos medios de difusión digitales, su papel cada vez más relevante en el mundo del entretenimiento y el consumo de contenido en la red, como son los fenómenos de la creación de contenido y las nuevas plataformas de *streaming* o VOD (*Video On Demand*). Desde una perspectiva transmedia, se prestará especial atención a los fenómenos de postserialidad, post-TV o postcine, que enfrentan este tipo de adaptación propia del siglo XXI al estudio tradicional de la transformación de lo literario en lo fílmico. Los estudios de caso que se abordarán para el análisis del fenómeno serán el filme *@zola* (2020), de la directora estadounidense Janicza Bravo y adaptación del relato tuiterario *#TheStory* (2015), escrito por Aziah King, *Dear David* (2023) de John McPhail y adaptación del también texto tuiterario epónimo de Adam Ellis o *The Thanksgiving Text*, surgido de un tuit viral; pero también el nuevo género fílmico de las "stories autobiográficas" o cine vertical para Instagram y TikTok, llevado a cabo por las directoras Adi y Maya Kochavi. Todo ello en conjunción definitoria del fenómeno de la mediadaptación.

Palabras clave: adaptación posliteraria, mediadaptación, *stories*, *streaming*, transmedia, tuiteratura.

USC
UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

USC
UNIVERSIDADE
DE SANTIAGO
DE COMPOSTELA

Resumo

O contexto comparativo das adaptacións tradicionais das grandes obras do mundo literario ao eido cinematográfico, a través da análise dos procedementos típicos de cada un dos medios e as súas diferencias, sofre un cambio de paradigma no novo milenio coa crecente tendencia no estudo da denominada *adaptación posliteraria* ou a adaptación de medios, en principio, non literarios. Abordarase unha revisión e proposta de renovación da definición e categorización das correntes teórico-literarias contemporáneas en relación coa actualidade dos novos medios de difusión dixitais, o seu papel cada vez máis relevante no mundo do entretemento e o consumo de contido na rede, como son os fenómenos da creación de contido e as novas plataformas de *streaming* ou VOD (*Video On Demand*). Dende unha perspectiva transmedia, prestarase especial atención aos fenómenos de postserialidade, post-TV ou postcinema que enfrontan este tipo de adaptación propia do século XXI ao estudo tradicional da transformación do literario no fílmico. Os estudos de caso que se abordarán para a análise do fenómeno serán o filme *@zola* (2020), da realizadora estadounidense Janicza Bravo e adaptación do relato tuiterario *#TheStory* (2015), escrito por Aziah King, *Dear David* (2023) de John McPhail e adaptación do tamén texto tuiterario epónimo de Adam Ellis ou *The Thanksgiving Text*, xurdido dun chío viral; pero tamén o novo xénero fílmico das "stories autobiográficas" ou cinema vertical para Instagram e TikTok, levado a cabo polas realizdoras Adi e Maya Kochavi. Todo elo en conxunción definitoria do fenómeno da mediadaptación.

Palabras chave: adaptación posliteraria, mediadaptación, *stories*, *streaming*, transmedia, tuiteratura.

USC
UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

USC
UNIVERSIDADE
DE SANTIAGO
DE COMPOSTELA

Abstract

The comparative context of the traditional adaptations from the literary world great works to the cinematographic field, through the analysis of the typical procedures of each of the media and their differences, undergoes a paradigm shift in the new millennium with the growing trend in the study of so-called *post-literary adaptation* or adaptation of media, in principle, nonliterary. A review and proposal of definition renewal and categorization of current theoretical-literary trends in relation to the news of new digital media, its increasingly relevant role in the world of entertainment and content consumption on the network, such as the phenomena of content creation and new streaming platforms or VoD will be addressed. From a transmedia perspective, special attention will be paid to post-seriality, post-TV or post-cinema phenomena that confront this type of 21st century adaptation to the traditional study of the transformation of the literary into the film. The case studies that will be addressed for the analysis of the phenomenon will be the film *@zola* (2020), by the US director Janicza Bravo and adaptation of the tweet story *#TheStory* (2015), written by Aziah King, *Dear David* (2023) by John McPhail and adaptation of the also eponymous tweet text by Adam Ellis or *The Thanksgiving Text*, emerged from a viral tweet; but also the new film genre of "autobiographical stories" or vertical cinema for Instagram and TikTok, conducted by directors Adi and Maya Kochavi. All this in conjunction with the phenomenon of *mediadaptation*.

Keywords: post-literary adaptation, *mediadaptation*, stories, streaming, transmedia, twitterature.

USC
UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

USC
UNIVERSIDADE
DE SANTIAGO
DE COMPOSTELA

ÍNDICE

Introducción al tema de estudio……19

Objetivos y metodología de la investigación..……...29

Bloque I – La adaptación posliteraria……..33

1. **El *streaming* y la estética "post"**...…...…….…35
2. **Thomas Leitch y la adaptación posliteraria. Recategorización**..……..45
   - 2.1. **DEL CÓMIC AL TEXTO FÍLMICO**...……...47
   - 2.2. **DEL PERSONAJE FRANQUICIA AL TEXTO FÍLMICO ORIGINAL** ……..…….51
   - 2.3. **DEL VIDEOJUEGO AL TEXTO FÍLMICO** ……...…53
   - 2.4. **DEL PARQUE TEMÁTICO AL TEXTO FÍLMICO**..……..…….....61
   - 2.5. **LA METADAPTACIÓN POSLITERARIA**.……...…….…62
   - 2.6. **DE LA *STAND-UP COMEDY* AL TEXTO FÍLMICO** …….…….……64
   - 2.7. **LA PARTICULARIDAD DEL TEATRO (*PRECURSANDO*, TRANSFORMANDO Y ADAPTANDO)**.……..……...…….66
   - 2.8. **MEDIADAPTACIÓN Y FRANQUICIAS** ……..…….70
   - 2.9. **DEL *MANGA* AL *ANIME* Y AL TEXTO FÍLMICO**..……73
   - 2.10. **DEL JUEGO DE MESA Y EL JUGUETE AL TEXTO FÍLMICO**.…….79
   - 2.11. **DE OTRAS ARTES AL TEXTO FÍLMICO** …..…….……...……83
   - 2.12. **DEL *PODCAST* AL TEXTO FÍLMICO** ……...…….……...…….....86
   - 2.13. **DE LA PRENSA AL TEXTO FÍLMICO**…….. 89
   - 2.14. ***BIOPIC* Y CINE DOCUMENTAL O LA ADAPTACIÓN DE LO "REAL"**..……....91
   - 2.15. **DEL TEXTO FÍLMICO A LAS SERIES DE TELEVISIÓN**.……94
   - 2.16. **DEL TEXTO FÍLMICO AL TEXTO FÍLMICO (¿DEL CINE AL CINE?)**.……98
   - 2.17. **LA ADAPTACIÓN POSLITERARIA COMO HIBRIDACIÓN AMALGÁMICA**...102
   - 2.18. **DEL LENGUAJE ICÓNICO/DIGITAL AL TEXTO FÍLMICO**.……106
   - 2.19. **DE LA TUITERATURA AL TEXTO FÍLMICO** …….……109
   - 2.20. **LAS *STORIES* AUTOBIOGRÁFICAS O CINE VERTICAL**……..110
3. **La adaptación como un todo holístico**…….....113
4. **A propósito de los fenómenos de transmediación e hibridación**…….....139

Bloque II – Tuiteratura y mediadaptación..……..145

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

5. **Origen, definición y consolidación del fenómeno de la tuiteratura**…….147
6. **Lo "micro" como fenómeno preexistente al ámbito posliterario**……....153
7. **Tuiteratura y primeros procesos transmedia**……..157
8. **Análisis de los estudios de caso**…..……163
8.1. ***@ZOLA*: EL TEXTO TUITERARIO Y EL TEXTO FÍLMICO**…….……163
8.1.1. **Contextos de producción**.……...163
8.1.2. **Comparación entre el texto fílmico y el texto tuiterario**..……164
8.1.3. **Janicza Bravo y la estética "Tampa-core"**……171
8.1.3.1. La motivación de Bravo…….……...171
8.1.3.2. Originalidad del filme..……..……...173
I – Recategorización del surrealismo contemporáneo…….173
II – Creación de un nuevo paradigma ……175
8.2. ***DEAR DAVID*: EL TEXTO TUITERARIO Y EL TEXTO FÍLMICO**.……177
8.2.1. **Contextos de producción**.……...……178
8.2.2. **Comparación entre el texto fílmico y el texto tuiterario**…..…178
8.2.3. **La motivación de McPhail**..……....188
8.2.4. **Originalidad del filme**…..……...189
8.3. ***THE THANKSGIVING TEXT*: EL TUIT VIRAL Y EL TEXTO FÍLMICO**…….…192
8.3.1. **Contextos de producción**.……...……192
8.4. ***EVA.STORIES*, *EQUIANO.STORIES* Y *FRANCESCO.STORIES*: LOS TEXTOS AUTOBIOGRÁFICOS Y LOS TEXTOS FÍLMICOS**…..……..193
8.4.1. **Contextos de producción**.……...…194
8.4.2. **Análisis comparativo**..……196
8.4.2.1. *Eva.Stories* (2019)……..……..196
8.4.2.2. *Equiano.Stories* (2022)……....……198
8.4.2.3. *Francesco.Stories* (2022)……..……199
8.4.3. **La originalidad de las hermanas Kochavi**……200

Resultados y discusión…….……207

Conclusions to the Goals…..…….219

Referencias bibliográficas...……227

Anexos……...241

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

Anexo I: Segmentación en planos..……241

Anexo II: #*TheStory*: 148 tuits traducidos sin imágenes (Zola, 2015)..……275

Anexo III: Guion original *@zola*…….……289

Anexo IV: *Dear David*: relato tuiterario (Adam Ellis, 2017-2018)……291

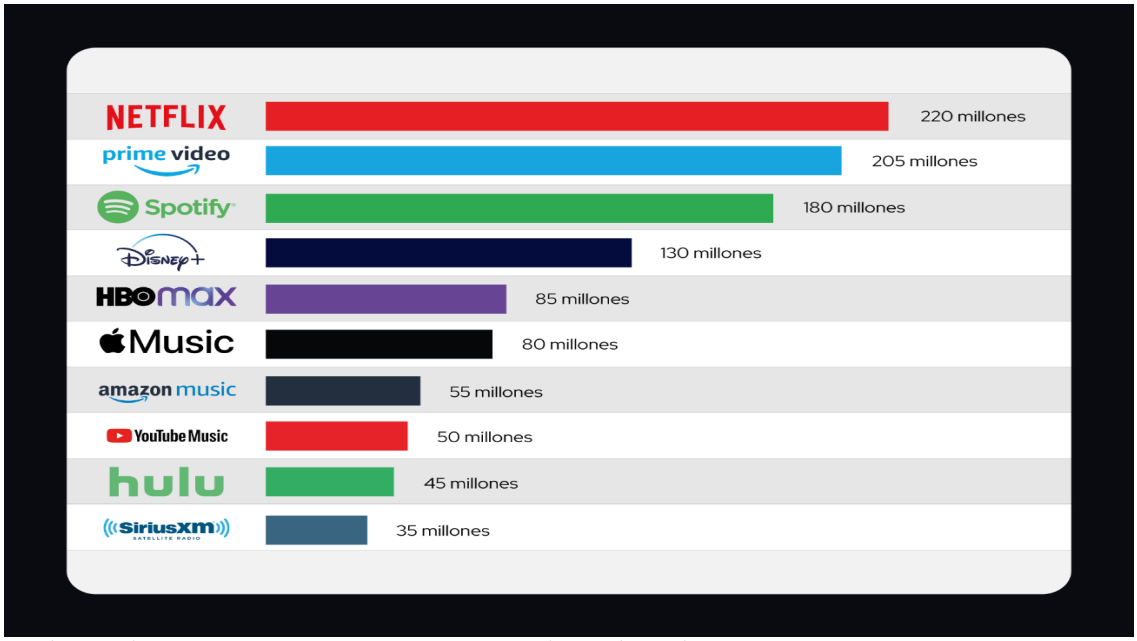
Anexo V: Filmes y series citadas…..……293

USC
UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

USC
UNIVERSIDADE
DE SANTIAGO
DE COMPOSTELA

Introducción al tema de estudio

A menudo el término *posliteratura* es asociado a un declive o, en muchos casos, a una muerte simbólica de la literatura como fuente clásica de información y divulgación cultural. Existen de hecho especialistas que optan por augurar una crisis de la sociedad en su aspecto patrimonial respecto a una época, la actual, en que la importancia de los mecanismos tecnológicos ha desplazado casi por completo a los medios masivos clásicos como pudiesen ser la prensa o la televisión. Se suele hablar aquí de la denominada *dictadura de las redes sociales*[1], la gran terna digital Twitter[2]/Facebook/Instagram, sin olvidarnos de YouTube, que ya en su modalidad empiezan a ser desplazados por otros dos gigantes como TikTok o Twitch, plataforma dedicada exclusivamente a la creación de contenido emitido en directo o diferido. Estos dos últimos ejemplos, TikTok y Twitch, no son aleatorios, pues en ambos casos mantienen acuerdos comerciales con la plataforma de *streaming* HBO Max[3], nacida a comienzos de la presente década para competir con los gigantes Netflix, Amazon Prime Video, Disney+ o Hulu, entre otros, en la difusión y creación de contenidos.[4]



Il. 1: "Plataformas con más suscriptores en el mundo (video y música) - marzo 2023" (Fuente: *Regum*, https://www.regumcapital.com/informes-de-mercado/plataformas-de-streaming-2023-06)[5].

[1] Expresión utilizada por la periodista Laura Revuelta en su artículo "La dictadura de las redes", publicado el 20 de septiembre de 2020 en el diario *ABC*.

[2] Aunque en la actualidad y tras la adquisición de la plataforma por el multimillonario Elon Musk ha pasado a denominarse X, por motivos de coherencia argumental con el desarrollo de la modalidad de la tuiteratura, se ha optado por mantener a lo largo de todo el cuerpo de esta tesis la nomenclatura obsoleta Twitter.

[3] Perteneciente al canal de televisión estadounidense HBO (*Home Box Office*), propiedad del gigante Warner Bros. Discovery.

[4] Scott Galloway se pregunta "Who are these companies and why write about them?" (2017: 1-13), en clara referencia a Amazon, Apple, Facebook o Google. El autor se cuestiona por esas cuatro superpotencias empresariales de la era digital y los claroscuros respecto a sus prácticas reprochables ejercidas en las sociedades modernas.

[5] Todas las ilustraciones que se incluyen en esta tesis han sido recuperadas de artículos de prensa y revistas o sitios web cuyos contenidos están abiertos y de libre acceso en la red. Todas ellas están referenciadas con sus respectivos medios de publicación y los enlaces correspondientes en los pies de ilustración.

En la línea de estas consideraciones sobre la importancia de los medios en la sociedad de hoy, Nick Srnicek (2018) ha defendido su idea de un *poscapitalismo* surgido como consecuencia de un "capitalismo digital" o de plataformas, caracterizado por su fuerza globalizadora, en tanto que aúna al total de las personas usuarias digitales mundiales en su infraestructura, y rentabilizadora, al saber aprovechar las facilidades que se manifiestan para mejorar el modelo, tanto en lo económico como en lo estructural del prototipo[6]. Esta configuración virtual se presenta como un medio de control de datos inmenso y masivo que, además, permite la interacción entre grupos, facilitando su crecimiento exponencial. Por lo tanto, todas las relaciones entre grupos de personas usuarias permiten el funcionamiento de un mercado ya creado en conjunción con el aumento respectivo de participantes en la red, donde las plataformas solo deben atender a las continuas mejoras de sus algoritmos ante la constante redefinición de los datos y así poder optimizar el correcto desarrollo del modelo mercantil preexistente.

Como consecuencia, Srnicek (2018) establece una categorización de los cinco tipos de plataformas que considera constitutivas de la era poscapitalista:

1. Las plataformas industriales o grandes empresas de la era capitalista, que se adecuan a las facilidades del mercado digital. El autor propone el caso de Siemens, pero la categoría sería extensible a otras grandes compañías de telecomunicaciones, como Telefónica o Vodafone.
2. Las plataformas de productos o empresas que hibridan su modelo de producción tradicional con las ventajas de los modelos de distribución y publicidad digitales. El autor propone el caso de Rolls Royce, aunque se podrían añadir también otras grandes compañías automovilísticas, como Ferrari o Aston Martin, por ejemplo.
3. Las plataformas austeras, cuya actividad está totalmente limitada al medio digital en cuanto a su demanda e interacción con las personas interesadas, ahorrando así gastos y optimizando beneficios. Srnicek propone los modelos de Uber y Airbnb, pero también serían los casos de Cabify, Logitravel o Booking.
4. Las plataformas de nube dedicadas exclusivamente a la creación de software y hardware, al estilo de Microsoft.
5. Las plataformas publicitarias, que hacen un uso de los datos de las personas usuarias para su propio beneficio a través de la venta de publicidad personalizada.

Es de especial interés esta última categoría, dado que algunas de las ejemplificaciones propuestas por el autor, como Google, realizan ese tipo de prácticas a través de una estructura digital que favorece una cesión de datos a menudo desinformada.[7] Esta estrategia es similar a la de algunos de los medios digitales anteriormente mencionados al respecto de su masificación en el contexto tecnológico y social en la actualidad. Facebook, YouTube e Instagram o WhatsApp, entre otras, buscan beneficios a través de la aplicación de políticas de privacidad que inducen a las personas usuarias de estas plataformas a ceder sus datos de forma casi inconsciente o automática. Tales conductas,

[6] José Luis Brea reflexionaba diez años antes a este respecto con la aplicación de la crítica en la que él consideraba la era del capitalismo cultural en *cultura_RAM. mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica* (2007). La tesis central de Brea consiste fundamentalmente en describir el paso del carácter retroactivo tradicional de la cultura al proactivo, provocado principalmente por la entrada en la era tecnológica e identificado en esa suerte de memoria virtual RAM con la proliferación de los no lugares digitales.

[7] Paradójicamente, esta es la premisa que sigue la trama del primer episodio de la sexta temporada de *Black Mirror*: "Joan is Awful", donde se expone una distopía tecnológica metarrecursiva y metaficcional. Se centra particularmente en el hecho de la aceptación de los términos de uso y de las cookies de las *apps* inconsciente por parte de la gente, con el caso concreto de "*Streamberry*" (parodia de Netflix), y el uso posterior que estas plataformas hacen de ellos.

sin embargo, favorecen la prevalencia de ese sistema de capitalismo digital o poscapitalismo[8].

En este contexto negativista, el teórico chino Jian Wang (2012) habla de un colapso de la literatura, precipitado por el gran desarrollo de los medios digitales y la diseminación de la información en un mundo donde los recursos literarios son masivamente accesibles para las personas mediante sus perfiles tecnológicos o virtuales. Para el autor, la jerarquía de las fuentes literarias clásicas se ha visto desplazada por la importancia creciente de los nuevos medios de la era tecnológica, donde la información es globalmente accesible. Por ende, el carácter hegemónico de lo literario, asociado a su preponderancia y relevancia históricas, quedaría disuelto en la forma de un producto desvirtuado, democratizado en su consumo y su realización. La literatura separada de la cultura y de su relevancia tradicional pasaría a convertirse en un producto posliterario cuyo valor no iría más allá que el de un texto general informativo. Este carácter le vendría dado por la marginalización sufrida con la diseminación y el desafío al ejercicio de lectura, provocados por la aparición de las infraestructuras virtuales actuales. Jay David Bolter explica esta misma idea, lo que él considera "the loss of status of elite culture in the arts and humanities and the rise of digital plenitude" (2019: 26), de la siguiente manera:

> the end of our collective belief in what we might call Culture with a capital C. Since the middle of the twentieth century, traditional hierarchies in the visual arts, literature, and music have broken down. This has been accompanied by a decline in the status of the humanities—literary studies in particular, but also history and philosophy […] We know that the words "art" and "culture" do not have the significance that they had a few decades ago […] digital media now provide an ideal environment for our flattened, or perhaps we should say lumpy, media culture in which there are many focal points but no single center. (1-2)

Una línea aún mucho más apocalíptica adopta Javier Méndez (2019: 97), quien, en un artículo de reflexión sobre la actualidad tecnológica y sus repercusiones sobre el conjunto de la humanidad, utiliza los conceptos de *posthumanidad* y *posliteratura* para definir una sociedad tecnológica en la que el libro ha muerto, ocupando su lugar herramientas como el PC, la *tablet* o el móvil[9]. Va incluso más allá al afirmar que el lenguaje de la programación funcionará como instrumento vehicular en esta sociedad ultratecnificada donde el relato ya no existirá más que como una simple interacción de personas usuarias a través de sus redes sociales. Esta inclinación extremista y reaccionaria ante el empuje de las nuevas tendencias de la comunicación y de la creación digital se refuerza también en autores o novelistas que aseveran la continua y creciente ola del surgimiento de una audiencia espectadora en detrimento de la actividad lectora, como en el caso del afamado novelista Jonathan Franzen, defensor antaño de la idea de la muerte de la novela[10]. Casi dos décadas más tarde rectificaría este planteamiento con la siguiente reflexión:

[8] A este respecto destacan las reflexiones de Mark Fisher (2016: 160) y su "realismo capitalista", cuyo modelo de definición de la sociedad se caracteriza por una realidad social capitalista de la que es imposible escapar; de Franco Berardi (2016) y su semiótica del capitalismo, ya que habitaríamos un mundo en el que las emociones y los símbolos funcionan como núcleos de la economía; de Antonio Negri (Hardt y Negri, 2004) desde la visión marxista del capitalismo y su concepto de *multitud*, que define a una nueva clase social emergente marcada por la globalización y el miedo; de Paolo Virno (2003) que retoma el mismo concepto de Negri para describir y analizar la contemporaneidad y la impotencia vital desde la filosofía del lenguaje; o de Maurizio Lazzarato (2004) desde la noción de *capitalismo cognitivo*, donde la economía cultural se traslada a los preceptos de propiedad intelectual o marca registrada.

[9] Brea (2007) apuntaba una década antes hacia la relación entre arte, ciencia y tecnología como territorio estratégico de las nuevas humanidades y la irrupción de la imagen electrónica con el cambio de paradigma.

[10] En su ensayo "The Reader in the Exile" (*How to Be Alone*, 2002) diserta sobre la perspectiva de la novela enfrentada a la tecnología y el empobrecimiento intelectual de las personas lectoras con la aparición de internet.

> pareciera que con la llegada de las pantallas de ordenador, sumadas a las de la televisión y el cine, serían cada vez menos los lectores y que, eventualmente, se llegaría al punto en que nadie escribiría más libros y la cosa quedaría ahí […] Al final del día, lo que he visto es que todos estos medios se relacionan bastante bien con la lectura y creo que todavía se genera expectación cuando se va a publicar un libro. Así que ya no soy tan pesimista como antes lo fui, entre otros motivos, porque mis libros aún se siguen vendiendo. (Abella, 2021)

La visión tecnófoba de la realidad actual, concebida como la era de la posmodernidad (o quizás ya posposmodernidad[11]), también se hace patente en pensadores de relieve como el francés Jean Baudrillard (influido a su vez por el pensamiento de Claude Lévi-Strauss[12]), el británico Zygmunt Bauman o el surcoreano Byung-Chul Han. Jean Baudrillard (1981) introdujo el concepto de *hiperrealidad* para definir una sociedad caracterizada por un culto a la imagen en la que conviven operando múltiples verdades (digamos ya posverdades[13]) y mediando la estética del consumo. Sin embargo, Bauman (2000) opta por alejarse del concepto de *posmodernidad* en favor de una expresión que él mismo acuña, *modernidad líquida* (o *late modernity*), que incide en un flujo hacia la modernidad al amparo del impacto radical de la revolución tecnológica de la información. Por su parte, Byung-Chul (2012) ha centrado su reflexión en la teoría sobre el *big data* y las redes, introduciendo el concepto de *Hypertransparenz*, con el control de los datos privados de las personas que las grandes compañías tecnológicas realizan, así como de la permisividad de las mismas usuarias en permitir esa cesión, además de la creciente tendencia a exponerse mediáticamente a través de las redes sociales.

El término de *posposmodernidad* no es baladí, pues ha sido adoptado por varios autores para justificar el carácter obsoleto de la posmodernidad que se asocia a una desactualización del fenómeno, aunque este concepto no ha llegado nunca ha instalarse en el medio. Entre las distintas denominaciones aportadas para nombrar al sucesor del posmodernismo destacan el *post-postmodernism*, acuñado por el arquitecto Tom Turner[14], el *trans-postmodernism* del eslavista ruso-estadounidense Mikhail Epstein[15], el *post-millenialism* del estadounidense Eric Gans[16], el *pseudo-modernism* o *digimodernism* del británico Alan Kirby[17], el *metamodernism* de Timotheus Vermeulen y Robin van den Akker[18] o el *heterolinationalism* o *hyperhybridism* de Mehdi Ghasemi[19].

---

[11] Alan Kirby (2009) utiliza el término *digimodernism* como etapa posterior al posmodernismo e iniciada con el *locus* de internet, evolucionando posteriormente hacia la televisión, el cine, los videojuegos, la música, etc. Esto provoca una alteración del concepto de autoría con el avance hacia la estética de una gran narrativa coral y participativa, enfrentando así la tendencia al fatalismo respecto a la era cultural de influjo de los nuevos medios tecnológicos o el mundo digital. Mariusz Pisarski (2017), sin embargo, se decanta por el más adecuado uso de la expresión "digital postmodernism".

[12] Concretamente el "principio de eficacia simbólica" como base para desarrollar su idea del hiperrealismo desde la hipótesis del realismo de los símbolos (Lévi-Strauss, 1967).

[13] Palabra traducida literalmente del inglés *post-truth*, que fue elegida palabra del año 2016 por *Oxford Dictionaries*. Según el propio diccionario, la palabra tiene su origen en el artículo "A Government of Lies" (1992) del dramaturgo Steve Tesich, quien la habría acuñado por primera vez para referirse a los escándalos de la guerra del Golfo Pérsico. Véase Villanueva (2021) para ahondar en el concepto.

[14] El término definía el empleo de formas atemporales en el diseño urbanístico inspirado del taoísmo o la teoría del psicoanálisis. Ver Turner (1995).

[15] Aquí el posmodernismo estaría obsoleto frente a nuevas tendencias poéticas no irónicas y transformadoras a nivel global. Ver Epstein (1999).

[16] Empleado este desde una perspectiva descriptivista de la evolución ética y sociopolítica posterior al posmodernismo en el nuevo milenio. Ver Gans (2000).

[17] Caracterizado por la estética textual digital, colectiva y colaborativa de la cultura actual. Ver Kirby (2009).

[18] Este concepto definiría la emergencia de una nueva sensibilidad proclive a la ingenuidad, el fanatismo y la sobreinformación en un contexto de posverdad política. Ver Vermeulen y Akker (2010).

[19] Ligado a los fenómenos post- y la emergencia de las literaturas heterolinacionales. Ver Ghasemi (2022).

Este discurso catastrofista no es nuevo en las disciplinas de las humanidades. Ya en el siglo pasado se pregonó la idea de la muerte del arte como expresión. Un autor de la talla de Arthur C. Danto (1997: 12-13) habla del "end of art", luego matizado como la "death of art history", fundamentándose en la teorización propuesta por Hegel[20] para justificar su idea de una *Edad del arte* ya sobrepasada como etapa histórica de la humanidad. Defiende por tanto el autor un argumento de la muerte de la disciplina muy similar al que los autores más contemporáneos intentan demostrar con la literatura[21]. Para argumentar su afirmación Danto se basa en el reconocimiento de dos ejes de evolución del arte en relación con su propia concepción: por una parte, el arte entendido como perspectiva y progreso y, por la otra, el arte pensado como expresión (sentimental). Danto se inclina por aplicar la primera definición para defender ese hipotético fin ineludible, pues considera que ha alcanzado su conclusión como disciplina progresiva en el momento en que para cada modalidad perceptiva se ha llegado a generar técnicamente un equivalente. Es decir, el arte percibido como mimetismo o imitación de la realidad ha logrado el culmen de su progreso natural y de sus modelos de representación de la realidad en tanto que la perspectiva ya no puede evolucionar más y se produce un agotamiento de esos modelos. Sin embargo, Danto añade que a través del eje de la expresión no se vislumbra un acabamiento claro, dado que no se persigue un progreso en los modelos de imitación, sino una constante reinterpretación de los sentimientos del autor. Pese a todo, el autor pone en cuestión esta variante aplicando de nuevo la idea de progreso, defendiendo que el arte experimentará su ocaso mediante un mero proceso de autoconsciencia. La continuidad histórica de la disciplina traerá consigo la inevitable conclusión en la autocognición o el saber establecido en la representación. Esto llega hasta el punto de lo obsoleto como expresión, debido a la repetición en los modelos de reinterpretación de las distintas etapas sucesivas. De hecho, argumenta que el arte abstracto participa activamente también en ese acto final del arte de la autorreflexión, puesto que realiza un ejercicio de arte volatizada en la que surge la oposición teoría vs. objeto. Así se configura el fin del arte o al menos la muerte de la historia del arte para dejar paso a un post-arte[22] carente de vida y como mero ejercicio de teorización y reflexión exento de creación.[23]

Las relaciones entre capitalismo y post-arte también se explicitan a través de las figuras pensantes de la posmodernidad de Yves Michaud (2003), quien primero reflexiona a finales de los 90 sobre la crisis del arte contemporáneo, para luego definir la creciente relevancia de la forma sobre el contenido en el mundo artístico. Similarmente, también está la figura de Gilles Lipovetsky (2013), quien considera el arte como un lavado de cara de una sociedad empujada hacia un postureo sistemático que lo impregna todo. O la de Boris Groys (2014, 2016), quien, por su parte, apela de igual forma a la esfera pública y la pujanza del capital para explicar las derivas posmodernas del arte vinculado a la apariencia y una estética sumida en la importancia de generar beneficios. O, la autora y cineasta Hito Steyerl (2018), quien tanto a través de las propias exposiciones[24] como

[20] A propósito de su "filosofía del arte" dentro de la obra *Lecciones sobre estética* (*Vorlesungen über die Ästhetik,* 1835).

[21] Se debe matizar que Danto inicia la teorización sobre este supuesto en los años 80 del siglo pasado y aplicando una argumentación sobre la expresión pictórica en su concreto.

[22] Aquí Manuel Ruiz Zamora (2014) habla directamente de una muerte del arte en la cultura para referirse a su estatus "post-", enfrentando la figura de Arthur C. Danto (con un discurso más sosegado y menos catastrofista) a la del crítico estadounidense Donald Kuspit (mucho más conservador y reaccionario en su discurso apocalíptico).

[23] La mención a los procesos de *desartización* (término acuñado por T.W. Adorno) es rescatada por Gerard Vilard (2010) para hablar de un arte sin finalidad, inspirado por las teorías de Adorno con respecto a la pérdida progresiva de identidad por parte del arte.

[24] *Duty-Free Art* (2016), «Hito Steyerl | Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía». *www.museoreinasofia.es*. Consultado el 2 de noviembre de 2022.

del ensayo denuncia la mercantilización del arte deformada por los intereses de los mercados globales.

Sin embargo, y en una visión más cercana a la idea del investigador israelí Itamar Even-Zohar (2010) según la cual sin las humanidades se pierde la capacidad para pensar, otras voces autorizadas en el pensamiento crítico acerca del fenómeno de la posliteratura han sostenido que no se está ante un apocalipsis o "muerte figurada" de lo meramente literario, sino ante un nuevo paradigma que funciona como elemento de transformación de la forma canónica del modelo. Esta evolución provocaría al mismo tiempo la consecuente configuración y definición del espectro posliterario en el que ya está inmersa la disciplina en la actualidad.

En esta línea, una voz como la de Jim Collins (2010: 187-188) y su idea de la "Post-Literary Novel" arguye que no existe un enfrentamiento real entre las formas clásicas de creación y transmisión, tanto literarias como mediáticas, y las amparadas en las nuevas formas tecnológicas, sino una especie de sinergia entre ambas con el fin de alcanzar la transformación que definitivamente concluya en la aceptación de los nuevos paradigmas. De hecho, ambas se necesitan para evolucionar a formas de expresión actualizadas y transmisión y para afianzarse en la sociedad como medio transversal en lo cultural y literario, yendo más allá de un medio puramente asociado al entretenimiento. Thomas Leitch coincide con Collins y en una reseña sobre su obra afirma que "the relationship between old media and new isn't war but synergy, marked not by an either/or logic that pits them against each other but a both/and mandate that tucks them into bed together" (2011: 119).

Esta idea, en líneas generales, es también defendida por Darío Villanueva (2011a: 186-187; 2011b), quien busca establecer, ante los resonantes ecos de la muerte del libro y la desaparición de la literatura, una reflexión mucho más razonada sobre cómo las nuevas tecnologías pueden ayudar a la transformación del mundo literario. El autor demuestra un mayor y profundo interés en las nuevas posibilidades de la ciberliteratura y en qué medida la nueva sociedad posliteraria expande y reconfigura los estatutos y los mismos límites de la literatura de la forma en la que hasta ahora era entendida[25]. Reflexiona también Villanueva sobre cómo esta transformación del ámbito literario no es nueva en la historia del campo académico, pues explica que dos hechos significativos de la historia de la humanidad, el descubrimiento de la escritura por los pueblos sumerios o la creación de la imprenta por Gutenberg, cambiaron totalmente el paradigma del fenómeno literario, dando lugar a un antes y un después tanto en la forma de crear literatura como en su forma de transmisión. Al seguir ese modelo, equipara el avenimiento tecnológico a una especie de tercera etapa de evolución literaria. Para ello nos explica el acercamiento entre los mundos literario y tecnológico mediante la figura de Janet Murray, quien a través de la cultura de lo cibernético y los videojuegos concibe en ese ámbito una nueva realidad literaria en la que lo "ciber" acapara toda forma de creación moderna, desde el relato hasta la persona lectora, pasando también por la figura autorial creadora. Este razonamiento es puntualizado por Adolfo R. Posada con la siguiente afirmación:

> el concepto mismo de literatura, dentro del nuevo estadio posthumanista, transmoderno o postliterario, según se prefiera, propio ya no de la Galaxia Gutenberg sino de la era de Apple y Microsoft, ha mutado de tal forma que transciende los supuestos literarios considerados hasta el pasado siglo. (2020: 77)

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

[25] Aquí asociada la ciberliteratura a las consideraciones sobre ciberespacio y ciberdrama de Janet Murray en *Hamlet on the Holodeck* (1997), siempre en relación con las nuevas modalidades de interacción en los medios y el cine que anticipaba la autora en los años 90, así como con la actualidad del relato.

Del mismo modo, Eloy Fernández Porta[26] ha defendido otra idea de la conciliación entre lo textual y lo mediático al afirmar que "el paisaje mediático es textual" (2007: 66). Esta dicotomía se sustentaría en el hecho de la división de espacios entre lo visual y lo literario, fundada en el mito de la superioridad jerárquica por antigüedad y asociada al poder de la palabra o el prejuicio logofílico. Fernández Porta define la oposición en los siguientes términos: "En el *mediascape* […] solemos dar por sentado que este fenómeno es, antes que nada, visual; es por ello que las artes plásticas y postplásticas han reclamado para sí la primacía en su tratamiento y examen" (66). Esta idea acercaría la estética de lo visual a las artes directamente relacionadas con el tratamiento de la imagen en oposición a lo textual[27]. Precisamente, ese paradigma respecto del *mediascape* se definiría por "la respuesta literaria tradicional […] dar un paso atrás: […] un movimiento centrípeto de la literatura hacia sí misma" (66-67). Lo que finalmente provoca también un retorno "hacia los objetos de representación *propiamente literarios*" o, lo que es lo mismo, sustentarse en el prejuicio de la "autoridad moral y estética definida por oposición al *infotainment*" (66-67). En breve, la idea consistiría en retornar a la consideración vodevilesca de lo visual como entretenimiento. Sin embargo, el autor propone una superación de esta dicotomía a través de la consideración del concepto de "*textualidad mediática*", que para él "implica superar la concepción puramente literata de la escritura para sumir las otras modalidades de expresión" (68).

Jeffrey R. Di Leo ha reflexionado también en *The Post-Literature World* (2019) sobre las preocupaciones de esos autores que auguran un futuro apocalíptico de la literatura, introduciendo la particularidad de que ese temor no viene tanto del ámbito editorial o de las personas lectoras, sino que es una cuestión implícita de la academia. Apunta a que "the worry mainly comes from those most familiar with literature. For scholars and admirers of literature who have explored its long history dating back thirty-three centuries to the Gilgamesh epic" (2019: 385). Serían estos especialistas de lo literario quienes más preocupados estarían por el avenimiento de la supuesta era posliteraria, la cual no es una amenaza, sino una emergencia transformativa, pero que estos se inclinan en denostar como una época oscura. Tal y como indica Di Leo, las preocupaciones no van en la dirección de una desaparición real de lo literario con el fenómeno post-, sino más bien "the worry is that what will happen to the study of Greek and latin in the academy" (385).

La idea de posmodernidad antes expuesta, a propósito de las visiones tecnófobas de la nueva era digital, es recogida por Rachel Carroll en el campo de la adaptación cinematográfica sugiriendo "consider […] adaptation not only as a significant film and television genre, but also as a cultural practice which exemplifies key trends in postmodern culture" (2009. 1). Ante esto ultimo, Thomas Leitch recalca que "Carroll does not claim that adaptation is coeval with postmodernism […] Yet she wishes to enter a stronger claim than that her essays merely happen to focus on postmodern adaptations" (2010: 244). Con esta breve introducción y al amparo del discurso más conciliador de aceptación de una nueva realidad para el cosmos literario es la figura de Leitch (2004, 2007), quien establece la noción de una nueva realidad posliteraria y la asume en el mundo de la adaptación, su campo de especialización y estudio. Este autor, cercano a la idea de considerar que el núcleo de los estudios de adaptación es la actualización de las viejas historias, intenta hacer una categorización de lo que denomina *post-literary*

[26] De obligada mención es el cameo del autor en la serie de autoficción *Autodefensa* (2022, Belén Barenys y Berta Prieto). En el tercer capítulo ofrece un monólogo titulado "El iglú es la canción", con una reflexión existencialista sobre la abstracción sonora. La serie nació a partir de un vídeo de fiesta las dos creadoras subido a Instagram tras el fin del encierro por la pandemia.

[27] En este sentido, Didi-Huberman (2018) introduce una reflexión centrada sobre la imagen en relación con la imaginación y se cuestiona sobre la posibilidad de "tocar lo real", anteponiendo lo fáctico de los procesos imaginativos a su identificación tradicional con lo ficticio o fantástico.

adaptation[28], donde las obras de origen adaptadas ya no son textos clásicos, novelas modernas o relatos literarios canónicos, sino otros medios y soportes del nuevo mundo que nos contempla y que acercan a la audiencia a ideas de su realidad más inmediata: una existencia contemporánea donde las preocupaciones se sitúan en el modo de ser cotidiano.

Es debido a todo esto que, aunque el autor introduce la expresión de adaptación posliteraria, no llega a definirla como tal, sino simplemente a desglosarla en unas pocas categorías. Sin embargo, en obras posteriores sí incide en un hecho particular y recurrente en la historia de los estudios de adaptación como es "the never-ending quest for the sources of authority because that quest, with all the problems it raises, is so central to adaptation studies" (Leitch, 2020: 26). Esta problemática de la búsqueda del "original" siempre se ha visto como un elemento central a la hora de emprender los estudios de adaptación, despreciando, o al menos dejando de lado, la cuestión mucho más relevante del resultado de la propia adaptación y el proceso que ha llevado a ello. De hecho, el propio Leitch insiste en el carácter inherente de estas consideraciones dentro de la teoría de la adaptación citando a uno de los fundadores del campo de estudio, George Bluestone, y poniendo de relieve la importancia del proceso y su legitimidad:

> A still more interesting predecessor is […] George Bluestone, whose 1957 *Novels into Film* makes the same point in remarkably similar terms: "When the filmist undertakes the adaptation of a novel […] he does not convert the novel at all. What he adapts is a kind of paraphrase of the novel—the novel viewed as raw material" (62). So one of the foundational texts of adaptation studies already argues that a given adaptation's source text doesn't supply so much an armature or outline as a provocation, a collaborator with which the adaptation wrestles, even if it's absent and apparently passive. (Leitch, 2020: 27)

Por tanto, se observa cómo un texto fundacional del campo de estudio (así lo es la obra de Bluestone a mediados del siglo XX para la adaptación) ya insistía en la importancia de otorgar al texto transformado su peso, puesto que no se trata de una simple conversión a otro medio, sino de una reconstrucción en una nueva historia partiendo de una materia prima precedente no trabajada. Leitch insiste, así pues, en el carácter colaborativo entre las obras y no tanto en un enfrentamiento, traición o repetición de un original.

De forma similar, Linda Hutcheon y Gary Bortolotti (2007: 443) también han discutido acerca del discurso de la fidelidad entre obra adaptada y obra que adapta, proponiendo una teoría más cercana a la adaptación biológica y asimilada a los procesos culturales. Considera la autora que los procesos de adaptación literarios siempre han estado en una situación de minusvaloración por orden jerárquico respecto a una obra anterior, primaria y "original" que servía como fuente para la construcción narrativa derivada. Más concretamente, Hutcheon y Bortolotti analizan de la siguiente forma la cuestión de la fidelidad en la construcción del discurso identitario de la teoría de la adaptación:

> As the language of "original" and "source" so treasured by fidelity discourse suggests, the (post-)Romantic (and capitalist) valuing of the originating creative artist-genius explains in part the denigration of adaptations: specifically, the relegation of the adapter to journeyman status in Hollywood (and elsewhere) and of the adaptation itself to the trash heap of the secondary and imitative in critical evaluative discourse.

USC UNIVERSIDADE DE COMPOSTELA

[28] Esta denominación es reutilizada por Simone Murray en *The Adaptation Industry: The Cultural Economy of Contemporary Literary Adaptation* (2011) para hablar en la industria de la adaptación de las "'post-literary' adaptations" (2011: 5).

> The results of this denigration can be seen in the defensive tone of adaptation criticism, but even more seriously, in its limitation to the close reading of specific adaptations—most often of novel to film. This is a critical practice that implicitly or explicitly gives cultural and aesthetic precedence to the "source" to which the adaptation is then judged either faithful or unfaithful—that is, good or bad. (2007: 445)

Esta cuestión de la sumisión en la teoría de la adaptación cinematográfica es contrastada por los autores con la adaptación biológica, donde no existe ninguna jerarquía en los procesos, sino una tendencia clara a la evolución, que no hace más que aportar diversidad al medio. Tanto es así que Hutcheon y Bortolotti (2007: 446) sugieren una equiparación del modelo por parte de la adaptación cultural donde se busque y premie la ampliación y progreso de la producción y no se enfrente de forma dicotómica, o por cuestiones superfluas basadas en comparatismos sobre lo que sobra y lo que falta, los productos resultantes. Así mismo, la autora incide en que la proliferación de los medios (véase desde los más analógicos como la prensa, la radio o la televisión hasta la actualidad de las redes sociales o el *streaming*) ha provocado de manera directamente proporcional un aumento en la demanda de historias por parte de las personas consumidoras. Sin embargo, en vez de crear nuevos relatos, se ha optado en muchos de los casos por "to retell the same stories, over and over again—on film and television, in videogames and theme parks" (447), adaptándose a diferentes medios narrativos preexistentes, pero con historias evolucionadas hacia una nueva expresión mediática. Hutcheon y Bortolotti utilizan otro término rescatado de la biología y de las teorías del investigador Richard Dawkins: "replication". Es decir, en los procesos de adaptación culturales se produce lo que ella denomina "changing" entre diferentes expresiones mediáticas, aunque siempre manteniendo una "narrative" preexistente de base sometida a diferentes transformaciones (447).

Otro de los conceptos tomados de la biología es el de "mutation", ejemplificado en la obra *Romeo and Juliet* (Shakespeare, 1597) y cómo esta se ha ido transformando para adaptarse a diferentes contextos, épocas y espacios culturales, permitiendo que aún en la actualidad perviva gracias a esa especie de selección natural/cultural. De hecho, esas mismas mutaciones son las que han provocado que el clásico se renueve y persista en el presente inmediato de la masa consumidora de los productos culturales. Otro de los temas que analiza la autora es la cuestión del "success", dado que, según ella, "what determines an adaptation's success is its efficacy in propagating the narrative for which it is a vehicle" (452) o, dicho de otro modo, la adaptación, en tanto que proceso transformativo de una narrativa o historia determinadas, también funciona como producto que será recibido de una u otra manera y su capacidad para "propagarse" o para extenderse entre una potencial audiencia medirá su alcance y repercusión, es decir, su "éxito", superando la eterna dicotomía del "discourse of Fidelity"(452). Una reflexión final de Hutcheon y Bortolotti versa sobre lo "random" en la adaptación biológica y lo artificialmente dirigido en la adaptación cultural, oponiendo biología y cultura en sus formas de afrontar el proceso (453). Sin embargo, ¿es realmente la adaptación biológica tan azarosa frente a la artificialidad dirigida en la adaptación cultural o ambas se producen en un contexto de emergencia y necesidad por la transformación y a pesar del resultado posible? A lo largo de este estudio se denotará una clara tendencia hacia la segunda posibilidad en el ámbito cultural.

En lo referente a esta intrincada cuestión de la fidelidad, Dennis Cutchins y Kathryn Meeks (2018) proponen un modelo alternativo de interpretación del término, alejándolo de las consideraciones tradicionales, en relación directa con una fuente textual original, y acercándolo a las teorías de la recepción. De este modo, consideran el proceso como "a

fidelity of reception: a faithfulness to the experiences with texts and fragments of texts that are embedded in our lives, and which actually help structure our lives" (2018: 309). Se apostaría aquí por un modelo de atención a las demandas emocionales de la audiencia respecto del producto que consumen y en estrecha conexión con su acercamiento personal a la obra que, como argumentan los autores, es lo que en última instancia alimenta esas reacciones y cuestionamientos sobre la fidelidad de las adaptaciones con los textos adaptados.

La culminación de todo este contexto discursivo entre lo posliterario y la adaptación como fenómeno de intersección, cuya evolución paradigmática se revelará en su deriva hacia una nueva forma de adaptar (o *mediadaptación*), solo queda hacer una serie de aclaraciones y apreciaciones para la correcta lectura de esta tesis. En primer lugar, se debe dejar en claro que los conceptos *posliteratura* o *posliterario* que aquí se manejan responden tanto a la concepción de todo aquello que no es eminentemente literario, como a la evolución misma de lo literario hacia nuevas formas de expresión del medio; es decir, atendiendo a su transformación en un contexto de nuevas digitalidades. Con esto se pretende que la categorización de los tipos de adaptaciones posliterarias, al partir de una expansión del primer acercamiento de Thomas Leitch, sirva de marco general para el análisis posterior de los casos concretos centrados en la transformación del medio. En este sentido, la tipología resultante responderá a dos vertientes. Una será la de las adaptaciones centradas en la concepción original de Leitch, o lo que es lo mismo, filmes que adaptan fuentes no literarias (en su sentido más novelesco). Por tanto, una adaptación dirigida al contenido, independientemente de si este presenta una estructura narrativa (véase el cómic) o no narrativa (véase el parque de atracciones)[29]. Y la otra serán aquellas adaptaciones cuyo interés resida en la forma y, por ende, en que su carácter posliterario se incline hacia la susodicha transformación del medio. Los ejemplos de esta segunda vertiente son los que centrarán los estudios de caso posteriores (hacia la nueva estética de la *mediadaptación*), consistentes en adaptar desde fuentes como el fenómeno tuiterario o el uso del formato vertical para innovar en los nuevos modelos de consumo procedentes de la adaptación de textos autobiográficos, por ejemplo.

En este contexto, el debate teórico introductorio sobre la deriva conceptual del término *posliteratura* remite en última instancia a la segunda vertiente o eje en estrecha relación con la actualidad de la era tecnológica. Como consecuencia, los estudios de caso mencionados son ejemplos directos tomados de las representaciones más actuales de esa transformación paradigmática. Por todo ello, se debe encarar la lectura de la tipología propuesta como un encuadre genérico del campo de estudio de la adaptación posliteraria para la posterior aplicación teórico-práctica en los casos particulares. En ningún caso se debe interpretar como una concreción totalitarista ni cerrada de las distintas prácticas de la adaptación cinematográfica en la actualidad: prueba de ello es que la dualidad tradicional entre novela y filme en el campo aún mantiene su vigencia en la producción fílmica del presente.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

[29] Entiéndase como narrativa el arte de contar una historia con una estructura más o menos definida y recorrida por el método de recapitulación de eventos supuestamente verídicos, según la definición canónica de William Labov (1978).

Objetivos y metodología de la investigación

Al tomar como referencia al especialista Thomas Leitch, que acuña la expresión "*post-literary adaptation*" por primera vez a principios de los años 2000, se abordará su concepción de este nuevo tipo de adaptación característico de la época posmoderna y se profundizará en su categorización de los diferentes tipos de adaptaciones posliterarias actuales[30]. Esto abarcará desde las propias categorías que el autor acertadamente propone, como pueden ser las adaptaciones de parques temáticos, cómics o videojuegos al cine; hasta nuevas categorías que surgen en el presente, como serían las adaptaciones de hilos temáticos en redes sociales: véase por ejemplo la "tuiteratura" y cómo ella puede ser adaptada al cine al constituir un nuevo género literario en sí mismo[31]. Del mismo modo, otro fenómeno consistente en las adaptaciones de textos autobiográficos a series de *stories* de la red social Instagram, luego reunidas para crear un filme, constituiría otro de los casos de las adaptaciones posliterarias.

Con la introducción a Leitch, en el momento de emprender la ampliación de su categorización de las modalidades de adaptación posliteraria, cuestiones como los fenómenos de postserialidad, post-TV o postcine, definiendo la realidad de la era digital, serán analizados a través de la visión de diferentes especialistas en la materia de investigación, siempre conectados con el concepto de posliteratura. La remediación o, en otras palabras, la ampliación y reformulación de ese paradigma traerá nuevas propuestas de categorías en el estudio de la adaptación cinematográfica: del cine a la serie, a propósito de, por ejemplo, *The Book of Boba Fett* (2021-2022), *The Mandalorian* (2019-), *Obi-Wan Kenobi* (2022), *Andor* (2022) o *Ahsoka* (2023) y la expansión del universo *Star Wars* a la plataforma de *streaming* Disney+; de la tuiteratura al cine, el caso excepcional de *@zola* (Janicza Bravo, 2020); del cómic al *manga* y de ahí al *anime* o al *streaming* (Netflix); la no narración en ciertos tipos de adaptaciones, a propósito de las adaptaciones de cuadros (saga *Scream*), ensayos o poemas; o, incluso como se mencionaba antes, las adaptaciones de textos de corte autobiográfico, y de denuncia social generalmente, a las *stories* de Instagram, con los casos excepcionales de los diez films de las hermanas Kochavi, además de otras categorías extensamente analizadas y explicadas.

La aproximación a los diferentes ejemplos que ilustrarán esas categorías dará lugar a una revisión pormenorizada de las conocidas como "semillas inmortales" del cine descritas por los autores Jordi Balló y Xavier Pérez en el año 1995. Los autores se preguntan sobre la originalidad de las tramas fílmicas argumentando la existencia de unos argumentos universales preexistentes que darían lugar a las diferentes historias relatadas en el medio cinematográfico. En lo relativo a esta teorización se analizará la vigencia de esos argumentos tanto en la producción audiovisual actual como en las producciones de marcado carácter posliterario dentro del campo de la adaptación.

La revisión de los conceptos de hibridación, multimedialidad, transmedialidad, intermedialidad e intertextualidad o postproducción y sus aplicaciones tanto al paradigma

[30] En el año 2004 Leitch publica "Post-literary adaptation", donde utiliza el término objeto de definición en esta tesis. Más tarde, en el año 2007 publica el libro *Film Adaptation and Its Discontents: From Gone with the Wind to The Passion of the Christ,* cuyo undécimo capítulo, "Postliterary Adaptation", recupera las mismas nociones.

[31] Concepto que se populariza con la publicación en el año 2009 de *Twitterature: The World's Greatest Books Retold Through Twitter*, libro escrito por Alexander Aciman y Emmet Rensin. Andrea Castro Martínez y Pablo Díaz Morilla publican en el año 2021 en la revista *Ocnos* "Tuiteratura: contar historias con los hilos y recursos de Twitter", donde disertan sobre el fenómeno.

de la adaptación posliteraria como al estudio de caso concreto se observarán en las situaciones transformadoras de lo literario a lo digital masivo y a lo fílmico. No se dejarán de lado fenómenos definitorios del paradigma como puedan ser lo "micro", entendido no como un ejemplo de las tendencias literarias contemporáneas sino una realidad preexistente a la posliteratura: el haiku japonés, Ernest Hemingway y la *flash fiction*, o el microrrelato de Augusto Monterroso; pero también se intentará desmontar la idea de la jerarquización de las artes; es decir, cómo a lo largo de la historia siempre se ha impuesto una pirámide de relevancia en la que el lugar más alto lo ocupa la literatura mientras que el escalafón más bajo sería ocupado en la actualidad por la creación de contenido digital con la mediación de *streamers*.

Seguidamente se analizará el concepto de *tuiteratura*: su origen, su teorización y su salud. ¿Se debe hablar de *tuiteratura* o de *posficción*? Tras continuar la discusión sobre la conceptualización del fenómeno y la paradoja del "post", se realizará también un recorrido por las diferentes etapas que recorre este tipo de creación desde la adaptación literaria y la tuiteratura con el caso *Such Tweet Sorrow* (2010), primer ejemplo de contacto entre el mundo literario y la emergencia de las redes sociales como foco social diseminador y dinamizador, sin dejar de lado los primeros acercamientos entre tuiteratura y cine, con el caso *Glue* (2013), de Steven Soderbergh. Esto se acompañará con un análisis de la evolución del fenómeno y sus contactos con los diferentes medios tradicionales en un continuo revisionismo de orden cronológico hasta llegar al paradigma central de la investigación: *@zola* (2020) y el primer caso de adaptación al cine de la tuiteratura. Se aportará un análisis intertextual a través del caso *Rolling Stone* con la entrevista de David Kushner a la protagonista real de la historia, además de proponer una definición y un análisis crítico del filme categorizando una nueva tradición del surrealismo contemporáneo en el cine estadounidense iniciada con *Spring Breakers* (Korine, 2012) y la nueva estética "Tampa-core" del cineasta Sean Baker [*Starlet* (2012), *Tangerine* (2015), *The Florida Project* (2017), *Red Rocket* (2021)]. Se concluirá, por ende, en la potencialidad de los nuevos horizontes y posibilidades surgidos a partir del estudio del nuevo paradigma.

Paralelamente, también serán propuestos como estudios de caso los filmes *Eva.Stories* (2019) y *Equiano.Stories* (2022), hasta el momento los dos primeros trabajos de las hermanas Adi y Maya Kochavi dentro de una serie de diez filmes que pretenden rescatar historias autobiográficas de figuras relevantes para la sociedad en el pasado, aunque de inmediata actualidad en el presente. Para ello, las directoras israelíes adaptan textos pertenecientes a estes escritores reales de siglos anteriores en *stories* de las redes sociales Instagram y/o TikTok, cuya reunificación final deriva en filmes de una extensión próxima a la hora de duración. Esto llevará de forma inevitable a la definición del nuevo género que las autoras han creado y que han decidido llamar *stories autobiográficas*. Se responde, en definitiva, a la pertinencia y posibilidades futuras de esta nueva categoría fílmica, intencionalmente dirigida a un tipo de audiencia contemporánea que traen consigo una innovadora forma de ver cine, ya considerado cine vertical.

Se concluirá la investigación, pues, con la explicación de cómo la emergencia de estos tipos de adaptaciones posliterarias o, más definitoriamente, *mediadaptaciones*, propias del nuevo siglo y preponderantes en la actualidad, se posiciona enfrentada a los fundamentos más tradicionales y generales de la teoría de la adaptación adoptando una relación dicotómica. Autores como Thomas Leitch, Linda Hutcheon o Alexandra Raengo y Robert Stam, enfocados sobre todo al ámbito del estudio de la adaptación en la escuela norteamericana, representan la oposición frente a las concepciones más tradicionalistas. Del mismo modo ocurre con el gran especialista en adaptación español, José Luís Sánchez Noriega, cuya teoría de la adaptación cinematográfica ofrece la visión clásica de la

comparación opositiva entre texto literario y texto fílmico. Por tanto, una revisión de los prejuicios que históricamente han acompañado a esa oposición dicotómica se torna necesaria en el presente estudio.

Situaciones que van desde la inferioridad de lo (audio)visual a lo escrito en la historia de la teoría de la adaptación hasta la batalla perdida del cine respecto a la literatura en los estudios de adaptación sucedían y suceden a menudo. Se producen casos como el "rear-view mirror" mcluhiano a propósito del prestigio por antigüedad del libro frente al film, la teoría del parasitismo del cine de adaptación dependiente del texto fuente, las teorías del "cine puro" de vanguardias, la logofilia, que considera a la imagen inferior a la palabra en la tradición judeocristiana (respeto y fe en las sagradas escrituras), el mito de lo fácil y la creación pasiva del cine frente a la creación activa de la literatura o, finalmente, el prejuicio de clase o el cine entendido como un carnaval, lo vulgar derivado de la palabra latina *vulgus* pueblo (el arte de los tontos). Todo ello permitirá un acercamiento a las diferentes teorías de la imagen en oposición a la palabra para desmontar el prejuicio sobre el que se sustenta esa relación de inferioridad del cine respecto de la literatura en los estudios tradicionales.

Finalmente, se formulará una definición de adaptación posliteraria propia a partir de las consideraciones y aportaciones de todos los autores nombrados, en especial el estadounidense Thomas Leitch, llegando hasta el concepto que en esta tesis se propone instaurar de *mediadaptación*.

A través del grado de cumplimiento de todos estos objetivos se manifiesta la intención de dar respuesta a una serie de cuestiones centrales sobre el tema de investigación que surgen a propósito de su desarrollo. La primera y más inmediata es la de intentar dar una definición a lo que aquí se denomina *mediadaptación* desde la teorización de la *adaptación posliteraria*, aportando una caracterización concreta y detallada del fenómeno. Así mismo, tratar de establecer las categorías que podrían integrar este tipo de procedimiento es otro de los restos que encara esta investigación, partiendo de los primeros preceptos aportados por Leitch.

En esta línea de acción, otro punto de manifiesta relevancia es el de introducir el concepto de *mediadaptación* como etiqueta definitoria de los procesos de adaptación actuales, dejando ya de lado la obsoleta nomenclatura anclada en la realidad posliteraria, para incidir en la honda relevancia de los procesos inter y transmedia. Por tanto, la pretensión de esclarecer qué es exactamente esta nueva denominación y el porqué de su pertinencia serán también temas nucleares.

Una tercera cuestión pivotará en torno a uno de los casos de estudio centrales de la presente tesis: el filme *@zola*. El análisis de esta obra implicará inevitablemente el planteamiento de cuestiones tales que si su relevancia alcanza el nivel suficiente como para establecer un nuevo paradigma en el medio que marque tendencia dentro del campo de estudio de la adaptación cinematográfica. O incluso si ese paradigma entra en algún momento en diálogo con los otros casos de estudio propuestos, en el momento en el que todos se valen de una forma u otra de los medios digitales (y en concreto las redes sociales) para su realización.

Por inercia del influjo de la cuestión (central) precedente, otra incógnita que se formula secundariamente es si el fenómeno tuiterario del que se alimenta esa adaptación concreta es un modelo ya agotado en su concepción tradicional en forma de hilos de ficción de Twitter, o incluso como microrrelatos que se ajustan a la dimensión de texto establecida, o si verdaderamente se está ante el resurgimiento de la tuiteratura, en estos tiempos convulsos por los que atraviesa la red social a través de sus traslaciones al medio fílmico.

USC DE COMPOSTELA

Por ende, y aplicando la perspectiva de los prejuicios y mitos existentes y extendidos en la disciplina de los estudios de adaptación (y en otras ramas de las humanidades), una cuestión de corte conclusivo aparecerá de forma transversal a lo largo del texto. ¿Se ha superado por fin el prejuicio de la jerarquización de las artes, imperante en la segunda mitad del siglo XX, o se sigue insistiendo en un inacabable bucle sobre el fin de la literatura (copia y pega del fin del arte)? La evolución hacia un nuevo modelo en la que posliteratura, postcine, postserialidad o post-TV definen las nuevas tendencias de consumo quizá responda a ese planteamiento obsoleto. Todos ellos reunidos en el elemento canalizador de los fenómenos "post-" o *streaming*, las nuevas plataformas y su dictadura en los procesos de producción y distribución. En resumen, la era de la *mediadaptación* inaugura, define y consolida la realidad del campo de estudio en la actualidad y la argumentación y alcance de este paradigma y vía de investigación se sostiene, estima y fundamenta en todo lo que viene a continuación.

USC
UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

BLOQUE I – La adaptación posliteraria

USC
UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

USC
UNIVERSIDADE
DE SANTIAGO
DE COMPOSTELA

1. El *streaming* y la estética "post"

El fenómeno del *streaming*, la realidad de la televisión en la actualidad con la multioferta de plataformas que inundan las pantallas de millones de hogares se basa en la sencilla idea de ofrecer un contenido a sus personas usuarias, consumible desde cualquier soporte tecnológico y con acceso a la red. Esto es debido sobre todo a la proliferación de las tecnologías *smart*[32] (televisiones, teléfonos e incluso relojes) y a la revolución de la tecnología de pantalla táctil, que favorecieron al mismo tiempo el fenómeno de las personas creadoras de contenido, surgidas en la moda aplicada a las redes sociales del DIY (*Do It Yourself*) dentro del ya desfasado (aunque aún muy vivo) triunvirato digital Facebook/YouTube/Twitter y la emergencia de las nuevas plataformas (véanse TikTok o Twitch). Sin embargo, pese a esta definición más orientada hacia el medio virtual, la verdad es que el formato funciona en su concepción y transmisión como la televisión tradicional, dado que las (*smart*)TV actuales ya traen incorporadas las aplicaciones de las plataformas por defecto, así como su diseño dirigido a la conectividad con las redes WiFi domésticas. Es decir, más que ante un medio innovador, se está ante la evolución de la televisión o, si se prefiere, la televisión que ofrece TV, ya que el contenido de las plataformas de VoD o *streaming*, aunque significado en la oferta de series y películas, también comienza a coquetear con creadoras y creadores de contenidos digitales u otros formatos (por ejemplo, las grabaciones de *gameplays*) de alto visionado en línea e, incluso con la difusión de eventos deportivos[33]. La idea sería quizá la de una remediación de los medios tradicionales explicada a través de la tecnología, la interactividad y lo virtual[34].



Il. 2: "Cristinini" (Fuente: *Forbes,* https://forbes.es/empresas/93107/la-dificultad-siendo-mujer-no-esta-en-llegar-arriba-sino-en-aguantar/).

[32] No confundir con S.M.A.R.T., la capacidad de detección de fallos de un disco duro (Self Monitoring Analysis and Reporting Technology) o la estrategia de marketing empresarial (*Specific Measurable Attainable Relevant Timely*). Aquí se hace referencia al concepto originado a partir de la introducción a mediados de la primera década de los años 2000 de los primeros móviles inteligentes.

[33] En este sentido destacan las plataformas DAZN, dedicada exclusivamente a la retransmisión de eventos deportivos en directo o Trovo Live, cuya oferta de *streaming* consiste fundamentalmente en retransmitir *gameplays* o eventos de videojuegos, aunque esta última permanece muy lejos de la principal plataforma de emisión en directo de contenido en línea: Twitch.

[34] A este respecto, la doctora en estudios sobre medios e información Yvette Wohn señala anticipadamente en su artículo "The Death of TV (As we know it)" (2009) la muerte del formato tradicional de la televisión, sustituido por el *media streaming*. Wohn ya introducía entonces los fenómenos de la creación de contenido y la incipiente creación de un mercado global ingente con la aparición en el medio de Netflix y Amazon y los cambios derivados en los procesos de distribución (2009: 5).

La transición hacia el individualismo físico provocada por la proliferación de la interacción de las personas usuarias con herramientas propias de la actual era tecnológica como pueden ser los smartphones, las videoconsolas o los ordenadores, ha derivado al mismo tiempo hacia una colectivización virtual que favorece la interacción entre personas por medio de las diferentes redes sociales utilizadas en esas herramientas. Así mismo, la forma de interactuar con estas redes se define por el tipo de comunicación que se establece en cada medio: Twitter funciona como medio de expresión de la opinión pública y de información, LinkedIn como red de comunicación profesional, Instagram como perfil social individual, WhatsApp como medio de comunicación privado y personal y YouTube o Twitch como medios de difusión de contenido de creación propia. Estos dos últimos favorecen la estética de lo que hoy se conoce como la figura del prosumidor[35] o prosumidora (resultado de fusionar las palabras productor[a] y consumidor[a]), asociada directamente al fenómeno de la creación de contenido donde quien consume a su vez se convierte en quien produce o viceversa. Este concepto bebe también del acuñado por Jean Cloutier (1973) como "emirec" (*émetteur[se]* + *récepteur[se]*), cuya idea se resume en la aparición de una nueva figura comunicativa en los esquemas de transmisión de la información con la llegada de la era cibernética y el fenómeno de la aglutinación de masas en línea, donde ambas figuras de persona emisora y receptora se fusionan en el tejido comunicativo.

Aunque el auge de las plataformas ya tiene un recorrido de varios años en términos de existencia y difusión, lo cierto es que, centrando la observación tan solo en el caso Netflix, se puede ver cómo es una plataforma que por ejemplo en los últimos años ha experimentado un boom cuantitativo, provocado en parte por la aparición de la COVID-19. Las cifras en todo caso indican un aumento de dieciséis millones de suscripciones en los tres primeros años del 2020 y un incremento sostenido de 9 millones en el primer trimestre del año 2021 solo en España. Por lo tanto, es un fenómeno que, aunque muy presente en miles de millones de hogares, continúa notando una fuerte expansión durante los años de confinamientos. La realidad de la pandemia ha hecho del VoD en particular y el *streaming* en general una tendencia al alza en los hábitos de consumo de la audiencia en la actualidad. En este sentido, como Raquel Recolons señala, "lo que atrae más demanda actualmente en España es el vídeo *on demand*. Es decir, contenidos en vídeo tipo plataforma Netflix, Disney +, YouTube… tanto de pago como gratuitos", llegando hasta el punto de que, como afirma Alberto de Torres, "el vídeo ha sustituido horas de ocio que antes dedicabas a otras cosas" (Otero, 2022).

Sin embargo, el fenómeno no se queda simplemente en una burbuja de expansión cuyo descalabro final se vislumbre en un futuro próximo con el agotamiento del modelo, sino que se define de forma mucho más adecuada en un proceso de remodelación tanto de los hábitos de las personas consumidoras como de la forma de generar entretenimiento en relación con la realidad tecnológica actual. De este modo se llega a comparar la situación actual de la televisión tradicional enfrentando la insurgencia del modelo VoD y *streaming* con la que sufrió la radio en su momento con la irrupción de la televisión. Se estaría entonces hablando ya no de esa burbuja sobre la que se intenta insistir de los sectores más reacios a esta nueva realidad, sino ante un *sorpasso* de un nuevo paradigma mediático frente a un modelo ya obsoleto. Johanna C. Ángel-Reyes señala a este respecto

[35] Concepto ideado por Alvin Toffler en su libro *Future Shock* (1970) y también teorizado por Marshall McLuhan en *Take Today: The Executive as Dropout* (1972), pero que no sería acuñado por el propio Toffler hasta la aparición de *The Third Wave* (1980), secuela de la obra anterior donde reflexiona sobre la era de la información y la estética del consumo.

el papel de las narrativas mediáticas y su transformación precipitada con el estallido de la pandemia:

> Seguramente la historia-historiografía de los medios seguirá relatando de manera lineal y categórica el nacimiento de tal o cual tecnología, soporte y producción de contenidos en una línea temporal incuestionable. Y junto con la narrativa de la obsolescencia de cada una de ellas, remplazada por la novedad en curso, vendrán también los discursos acerca del "impacto", generalmente negativo, que cada una de éstas trae para sociedades y comunidades. (2021: 33)

Las ventajas con las que se parte en el nuevo modelo son las que nombra la periodista María Antonia Sánchez-Vallejo (2021) en un artículo para el diario *El País*, entre las que se encuentran "precios muy competitivos", que provocarían transgredir una de las grandes problemáticas a las que siempre se ha visto sometido el modelo de las salas de cine, por ejemplo, consistente en el "tradicional pirateo que menoscaba los beneficios de explotación en las salas"; así mismo se superaría esa dependencia horaria que caracteriza a la televisión tradicional siempre sometida al "*prime time* u horario estelar de los programas de televisión convencionales", o cuestiones tales que "la cuota de pantalla". La periodista insiste además no solo en las cuestiones técnicas y de contenido, sino también en las herramientas tecnológicas a disposición de la audiencia y las ventajas que estas ofrecen para la continuidad y adaptabilidad del nuevo medio: la "era de la televisión por Internet" es posible en su gran medida debido a factores como "la amplia disponibilidad de los teléfonos y televisores inteligentes", pero responde igualmente a cuestiones como "la flexibilidad a la hora de visionar" o "la facilidad que dan los múltiples dispositivos", muy en relación con lo comentado anteriormente sobre la superación de la gran relevancia de las franjas horarias en la televisión convencional (Sánchez Vallejo, 2021).

Sin embargo, voces más críticas (como sucede con Zaslav o Costa-Gavras) con la importancia y el peso de este tipo de creación audiovisual inciden en la inversión del modelo tras el boom pandémico y en su carácter hipercapitalista al ejercer un modelo empresarial únicamente centrado en la obtención de beneficios económicos. La reciente fusión de HBO Max y Discovery+ por parte de la compañía Warner parece ser un indicador del frenazo a la expansión galopante favorecida durante los años COVID con la aparición de multitud de plataformas de contenido en *streaming*. Esta fusión, motivada por la pérdida de personas usuarias ante una oferta ultramasificada de plataformas, se une también a los anuncios de Netflix sobre una bajada en la clientela, aunque en este caso la compañía culpó del descenso a las personas que compartían sus cuentas y lo utilizó como justificante para una subida de los precios de suscripción. El nombre de la nueva plataforma surgida de la fusión, que no fue desvelado en la rueda de prensa del anuncio, es Max, lanzada en el verano del 2023 en Estados Unidos y comienzos del 2024 en Europa (primavera en España), pero, el consejero delegado de Warner, David Zaslav, sí se ha pronunciado sobre un cambio de estrategia en el proyecto comercial. La tendencia creciente que había llevado a muchos filmes a estrenarse directamente en plataformas de *streaming*, motivados sobre todo por las situaciones de cuarentena o los cierres de salas de cine se invierte, al menos, en esta compañía que dejará de estrenar grandes producciones cinematográficas en sus servidores y pasará a hacerlo de nuevo en salas, puesto que, según Zaslav, "el modelo económico es mucho más fuerte" (Jiménez, 2022), aunque dejando la puerta abierta a acortar plazos entre estreno en sala y en plataforma. Por tanto, no existe una remisión ni un crac del estilo empresarial sino una adecuación a un sistema de convivencia entre salas físicas y *streaming*. De igual que el modelo no

desaparece ni se espera, ya que tan solo sufre un receso motivado por la extrema proliferación de la oferta. Con todo, las proyecciones de la compañía prevén obtener 130 millones de suscripciones en todo el mundo para el año 2025 (en la actualidad Netflix cuenta con 220). De hecho, el propio Zaslav apuesta por la confluencia de las dos modalidades con esta reflexión final:

> Nos centraremos en el cine, y cuando llevamos las películas de cine a HBO Max, encontramos que tienen un valor sustancialmente mayor. Es por eso que la mayoría de la gente se muda a Hollywood. Es por eso que la mayoría de la gente se metió en este negocio: para estar en la gran pantalla cuando las luces se apagan. Esa es la magia. (Jiménez, 2022)

Este anuncio de fusión también ha traído consigo el de la apertura de un canal en abierto y gratuito cuyo contenido será patrocinado a través de la inclusión de anuncios comerciales en pequeños cortes entre la programación que se oferte. Netflix ha emprendido un camino similar lanzando su versión con anuncios y precio reducido para subsanar la pérdida de suscripciones (Marcos, 2022b). Este tipo de modelos que se empezarían a implementar, así como la ampliación de los contenidos con la oferta de eventos deportivos o las apuestas potenciales por la telerrealidad o el entretenimiento en directo, llevan a especular sobre si las plataformas están retornando hacia arquetipos más "televisivos" en busca de asegurarse su espacio en el capital de consumo de ocio ante la exagerada competencia empresarial y el frenazo de la demanda por parte de la clientela. Natalia Marcos titula en el diario *El País* el siguiente artículo: "Y al final, las plataformas volvieron a inventar la televisión de toda la vida", donde defiende la idea de que "los servicios de pago intentan asegurar su futuro mirando hacia la publicidad, los deportes y el entretenimiento en directo, marcas de identidad de los canales lineales" (Marcos, 2022b).

En una línea discursiva más dura se expresa el cineasta griego Constantin Costa-Gavras, quien dice acerca de las plataformas de *streaming* que "no son proyectos culturales, solo financieros. Han hecho que el cine pierda toda su magia, algo que ha rematado el cierre de las salas durante el coronavirus", acusándolas de moverse más por sus intereses económicos como empresas que por ofrecer proyectos culturales o artísticos de calidad. Paradójicamente, ante la realidad del dominio que ejercen estas plataformas en el medio, el director se debate entre los pros y los contras de estas con la siguiente reflexión:

> Solo es un intento. Primero tengo que resolver la pregunta de si una serie puede llegar a ser arte, como lo es el cine. Por otro lado, soy consciente de que esas plataformas tienen la capacidad de llegar a miles y a millones de personas. Y, teniendo en cuenta que los espectadores ya prácticamente no tienen salas de cine a las que ir, esta fórmula quizá es una buena alternativa. Pero antes tengo que encontrar la respuesta a mi pregunta. (Llanos Martínez, 2022)

Aunque, por un lado, en una primera reacción ante el auge del *streaming* Costa-Gavras se muestra contrario a su pertinencia como medio y utilidad como difusor cultural, empleando el mismo argumento de Zaslav sobre la magia del cine y las salas de proyección; por el otro, en una segunda mirada se abre a la posibilidad de la reconsideración del formato serie como producto artístico asimilable al cine. Y termina con un tercer argumento final más aperturista, en el cual habla de la pertinencia del medio en lo referente a su capacidad de difusión entre la audiencia y la supuesta escasez de salas físicas. Este cambio de visión sobre la utilidad de las plataformas viene motivado por la

intención del autor de adaptar al formato serie la trilogía *9* del novelista francés Marc Levy, compuesta por los títulos *C'est arrivé la nuit* (2020), *Le crépuscule des fauves* (2021) y *Noa* (2022).

A pesar de esta dicotomía entre el avance y la estandarización del *streaming* y sus voces más detractoras, la realidad es que los datos señalan un cambio irrefrenable hacia el modelo de consumo de plataformas. Así se indica en la "Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales 2021-2022"[36], cuyos datos porcentuales apuntan hacia un crecimiento masivo de estos medios orientados hacia la oferta de series y películas en detrimento de la asistencia a salas de cine convencionales, bajando estos treinta puntos porcentuales respecto de la anterior encuesta, mientras que las suscripciones a plataformas digitales aumentaron en un 14% estabilizando su expansión a niveles prepandemia.

En este ámbito de profunda relevancia de lo tecnológico y lo digital, el ejemplo de la tuiteratura y su adaptación al cine funcionan como un nuevo tipo de categoría posliteraria que surge a partir de líneas de investigación actuales dirigidas al estudio de nuevas formas de literatura creadas sobre la base del contenido subido a redes sociales. Todo ello en el contexto, también de inmediata actualidad, de la muerte de los *mass* media tradicionales, véanse la televisión o la prensa, en favor de las nuevas tendencias de consumo centradas en el *streaming* y la creación de contenido. A propósito de esta tendencia actual se manifiesta Vincenzo Susca (2019), quien anunciaba en uno de sus estudios desde el campo de la sociología la era de la "*post-sérialité télévisuelle*" con el caso del fenómeno internacional de Netflix *Black Mirror*[37]. Ya no se habla pues de más edades doradas del mundo de las series de televisión, sino de una tendencia a la transformación tanto en el modo de realizar o rodar series, atendiendo por supuesto también a la relevancia, estilo y difusión de estas, así como a una profunda transformación del modo de interactuar con ellas por parte de la audiencia. Esta deja de ser una entidad pasiva que se limita a observar una historia que se le transmite en modo y forma de un capítulo semanal durante un período mutable de tres meses sobre una historia creada por guionistas y equipos de rodaje.

La dilucidación sobre la evolución, progreso o transformación de la televisión no es un tema que surja en la actualidad más inminente, puesto que el mundo ya se encuentra inmerso en el resultado de esa misma transformación, sino que era una realidad que se veía cercana hace dos décadas con las dinámicas que presentaba por entonces la producción televisiva. Basta con citar a Carlos Alberto Scolari (2008) y su afirmación "la televisión es el medio de masas por excelencia" (2), pues, pese a que en plenos años veinte del segundo milenio no se llame televisión sino *streaming*, la frase continúa conservando su vigencia. Aunque Scolari se centraba más en un análisis del contenido y evolución del modelo (permanentemente cuestionándose sobre la posibilidad de interacción con el material de espectadores y audiencia, caso similar al de *Black Mirror: Bandersnatch*, Slade, 2018), se olvidó de la forma y de cómo la transmisión de este evolucionaba de modo exponencial, aunque su intuición sobre la evolución hacia una "hipertelevisión" no iba tan desencaminada. De hecho, en la época se veía cómo el medio mutaba hacia formas de carácter digital muy marcadas:

> A estas propiedades podríamos sumar muchas otras, desde la aparición incipiente de lógicas colaborativas – donde los usuarios participan en la generación de contenidos o en su distribución en línea (como en

[36] Disponible su consulta en: https://www.culturaydeporte.gob.es/servicios-al-ciudadano/estadisticas/cultura/mc/ehc/2021-2022/presentacion.html.

[37] En "Le game s'est fait vie. Sociologie de *Black Mirror* et post-sérialité télévisuelle" (2019), Susca reflexiona sobre el cambio de paradigma en el mundo televisivo.

> Youtube.com) – hasta el desarrollo de nuevas formas de consumo asincrónico (gracias a dispositivos de grabación digital como el TiVO) o por la ahora incipiente difusión de la mTV (mobile Television). (6)

El autor pronto aventuraba el apogeo del fenómeno de la creación de contenido en la red, ya sea de forma asincrónica como en el caso de "youtubers" o de forma sincrónica con el de "twitcher@s". Se podría decir que en la segunda década del siglo XXI se produjo el gran auge del primer ejemplo, mientras que actualmente tienen un mayor crecimiento las retransmisiones por Twitch, aunque conviven con los anteriores al darse el caso de que en la mayoría de las situaciones ambos participan de las dos plataformas. Twitch nace de la incursión de abundantes youtubers en el universo del *streaming* en directo. Incluso, el autor llega a anticipar el auge de las plataformas empresariales de difusión (Netflix, Prime Video, etc.) con lo que él llama "difusión de mTV". A pesar de que el planteamiento de Scolari no es exactamente el mismo, los teléfonos móviles, las *tablets*, los ordenadores portátiles y otras herramientas tecnológicas sirven de soporte para la difusión de series y filmes que ofertan estas plataformas. Esta anticipación del fenómeno se observa en la conclusión de su razonamiento, donde asimila el crecimiento de internet como medio comercial de masas con "las interacciones con los dispositivos móviles" (7). Sin embargo, el autor asume que quizá no se esté ante la desaparición de la televisión, pero al mismo tiempo se interroga sobre su futuro como hipertelevisión. La realidad es que la respuesta ya ha llegado; el presente y el futuro más próximo de la televisión se resumen en la palabra *streaming*.

Esta discusión, que se introducía al comienzo de la presente tesis a propósito de los cambios en los medios masivos de consumo actuales, trae a colación a un autor como Mario Carlón (2016: 77), quien reflexiona sobre las eras de la post-TV y postcine, pero también sobre la inmediata actualidad de plataformas digitales como YouTube. En su obra, en la cual introduce un cierto homenaje a Danto y a su mencionado fin del arte, recurre a la intertextualidad para elucubrar con la paradoja "después del fin del arte" a propósito del "fin de la televisión". Carlón opta aquí por incluir dos variantes en forma de crisis respecto a las concepciones tradicionales de los medios: en primer lugar, introduce la que denomina "crisis de objetos" con la nueva realidad de los medios masivos asociados a internet y a la digitalización y añade después la que considera como "crisis de perspectiva", en torno a disertaciones sobre la mediación "antropocéntrica" o "no antropocéntrica" en los procesos tecnológicos de mediatización mecánica (27-32, 147). Al aplicar una visión transmedia del asunto de la crisis de los medios incide el autor en el proceso de transformación desde el cine hacia la TV estadounidense y cómo esta última va adquiriendo o construyendo un lenguaje propio que le otorga cierta estructura como medio diferenciado. Carlón formula la idea de un "post-cine" en el que la emergencia de los nuevos medios desplaza completamente la relevancia de lo fílmico en sus concepciones tradicionales como medio masivo. Esto daría paso a una hibridación digital en la que el arte cinematográfico concebido como tal pasa a ser una parte específica de un constructo mediático configurado al mismo tiempo por la TV o, ya sea como en el caso actual, por el *streaming*, y las plataformas digitales de difusión como YouTube. En palabras del propio Carlón: "*YouTube* es tanto un síntoma del fin de los medios masivos como el origen de una nueva era" (142).

En una línea de pensamiento próxima a estas consideraciones se mueve Jorge Carrión. En su ensayo *Teleshakespeare* (2011) propone una asimilación de la nueva emergencia de las series de televisión con una secuencia evolutiva hacia la "telenovela" pasando por la "teleserie". Aunque no se entiende en el sentido hispánico de la palabra telenovela como ficción de situación costumbrista y desengaño amoroso, sino como un constructo en el que la experiencia como persona lectora (y no espectadora) al ver una

serie se torna un ejercicio de lectura e interpretación. Aquí el autor propone el ejemplo claro de la serie *The Sopranos* (1999-2007). Para el autor se da un caso claro de *cinéma vérité*, en donde surge un diálogo entre el cine y la serie dando lugar a lo que él llama la "telenovela", dotada de un aire casi documental y que aspira a ser una representación fiel o incluso un reflejo de la vida real al estilo de la novela realista. Dentro de este paradigma también se podría incluir un ejemplo de cómo nuestra realidad tecnológica actual es representada casi documentalmente o es utilizada como tema recurrente en esas telenovelas con el caso una vez más de *Black Mirror* (2011-). El episodio "Nosedive" (3x01, 2016) escenifica el modelo de telenovela explicado por el autor, donde la distopía de una sociedad de alta tecnología que se presenta retoma esa mostración de una realidad próxima.[38]

Aunque, al mismo tiempo, todo ello se mezcla con la experiencia sustraída del *Macbeth* de Shakespeare y las resonancias en la trama de la ambición, la traición, las visiones o el sentimiento de culpa. Carrión pretende ahondar un poco más en este nuevo fenómeno televisivo y argumenta que las series adquieren un aspecto de objeto artístico enfrentado a su concepción tradicional como objeto de entretenimiento y lo ejemplifica con la serie *The Wire* (HBO, 2002-2008). Finalmente, un tercer tipo que explica a su parecer el nuevo paradigma serial es el fenómeno de la intertextualidad que surge también entre las producciones televisivas, o cómo las nuevas series beben o rinden tributo a otras anteriores en el tiempo, de las cuales pueden considerarse adaptaciones en su función de series fuente. El autor propone el modelo de *Spartacus* (2010-2013) en relación con *Roma* (2005-2007), una serie anterior de temática similar. No es aleatoria la mención a este caso particular de hecho, pues, si bien hasta el momento se han mencionado categorías de adaptaciones de diferentes medios distintos a la literatura –desde la tuiteratura llegando hasta el cine mismo y pasando por videojuegos, cómics, etc.–, aquí se brinda un nuevo caso más del vasto pero significativo abanico de posibilidades dentro del estudio de las adaptaciones posliterarias, al tratarse concretamente esta vez desde la televisión hacia la TV.[39]

Así pues, y volviendo a Susca, la audiencia surge como mediadora directa en el desarrollo de las tramas y los argumentos y, en casos extremos como el de "Bandersnatch" (Slade, 2018) de *Black Mirror*, la historia se erige a través de sus diferentes conclusiones y de las decisiones de las personas espectadoras en un metaverso donde confluyen diferentes niveles de autoría selectiva. Es en este sentido que la relación de esta llamada era de la postserialidad encuentra su nexo o, dígase mejor, su equivalencia en el mundo de la posliteratura, tanto a nivel de interacción y participación como a nivel de medio técnico. Si se piensa en el primer nivel, resulta obvio ver cómo la tuiteratura, un fenómeno con ya diez años a sus espaldas, depende de modo fundamental en su proceso de creación propio de sus *followers* y su interés en seguir y aportar al desarrollo de la historia ficcional que se está intentando crear, pese a que al final exista en última instancia una persona usuaria/creadora de la que depende el relato definitivo (como sucede de forma similar en *Black Mirror* y la interacción con su audiencia bajo divergencias previamente ideadas y guionizadas). Al nivel del medio, la evolución que se produce tanto en el de la literatura

[38] A este respecto son interesantes las consideraciones sobre la adicción a la tecnología desde una perspectiva biológica del psicólogo Adam Alter (2017), así como las reflexiones de Lawrence Scott (2015) sobre la reconfiguración de las vidas personales y privadas de las personas respecto al fenómeno digital presente en el día a día de cada una de ellas.

[39] Una reflexión similar es la que propone Jason Mittell (2015) a propósito de la evolución del fenómeno de la narración en la televisión. Defiende que la proliferación de formatos ha favorecido un cambio en las prácticas de la audiencia, al mismo tiempo que el surgimiento de narrativas más complejas y elaboradas, valiéndose de ejemplos similares a los empleados por Carrión como *The Sopranos* (HBO, 1999-2007) o *The Wire* (HBO, 2002-2008). Esta complejidad manifiesta se percibe a través de una seña de autoría marcada, la profundidad de los personajes, el contenido cultural de las series, el desarrollo de las narraciones transmedia o la apelación a la comprensión intelectual de la figura espectadora.

como en el de la televisión es el cambio en los medios técnicos de creación y difusión. Se está en el primer caso ante una clara evolución hacia lo tecnológico y las nuevas formas de comunicación e interacción digitales, mientras que en el caso de la televisión se trata también de un salto a la era del *streaming*, muy ligado al mundo de las redes sociales y de las nuevas formas de crear contenido.

Un paso más allá de estas concepciones colaborativas se sitúa la figura de Lance Weiler, cineasta estadounidense (aunque prefiere describirse a sí mismo como artista de medios emergentes),[40] cuya concepción del relato implica una actuación conjunta de varios medios en participación simultánea que permiten crear la historia que se pretende contar. Las ideas de Weiler sobre los nuevos modelos de creación se aproximan más a la transmedialidad aplicada y al modelo participativo en los procesos creativos. Estas experimentaciones en la concepción cinematográfica trasladan a la figura directiva o realizadora hacia una mera coordinadora cuya función es asegurarse que todas las entidades mediáticas que forman parte del procedimiento fílmico se adecuen a un plan estratégico de unificación y coherencia general. Algunos de sus proyectos de relato colaborativo incluyen las adaptaciones inmersivas de las mundialmente conocidas obras *Sherlock Holmes* y *Frankenstein*, donde combina el uso de diferentes medios digitales con, incluso, la inteligencia artificial.[41]

Esta idea del cine interactivo también es compartida por autores como De Sena Caires (2007: 804)[42], quien a través del proyecto de investigación experimental *Transparency* intentaba transformar el papel de la audiencia en una "interactor" partícipe en el proceso de creación de una narrativa de la interacción que definiese la historia adaptada. El autor parte de ejemplos previos en la historia del cine en los que la idea de la interacción fílmica define una serie de características argumentales de estos filmes respecto a la producción generalizada. Es lo que Caires (2007: 802) define como "interactive potential" y entre los filmes que ejemplifica como portadores de esta singularidad se encontrarían: *Rashomon* (1950), de Akira Kurosawa, debido al juego multifocal con las diferentes perspectivas de sus protagonistas que hacen que la audiencia deba reconstruir su propia versión de la realidad a partir de los testimonios que se presentan; el filme *Timecode* (2000), de Mike Figgis, que utiliza la técnica de la pantalla dividida en cuatro secciones para atender a las diferentes tramas de una misma historia; *Elephant* (2003), de Gus Van Sant, que emplea técnicas inmersivas de los videojuegos FPS (*First Person Shooter*); o *Smoking/No Smoking* (1993), de Alan Resnais, dos filmes para visualizar de forma separada pero continuada, cuyo orden de visualización determinará la historia que la audiencia reconstruya. Sin embargo, también aporta otros ejemplos menos conocidos para el gran público en los que la "interactive filmic narrative" ya estaría presente de forma mucho más patente y elaborada y servirían de modelos para el proyecto *Transparency*, el caso más destacado que nombra Caires (2007: 803) es *Kinoautomat* (1967) de Radúz Çinçera, filme checo pionero en dar la opción a la audiencia de elegir sobre la trama en torno a preguntas de sí o no al final de cada escena.

[40] Según su página web personal: "Lance Weiler is a storyteller, emerging media artist, entrepreneur and thought leader" (https://lanceweiler.com/about/). Consúltese la misma para profundizar en el trabajo del autor.

[41] Un ejemplo que se aleja un poco de la construcción colaborativa estética para acercarse a la creación colaborativa argumental del relato es la serie británica *I Am…* (2019-), donde Dominic Savage reúne a un elenco excepcional, liderado por Kate Winslet, para contar historias de mujeres desde una óptica cercana al género documental. La peculiaridad de este formato es que cada episodio es una entidad independiente y no relacionada con el siguiente (de hecho, la tercera temporada está conformada por un solo episodio "I Am Ruth", protagonizado por Winslet) y la trama de estos es ideada por Savage en diálogo con cada una de las actrices protagonistas (las cuales son acreditadas como coguionistas de los capítulos), llevando a cabo un ejercicio de relato colaborativo innovador en la red televisiva.

[42] Aunque existen muchas y muy variadas referencias críticas sobre este tema, entre las que se incluyen el libro *Hyper-Narrative Interactive Cinema: Problems and Solutions* de Nitzan Ben Shaul (2008) o las reflexiones sobre las estéticas mediáticas en el cine subversivo de Robert Stam (2015), se ha optado por citar brevemente esta referencia al tratar explícitamente un proyecto de filme colaborativo sustentado en los inicios cinematográficos de Radúz Cinçera.

Un tercer ejemplo de este tipo de proyectos transmedia lo constituye Peter Greenaway y su *The Tulse Luper Suitcases* (2003-2005), en el que una variedad multimedia comprendida por filmes, series de televisión, DVD, páginas web, CD-ROM y libros configuraban una orquestación coral e interactiva dirigida a que potenciales demandantes experimentasen una historia completa diversificada en diferentes relatos transmediáticos. De hecho, la obra también fue concebida para ser expuesta al estilo de una experiencia de exploración multimedia internacional entre los años 2007 y 2011, visitando diversos países entre los continentes americano y europeo. Al igual que en los dos proyectos anteriores, se buscaba la participación de la audiencia, ya no solo a través de la exploración y la interacción con los diferentes relatos transmedia, sino exhortándola a crear sus propios contenidos y compartirlos con el proyecto mediante las páginas webs u otros medios disponibles. Fátima Chinita define el proyecto como una suerte de conjunción entre "transmedia storytelling as self-reference multimediality", ya que este respondería a las convenciones de "an expanding authorial narrative universe" y la "seriality as Identity" o "a network of self-referencial multimediality" (Salmose y Elleström, 2020: 31-41).

El fenómeno "post" no es, a pesar de todo lo expuesto con anterioridad, una manifestación específica del siglo XXI, sino que a finales del siglo pasado ya existía una tendencia a definir estos procesos focalizando la discusión en los métodos de producción artística cada vez más recurrentes. Uno de los teóricos que mejor explica este hecho es Nicolas Bourriaud, quien en su libro *Postproducción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo* (2004) caracteriza cronológicamente su uso:

> Desde comienzos de los años noventa, un número cada vez mayor de artistas interpretan, reproducen, reexponen o utilizan obras realizadas por otros o productos culturales disponibles. Ese arte de la post producción responde a la multiplicación de la oferta cultural, aunque también más indirectamente respondería a la inclusión dentro del mundo del arte de formas hasta entonces ignoradas o despreciadas. Podríamos decir que tales artistas que insertan su propio trabajo en el de otros contribuyen a abolir la distinción tradicional entre producción y consumo, creación y copia, ready-made y obra original. La materia que manipulan ya no es materia prima. Para ellos no se trata ya de elaborar una forma a partir de un material en bruto, sino de trabajar con objetos que ya están circulando en el mercado cultural, es decir, ya informados por otros. (2004: 2)

Se observa que la definición de postproducción de Bourriaud vuelve con matices sobre los procesos mismos de adaptación o incluso hibridación, concepto en el que se ahondará más adelante. Términos como "creación" u "obra original" remiten inevitablemente a esos casi idénticos mecanismos; sin embargo, introduce dos aspectos que son interesantes a la hora de concebir estas formas de elaboración. Habla en primer lugar de que uno de los motivos que llevan a la incursión en los procesos de postproducción sería la "multiplicación de la oferta cultural". Parece que una vez más se incurre en el prejuicio de la adaptación como producto mercantil injerido en un mercado donde el gran volumen de oferta hace que se recurra a lo ya conocido para conseguir una mayor rentabilidad y fomentar la demanda. Es decir, se estaría de nuevo volviendo al prejuicio del prestigio por antigüedad de la obra original que haría funcionar a la obra de destino en las coordenadas de su propio campo económico.

Contrariamente a esto, la idea de Bourriaud debe ser entendida más en la dirección de la búsqueda de la innovación dentro de una oferta masificada, recurriendo a lugares

comunes y haciendo funcionar ese imaginario compartido en lenguajes distintos y diferenciados. Esta idea se revela con su aportación, en segundo lugar, del motivo fundado en rescatar de la ignominia a obras precedentes que sufren ese proceso de reelaboración. Si se aplica este razonamiento a la obra de estudio *@zola* (Bravo, 2020) se puede entender la misma como una reelaboración traducida al lenguaje propio cinematográfico de una historia situada en los márgenes de la literatura (precisamente tuiteraria) y que, por tanto, la vuelve a colocar en el centro del discurso y hace estallar el paradigma. Según Bourriaud, se podría afirmar que Janicza Bravo rescata a Zola y salva de la ignominia a su relato tuiterario para poner el foco sobre él mediante su recreación en el medio fílmico. Ello se constata en las siguientes palabras:

> La pregunta artística ya no es: "qué es lo nuevo que se puede hacer", sino más bien: "¿qué se puede hacer con?". Vale decir: ¿cómo producir la singularidad, cómo elaborar el sentido a partir de esa masa caótica de objetos, nombres propios y referencias que constituye nuestro ámbito cotidiano? De modo que los artistas actuales programan formas antes que componerlas; más que transfigurar un elemento en bruto (la tela blanca, la arcilla, etc.), utilizan lo dado. Moviéndose en un universo de productos en venta, de formas preexistentes, de señales ya emitidas, edificios ya construidos, itinerarios marcados por sus antecesores, ya no consideran el campo artístico (aunque podríamos agregar la televisión, el cine o la literatura) como un museo que contiene obras que sería preciso citar o "superar", tal como lo pretendía la ideología modernista de lo nuevo, sino como otros tantos negocios repletos de herramientas que se pueden utilizar, stock de datos para manipular, volver a representar y poner en escena. (3)

En resumen, el autor contrapone el fenómeno de la postproducción (asociado a la posmodernidad) a una concepción anterior modernista fundada en lo nuevo. Sin embargo, los procesos de adaptación en el ámbito cinematográfico existen desde los inicios mismos del cine, que se inspiraba en la literatura o en el teatro para construir sus tramas. Y tampoco es un proceso exclusivo del universo fílmico, sino que también se observa en muchas otras disciplinas artísticas. Aun así, insiste en la idea de la originalidad, derivada de la transfiguración, traducción, reelaboración de los elementos ya conocidos o dados en nuevos medios con sus lenguajes propios. No existe realmente una apropiación de un material preexistente que funcionó como producto cultural, sino una reproducción al mismo nivel, sin ningún tipo de subordinación, definida en una técnica y medio distintos. Finalmente, y por apuntar un discurso más divergente en esta estética de lo post- orientada hacia el discurso mediático, la figura de Edwin Gentzler, especialista en traducción, emerge con su propuesta de la "Age of Post-Translation Studies" en el libro *Translation and Rewriting in the Age of Post-Translation Studies* (2017). Inspirado, entre otras, por la figura de Linda Hutcheon en los estudios de adaptación, propone una serie de estudios de caso[43] que responden a una suerte de adaptación creativa originada a partir de los procesos de traducción o postraducción y las nuevas formas mediáticas influidas por la circulación internacional de las obras (2017: 20-22).

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

[43] En concreto, "*A Midsummer Night's Dream* in Germany" (2017: 19), "Postcolonial *Faus*t" (69), "Proust for everyday readers" (119) y "*Hamlet* in China" (168).

2. Thomas Leitch y la adaptación posliteraria. Recategorización

La posliteratura o lo posliterario han sido conceptos ampliamente debatidos desde hace varias décadas. Sus primeras manifestaciones se remontan a las reflexiones de Beverley (1991; 1993) sobre el desplazamiento de la posición hegemónica y canónica de la literatura como foco de saber debido a la irrupción de nuevas mostraciones culturales no necesariamente literarias, que a la vez es indicativo del rastro de un fenómeno mucho más amplio que tiene que ver con los estudios literarios. Asimismo, Marija Grech (2021: 158) afirma que la discusión se inicia en los años 80 y llega hasta la actualidad bajo la premisa del agotamiento de la literatura. Grech considera que "the term 'post-literary' can be used to designate either a state of potential "literaturelessness", or the possibility of an alternative domain for the literary", es decir, retoma de nuevo esa dicotomía enfrentada que se introducía al principio de la presente tesis. Por una parte, está la crítica que considera el modelo extenuado y se inclina por definir una realidad sin literatura o su desaparición frente a la otra parte que defiende una transformación del paradigma en el que la literatura persiste mutando hacia nuevos medios y formas. De hecho, Grech se inclina también hacia la segunda consideración cuando afirma que "the idea of the post-literary suggests a literature that continues to survive in the face of its own precariousness", incidiendo en la idea de su supervivencia como expresión artística (159). Otros autores como Marc Farrant (2020: 144) adoptan una visión más metafísica al justificar la actualidad de lo posliterario "on an incapacity to deal with death", debido al hecho de que el nuevo paradigma se caracteriza por una convivencia de la era tecnológica con la nueva política de la posverdad y del fanatismo religioso, tres espacios (digital, político y religioso) donde la muerte no tiene cabida o se intenta invisibilizar.

Una cuestión más concreta en el ámbito de lo posliterario e igualmente debatida ha sido el hecho de la existencia de escritores cuyos estilos, tanto por la forma como por el contenido, se definían por poseer ese marcado carácter en sus obras antes de la teorización del propio concepto y mucho más de la aparición de los medios digitales que participan en la actualidad de este. En este sentido, figuras autoriales como Christine Brooke-Rose, Don Delillo, Kazua Ishiguro, James Joyce o Samuel Beckett, entre otras, salen a la palestra en esa definición postrera de sus obras[44]. La primera autora, sobre la que diserta largamente Grech acerca de su pertenencia a este modelo, comparte con el resto de los autores el estilo experimental de sus obras, observable sobre todo en la recursividad de los diferentes puntos de vista de los personajes y la gran presencia en su escritura de otra figura experimental anterior como Beckett. Autores como Delillo o Ishiguro son defendidos por Farrant como posliterarios en tanto que exploran la finitud de las individualidades (entendidas como entes y no singularidades) o lo que él llama "the limits of the human" en relación con la idea de la muerte (2020: 147). Lo paradójico es que estos dos autores han visto sus obras adaptadas bajo títulos homónimos al medio cinematográfico, en el caso del primero con los filmes *End Zone* (2008), de George

[44] Aquí podría introducirse un breve inciso al paradigmático caso de la vasta creación literaria del Marqués de Sade y su repercusión en otros medios actuales, como hecho significativo la saga de videojuegos *Assassin's Creed* (2007-), adaptada de forma paupérrima al cine bajo título homónimo (kurzel, 2016). Su adaptación al medio fílmico más popular es *Quills* (Philip Kaufman, 2000). En la época, la obra de Sade fue condenada por su carácter rompedor y libertino, aunque en la actualidad se le reconoce como uno de los renovadores de la filosofía del egoísmo integral.

Ratliff, o *Cosmopolis* (2012), de David Cronenberg, y del segundo con *The Remains of the Day* (1993), de James Ivory, o *Never Let Me Go* (2010), de Mark Romanek.

James Joyce se sitúa en el mismo lugar que todas estas figuras, ya que, previamente a todas las nombradas anteriormente, este autor se caracterizó por su prosa experimental. Además, también puede ser justificado como un escritor pionero en su carácter posliterario. Dice Louis Armand respecto a esa caracterización que "Joyce has frequently become the paradigm of a certain post-literary avant-gardism itself" (2021: 64). Según Armand, la literatura de Joyce se identifica por el caos derivado de una "psychogeography" cercana a la del escritor Ian Sinclair, junto con la "experimental fiction" o la presencia de la "cybernetic" en su escritura (64-65). E insiste en que ""Joyce" has duly been erected as one of that industry's temporal idols (and sub-franchised to a whole array of "post-literatures" […])" (65). Así pues, Joyce entraría en ese grupo de escritores posliterarios integrado por figuras como las antes mencionadas a las que también se les podría añadir a William S. Burroughs, cuya escritura se distingue del mismo modo por una representación estética constantemente radical y rompedora con los moldes de la narrativa convencional o, en palabras del propio autor a propósito de la novela *Naked Lunch*: "EL ALMUERZO DESNUDO es una heliografía, un Manual de Bricolaje… Lascivias de negros insectos se abren en vastos paisajes de otros planetas… Conceptos abstractos, desnudos como fórmulas algebraicas, reducidos a estiércol negro o a un par de cojones envejecidos… " (Burroughs, 1959: 222). E, incluso, a Mark Z. Danielewski y su literatura ergódica[45]. Dentro de una categoría, la posliteraria, siempre entendida desde la óptica de la escritura discontinua y experimental, no directamente relacionada con la revolución digital que tiende a determinar el fenómeno (posliterario).

Previo a dar comienzo a la exposición de la tipología propuesta, debe aclararse aquí que la categorización no responde a una modalidad práctica concreta de clasificación, sino que aglutina todas las variantes de la adaptación no novelísticas y, por ende, en muchos de los casos desde elementos previos no literarios o no narrativos. Para explicitarlo de forma más clara y recurriendo a la distinción establecida por Seymour Chatman (1990a, 1990b), el texto narrativo resultante tras la aplicación del proceso de adaptación y la aparición del producto fílmico en ciertas ocasiones se inclinará cara el proceso de transducción (transformación + traducción al lenguaje fílmico) orientado hacia la historia, mientras que en otros casos hacia el discurso. Las categorías que ilustran la adaptación desde el cómic, el *manga*, el *anime*, los personajes franquicia, los videojuegos, el teatro, los podcasts, la prensa o la tuiteratura tienden a reelaborar un relato preexistente en otro medio, lo que luego afecta a la forma del discurso, pero ya secundariamente. Sin embargo, adaptaciones cuyo origen parte desde los juegos de mesa, los juguetes, los parques temáticos, el arte pictórico o la *stand-up comedy*, que en muchas de las ocasiones carecen de una narrativa propia y redundan en lo no literario, precisan de una construcción narrativa, de un contenido y de una historia propia en el proceso.

Al mismo tiempo, otros tipos de adaptaciones como las metadiscursivas, que incluyen la discusión sobre el propio medio dentro de su discurso, el cine amalgámico, el cine que adapta cine, el cine que adapta series, las franquicias de medios, las estéticas del *biopic*, el cine de registro documental, las adaptaciones del lenguaje digital o, incluso, el cine de creación en redes sociales como Instagram y TikTok apelan directamente a la manifestación discursiva, la forma cinematográfica y la estructura de la disposición fílmiconarrativa para explicar sus procesos. Es por todo ello por lo que la presente

[45] Concepto introducido por el académico noruego Espen J. Aarseth en su obra *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997) y que apela a la cultura del esfuerzo en la escritura laberíntica y su recepción en la lectura. Composición de las palabras griegas *ἔργον* (trabajo o esfuerzo) y *ὁδός* (camino o recorrido): "In ergodic literatura, nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text" (Aarseth, 1997: 1-2).

exposición de categorías no pretende ilustrar una canon uniforme, fijo e inmutable de la adaptación posliteraria, sino servir como contexto de partida para la defensa de la pertinencia del concepto de *mediadaptación* en los estudios sobre el campo actuales y los casos concretos de esta investigación dirigidos hacia la importancia de los medios y redes sociales.

La estructuración que se va a seguir para recategorizar el fenómeno es la siguiente: en los seis primeros subepígrafes (del 2.1 al 2.6) se van a presentar los tipos ya definidos por Leitch (2004, 2007) actualizados al presente de la producción fílmica. A continuación, se hará una breve transición hacia la mediadaptación a través del arte escénico como origen y motor, tanto de la adaptación canónica, como de la posliteraria. Y, finalmente, se seguirá con las trece categorías restantes, fruto de la ampliación del paradigma, de las cuales dos (2.9 y 2.10) serán derivaciones de la 2.1 y 2.3, respectivamente. Además, los puntos 2.19 y 2.20 serán de vital importancia al centrar los estudios de caso propuestos en el segundo bloque de esta tesis.

2.1. DEL CÓMIC AL TEXTO FÍLMICO

En su ensayo *Post-literary Adaptation*, Leitch (2004: 1; 2007: 257) menciona algunos ejemplos que ilustran esta nueva era para los procesos de adaptación cinematográfica. El primero que propone es la oleada inicial de películas de superhéroes/heroínas Marvel y DC Comics surgida a finales del siglo pasado y comienzos del XXI, es decir, la adaptación al cine de cómics. Aquí ya se introducen el diseño gráfico y las historietas animadas como fuentes de inspiración para la adaptación cinematográfica sustituyendo a la literatura, si bien también se podría dar pie al debate de si el cómic, como creador de un relato y un discurso propios, se puede considerar un medio literario o no, así como la discusión acerca de la creciente importancia y opulencia del universo *Marvel* en el medio cinematográfico actual y su expansión a los medios de *streaming* [*The Falcon and the Winter Soldier* (2021) o *Wandavision* (2021) en Disney+]. En el momento de escribir esta tesis, otros de los ejemplos que durante todo el año 2022 inundaron las grandes pantallas de los cines de todo el mundo en forma de adaptaciones de las obras de las dos principales compañías de cómics fueron: *Black Panther* (Coogler), *Doctor Strange in the Multiverse of Madness* (Raimi), *Morbius* (Espinosa), *Eternals* (Zhao, estrenada oficialmente en 2021), *Thor: Love and Thunder* (Waititi) de Marvel (también *The Marvels* de DaCosta y *Blue Beetle* de Soto en 2023) y *Aquaman* (Wan, retrasado y estrenado en 2023), *Black Adam* (Collet-Serra), *The Batman* (Reeves), *The Flash* (Muschietti, retrasado y estrenado también en 2023) de DC Comics. Aunque la mayoría eran continuaciones de sagas ya iniciadas en las últimas décadas, los casos particulares de *Black Adam* y *Morbius* eran proyectos nuevos, el segundo derivado del universo *Spider-Man*, siendo uno de sus villanos. Mención aparte merece *The Batman*, puesto que no constituye una continuación de sagas anteriores del superhéroe, sino una reinterpretación del personaje y el enésimo recomienzo de la saga.[46]

Cabe un breve aparte para introducir en este apartado la creciente dinámica cinematográfica de la creación de universos fílmicos en los que diferentes producciones se relacionan argumentalmente. Al caso de los universos fílmicos de DC Comics o Marvel, se le podrían sumar otros como el próximo universo Barbie, consistente en adaptar al cine diversos juguetes de la compañía Mattel. Sin embargo, el inicio del cine de superhéroes/heroínas se sitúa en el estreno de *Superman and the Mole Man* (Sholem,

[46] Pese a que, evidentemente, aún se está ante un universo muy masculinizado, también se han dado producciones bajo direcciones femeninas como son los casos de: *Wonder Woman* (Patty Jenkins, 2017) y WW84 (2020), *Captain Marvel* (Anna Boden, 2019), *Birds of Prey* (Cathy Yan, 2020), el ya nombrado *Eternals (Chloé Zhao, 2021) o Black Widow (Cate Shortland, 2021).*

1951), por más que ya existiese una década antes la estética del serial periódico por capítulos en salas de *Adventures of Captain Marvel* (English y Whitney, 1941). A pesar de ello, el primer éxito de una adaptación de DC (a cargo de Warnes Bros, que tenía los derechos) no llegaría hasta la década de los 70 con el estreno de *Superman* (Donner, 1978) y sus secuelas, seguido en las décadas posteriores de *Batman* (Burton, 1989) y sus derivaciones en los años 90. No obstante, el favor de la crítica no lo conseguirían hasta ya entrado el nuevo milenio con el comienzo de la trilogía *Dark Knight* de Christopher Nolan y el filme *Batman Begins* (2005).



Il. 3: "DC Comics/Marvel", Diseño de Neon-Revenge (Fuente: *Deviant Art*: https://www.deviantart.com/neon-revenge/art/DC-Comics-Marvel-849542883).

Caso similar ocurrió con las adaptaciones de Marvel, pues su primer éxito comercial aparece en los 90 con la película *Blade* (Norrington, 1998 y secuelas), pero la consagración ante la crítica aterriza con la saga *X-Men* iniciada en los 2000 de la mano de Bryan Singer y la trilogía *Spider-Man* (aquí los derechos vendidos a Sony) de Sam Raimi, iniciada en el 2002. Así se entra de lleno en el debut de los universos expandidos. En el caso de Marvel comienza con *Iron Man* (Favreau, 2008) y continúa con *The Incredible Hulk* (Leterrier, 2008), *Iron Man 2* (Favreau, 2010), *Thor* (Branagh, 2011), *Captain America: First Avenger* (Johnston, 2011), hasta alcanzar a *The Avengers* (Whedon, 2012). Cada una presenta a uno de los integrantes de la reunión de 2012, excepto en dos que se estrenan a posteriori: *Black Widow* (Shortland, 2021) y *Hawkeye* (2021) en formato serie para Disney+. A todas ellas las siguen un número indefinido y variable de secuelas, además de salir otras sagas entrecruzadas como *Guardians of the Galaxy*, *Ant-Man*, *Spider-Man*, *Dr Strange*, *Black Panther* (la única en ser nominada a los Oscar), *Shang-Chi*, *Eternals* o la ya mencionada *Black Widow*, que han seguido expandiendo el universo. En el caso de DC, y de la mano de Zack Snyder, el universo expandido se inicia con el estreno de *Man of Steel* (2013), seguida de *Batman v Superman: Dawn of Justice* (2016) y *Wonder Woman* (Jenkins, 2017), luego reunidos en *Justice League* (2017). Aunque a posteriori se presentarían a los otros integrantes en *Aquaman* (Wan, 2018) o *The Flash* (Muschietti, 2023).

Aparte de las secuelas de muchas de estas producciones, se le han sumado otras sagas como *Shazam!*, *Suicide Squad*, *Birds of Prey* o *Black Adam*. Paradójicamente, los únicos casos derivados que han encontrado cierto grado de aceptación dentro de la crítica son las

producciones independientes de las sagas *Joker* y *The Batman*, iniciadas en el 2019 y 2022 respectivamente. A este respecto, el crítico especializado John G. Cawelti (1976) introducía en el siglo pasado los signos de agotamiento de un género fílmico con los ejemplos del western y el género policiaco a través de cuatro enfoques. Aplicados al género que ahora se discute, se puede observar una correlación entre los mismos. El enfoque paródico se ha aplicado al género a través del filme *Deadpool* (Miller, 2016), el enfoque nostálgico con *Logan* (Mangold, 2017), el desmitologizante con *The Boys* (2017-) y el reafirmante del género con *The Batman* (Reeves, 2022).

Sin embargo, en el momento en el que Leitch propone esta primera categoría de la adaptación posliteraria, del cómic al filme (u otras plataformas audiovisuales), aún no había surgido el fenómeno *The Walking Dead* (*TWD*). El texto adaptado tras este éxito pertenece al creador Robert Kirkman, que en el año 2003 publica por primera vez su cómic *The Walking Dead* (hasta el año 2019). La premisa de la historia es clara: en un mundo postapocalíptico la humanidad lucha por sobrevivir peleando contra una extraña anomalía que convierte a los muertos en zombis.[47] En el año 2010, la cadena de televisión estadounidense de pago AMC[48] adapta estos cómics a la televisión y surge desde entonces hasta la actualidad el fenómeno *TWD*. La trama principal se desarrolla en once temporadas desde el año 2010 hasta el año 2022, sin embargo, aparecen a lo largo de esos años diferentes tramas secundarias también finalizadas y en formato serie que expanden el universo: *Fear The Walking Dead* (2015-2023), *The Walking Dead: World Beyond* (2020-2021) o *Tales of The Walking Dead* (2022)[49].

Una discusión que surge a propósito de este ejemplo es la distinción entre el cómic propiamente dicho y la denominada *novela gráfica*. La diferencia reside fundamentalmente en una formulación estructural, pues mientras el cómic es concebido como una publicación periódica sin un marco narrativo definido, la novela gráfica tiende

[47] Aunque el género zombi tiene un amplio recorrido en el cine, cabe concretar un poco su origen y recorrido dentro y fuera de la pantalla. El término *zombi,* como tal, surge del medio literario, específicamente de la novela *Le zombi du Grand-Pérou, ou, La Comtesse de Cocagne* (1697), del escritor francés Pierre-Corneilles Blessebois (también conocido como Paul-Alexis Blessebois) y donde se hace referencia por primera vez a una especie de criaturas surgidas por las ciencias ocultas. Sin embargo, el filme que da comienzo al género es *White Zombie* (Halperin, 1932). Esta idea evoluciona con el paso del tiempo desde el concepto del "revivido" por magia negra o ciencias ocultas hasta el de "muerto viviente" con el estreno del filme *Night of the Living Dead* (Romero, 1968). Este da inicio precisamente a la concepción del zombi moderno del que se inspira *TWD* y que también llega a la producción fílmica actual con proyectos como *Army of the Dead* (Snyder, 2021).

[48] En un principio, desde su fundación en el año 1984, *American Movie Classics*, pero dejando atrás esa nomenclatura y pasando a ser simplemente AMC desde el año 2002, debido a la variedad de su contenido audiovisual. En el año 2020 lanza AMC+, su plataforma de *video on demand*.

[49] A partir de la segunda temporada de *TWD* también se empieza a emitir en el mismo canal un programa de debate llamado *Talking Dead*, donde se discutían los episodios semanales entre equipo técnico, dirección y audiencia. Este universo zombi, lejos de agotarse, se sigue multiplicando y parece que su fin está lejos aún, pese el anunciado fin de la trama principal en el año 2022. A las ya existentes producciones derivadas, se le añadirán en los años venideros varios *spin offs* en formato serie sobre las historias de tres de los personajes más emblemáticos de la serie y muy presentes a lo largo de la misma: el primero *The Walking Dead: Daryl Dixon* (2023-) se centra en el personaje de interpretado por Norman Reedus y su periplo por tierras francesas (posterior a los eventos de la trama principal) y fue estrenada el 10 de septiembre de 2023 en el canal AMC; el segundo sigue a los personajes de Maggie (Lauren Cohan) y Negan (Jeffrey Dean Morgan) en una historia situada en la ciudad de Nueva York (Manhattan, concretamente) también tras los eventos de la trama principal. Estrenada en junio del año 2023 este se traslada al canal de *streaming* AMC+ (plataforma de *video on demand* y como ya pasara con *Tales of TWD*). Lleva por título *The Walking Dead: Dead City* y centra el relato en una "gran manzana" postapocalíptica. Aunque lejos de quedarse en un éxito meramente televisivo, el universo *TWD* también planeaba inicialmente expandirse al mundo cinematográfico con la producción de una trilogía basada en el antiguo protagonista de la trama principal, Rick Grimes (Andrew Lincoln), que correría a cargo de Universal Pictures. Sin embargo, este proyecto inicial se reconvirtió al formato miniserie de seis episodios protagonizados por Rick y Michonne (Danai Gurira), siguiendo las historias de ambos a partir de las novena y décima temporada de la trama principal y, consecuentemente, su reencuentro. El estreno de este *spin off* también se sitúa en el año 2024 en el canal AMC bajo el título de *The Walking Dead: Rick & Michonne*. Por su parte, *More Tales from the Walking Dead Universe*, es otra producción futura que expandiría el proyecto iniciado con *Tales of The Walking Dead*. Habrá, pues, que esperar aún para el salto a la gran pantalla del universo zombi de *TWD*.

a seguir el modelo canónico estructural del relato consistente en la presentación, el nudo y el desenlace. Al amparo de estas consideraciones se podría incluir la obra de Kirkman dentro de la etiqueta *novela gráfica*, asimilándola a proyectos que también han visto la luz en el medio cinematográfico como *Sin City* (1991 [2005, 2014]) de Frank Miller o *Hellboy* (1994 [2004, 2008, 2019]) de Mike Mignola.[50] Por otro lado, también estaría *Persepolis*, tanto el cómic alternativo de Marjane Satrapi (2000-2003) como la adaptación homónima al cine de 2007, codirigida por ella misma, centrados en la vida de la autora franco-iraní y sus vivencias en la revolución islámica. Dado que este ilustraría el paradigma de la historia gráfica de compromiso político y prestigiada por la crítica junto a *Maus* (Spiegelman, 1980-1991), representativa del antisemitismo en el periodo de entreguerras europeo y en el centro de la polémica recientemente por su prohibición en colegios del estado de Tennessee (EE. UU.).

En la actualidad, otro ejemplo de peso añadido a todos los anteriores y a este tipo de adaptaciones que también han visto su mudanza a los medios de *streaming* es el de la serie *The Boys* (2019-), emitida en la plataforma Prime Video del gigante Amazon. El cómic original y de título homónimo (2006-2012) corre a cargo de Garth Ennis y Darick Robertson y cuenta la historia de un grupo perteneciente a la CIA encargado de controlar a las personas con superpoderes que habitan el planeta. Al igual que el ejemplo de *TWD*, el éxito de esta adaptación en las pantallas de *streaming* ha favorecido la intención de Amazon de expandir el universo con la producción de nuevas historias y *spin offs*. La propia compañía es la encargada de adaptar también para su servicio de *streaming* Prime Video la novela gráfica *Samaritan*, creada por Marc Olivent, Renzo Podesta y Bragi F. Shut, y siendo este último el encargado también de escribir el guion del filme protagonizado por Sylvester Stallone en la piel de un superhéroe mundano y ambiguo cansado de un mundo distópico y polarizado. El filme, estrenado en el año 2022, mantiene el título original de la obra gráfica.

Fernández Porta, si bien es uno de los autores que defienden la idea de una sinergia entre la literatura y el nuevo paisaje mediático, donde prima la representación de lo visual con su concepto de *textualidad mediática*, teoriza sobre la noción posliteraria del "cómic como cómplice en el asesinato de la literatura" (2007: 311). El autor retoma la idea vanguardista del asesinato de la literatura para plantear la "reveladora paradoja: el límite o extremo de la literatura planteado, originariamente, en forma de cómic" debido a la importancia de la imagen en la construcción estructural de la página del cómic y el papel secundario de lo textual como soporte indicativo en forma de didascalia que también depende intrínsicamente de su composición visual en la ordenación de la viñeta (312). Sin embargo, el autor vuelve a aunar ambos medios, el textual y el visual, al complementarlos en su realización de carácter posliterario como es en el caso del cómic o la novela gráfica, pues, como él mismo dice, en ningún momento se propone una "*negación de la literatura*" sino una crítica del mercado editorial, que en nuestros días se traduce en su implosión hacia los modelos transmediáticos de consumo (327).

Estas consideraciones sobre la era postextual, donde el audiovisual ha reemplazado a lo literario, son recogidas por otros autores a la hora de definir nuevas modalidades o formatos de creación mediando en un papel central la importancia de la imagen respecto del mero texto. Es el caso del periodista estadounidense Farhad Manjoo (2018), quien, a propósito de esa denominada era postextual que caracteriza la actualidad digital, asevera que "the defining narrative of our online moment concerns the decline of text, and the exploding reach and power of audio and video".

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

[50] La obra gráfica de Alan Moore, en concreto *Watchmen* (1986-1987), también funciona como relato de adaptación, desde el filme homónimo del 2009 de Zack Snyder, hasta la serie de mismo nombre del año 2019. En este caso la trama se funda en una historia ucrónica donde se alterna con la existencia de los superhéroes/heroínas durante el siglo XX.

2.2. DEL PERSONAJE FRANQUICIA AL TEXTO FÍLMICO ORIGINAL

Un segundo ejemplo de adaptación posliteraria que propone Leitch (2004: 1, 2007: 257) es el del universo "James Bond" *Agente 007*, en el cual el autor defiende que las películas aparecidas en los primeros años 2000 y premiadas por la academia del cine en el pasado no eran adaptaciones de las novelas del escritor Ian Fleming, sino creaciones originadas a partir de un personaje central que sirve de prototipo de héroe masculino idealizado de una franquicia, por lo que se sigue la línea de una adaptación no narrativa. Lo particular de este caso reside en que en la actualidad la saga James Bond ha finalizado un ciclo cinematográfico con el fin de la etapa de Daniel Craig como intérprete del super espía británico por excelencia. El debate ahora se centra en su sucesor y se incide en el matiz de sucesor y no sucesora porque se descarta por parte de los productores la idea de que la nueva heroína protagonista sea una mujer.[51] El argumento esencial que defienden es precisamente que el personaje creado por Fleming era masculino y por tanto la historia no se debería alterar de forma que traicione su origen en la concepción del prototipo del héroe-macho. Argumento que cae bajo su propio peso cuando, como reflexiona Leitch, no se está ya ante adaptaciones de la novela, sino ante un personaje cinematográfico independiente de su original literario. Por tanto, quizá la realidad de esta excusa no responda más que a una simple cuestión económica, dado que la saga dejaría de ser tan rentable si el prototipo del héroe masculino es sustituido por uno femenino, suscitando que la mayoría de los fans de este tipo de filmes o bien no consuman el producto o bien se sientan ofendidos por el mismo; o, incluso, a una cuestión ideológica y de resistencia ante el cambio de dinámicas en la estructura narrativa del espía varón omnipotente y totalmente embebido del argumento canónico del *Don Juan*, puesto que esa misma premisa no podría replicarse con una protagonista femenina precisamente por las aplicaciones de sesgo de género aún vigentes en la actualidad de las sociedades heteropatriarcales[52].

Este modelo de adaptación respondería de forma muy similar al propuesto por Meikle (2019: 27-28), que parte de la realidad de las franquicias de libros adaptadas a franquicias fílmicas para crear un multiverso digital mediático a la postre. Sucede entonces que no necesariamente se parte de un arquetipo inicial de franquicia, sino que se llega a él

[51] Aunque no se ha anunciado oficialmente, se da por hecho que el próximo James Bond será interpretado por el actor británico Aaron Taylor-Johnson.

[52] A propósito de estas consideraciones, existe un estudio que propone la clasificación de los distintos personajes Bond respondiendo a los tipos de masculinidad representados en pantalla a través de las diferentes épocas de la saga. Niina Sorvari (2010), a partir de la pregunta "A Sexist, Misogynist Dinosaur?" (sacada precisamente de un diálogo entre M [Judy Dench] y James [Pierce Brosnan] en *Goldeneye* [1995]), establece básicamente cuatro tipos de actitudes machistas dependiendo de la evolución de la franquicia. Una primera de corte claramente misógina encarnada por el primer Bond interpretado por Sean Connery (años 60 y principios de los 70) y cuyos rasgos definitorios serían la degradación femenina como mero instrumento de satisfacción sexual y la superioridad intelectual (él nunca se equivoca). En segundo lugar, estaría el personaje caracterizado por Roger Moore (años 70 y 80), cuyos rasgos se inclinarían más hacia lo cómico y la autoparodia, sin embargo, la marca Bond ya estaría preestablecida con el uso hipersexualizado de los personajes femeninos y su función como meros objetos de deseo. El tercer tipo corre a cargo de Pierce Brosnan (años 90 y principios de los 2000), donde Bond es enfrentado por primera vez a la contestación femenina, pero este actúa puerilmente ante su mirada. Aquí los personajes femeninos dejan de ser simples instrumentos para desarrollar un peso más relevante en la trama. Y, finalmente, el último Bond hasta el presente, Daniel Craig, humanizado y dotado de sentimientos (próximo al personaje más oscuro e introspectivo iniciado con Timothy Dalton). En este caso la instrumentalización se invierte con el cuerpo del actor y, aunque es sin duda el 007 más violento, también es el más emocional, rindiéndose al amor, pero sin perder la seña de identidad de una masculinidad tóxica reconvertida en violencia. Si se traslada esta clasificación al reparto de audiencias por sexos de las sagas, aún pese a ser una saga eminentemente masculina, el récord de audiencia femenina lo consigue precisamente con la irrupción en el 2006 con el filme *Casino Royale* del último tipo Bond (Daniel Craig), llegando hasta un 45% de rating de espectadoras mujeres. También es necesario aclarar que, si bien la saga iniciada en los 60 hasta principios de los 2000 con los diferentes intérpretes Bond constituye un mismo universo temporal continuado, a partir de la irrupción del 007 de Craig se crea un universo paralelo nuevo y autónomo (en relación con el personaje oscuro de Dalton).

mediante el proceso de "franquiciación" del medio cinematográfico desde una fuente literaria inicial, a través de la figura canalizadora del héroe sobre la que se articula todo el universo mediatizado. Un ejemplo muy claro de este proceso es la franquicia fílmica *Rocky* (1976-), articulada de forma exclusiva en torno a la figura central del héroe masculino, el boxeador Rocky Balboa. Aunque aquí la figura del personaje franquicia ideado por Sylvester Stallone no responde a la adaptación desde el medio literario, sino a la inspiración sobre un personaje de la vida real, el boxeador italoestadounidense Rocky Marciano (1923-1969). La peculiaridad de esta saga cinematográfica es que luego de su expansión con la trilogía *Creed* (2015-), el protagonista pasa a ser el heredero (Adonis Creed) del enemigo inicial de Rocky en la ficción (Apollo Creed), pero este mantiene su papel de relevancia en el filme como mentor. Para finalmente desaparecer significativamente en la última entrega (2023) centrada sobre el personaje de Creed y ocupando una función de mero productor ejecutivo.[53]



Il. 4: "*John Wick*" (Fuente: *Empire*, https://www.empireonline.com/movies/reviews/john-wick-review/).

Otro ejemplo de saga franquiciada en torno al tirón mediático de su figura protagonista es *John Wick* (Stahelski, 2014-), cuya serie de filmes (y la serie derivada, *The Continental*, Peacock, 2023-), centrada en el héroe (un sicario enfrentado al submundo de los asesinos a sueldo que lo ampara) que da nombre a la producción e interpretado por Keanu Reeves, se sitúan como la referencia del género de cine de acción en el panorama cinematográfico actual. Este caso también sufre de una fuerte expansión transmedia debido a su gran popularidad entre la audiencia, lo que ha llevado a la franquicia a la proyección de la próxima producción de un *anime* al puro estilo japonés. Paralelamente a este caso figura también el del filme *Nobody* (Naishuller, 2021), que comparte creador/guionista (Derek Kolstad) y productora (87Eleven Productions) con el ejemplo anterior. En este caso particular, se aprovecha el tirón mediático del actor Bob Odenkirk (*Breaking Bad*, *Better Call Saul*) para articular en torno a su figura (*machoheroica*) lo que se prevé se convierta en una saga al mismo estilo que *John Wick*.[54]

[53] La franquicia fílmica presenta la siguiente cronología: *Rocky* (1976), *Rocky II* (1979), *Rocky III* (1982), *Rocky IV* (1985), *Rocky V* (1990), *Rocky Balboa* (2006), *Creed* (2015), *Creed II* (2018) y *Creed III* (2023).
[54] Otros casos análogos a estos son la saga *Equalizer* (Fuqua, 2014; 2023) o el filme *The Killer* (Fincher, 2023).

Sumado a esto, existe también en la actualidad el fenómeno audiovisual *Lupin*, cuyo actor representativo de ese héroe de franquicia (masculino) sobre el cual discurre toda la trama, Omar Sy, ha firmado un contrato inédito de exclusividad en la industria cinematográfica con la distribuidora de *streaming* internacional Netflix para rodar varios proyectos en común[55]. Como sucede en el caso inicial, el texto literario del que surge este personaje franquicia es el ideado por el autor francés de principios del siglo XX Maurice Leblanc y su novela *Arsène Lupin, gentleman-cambrioleur* (1907), que daría comienzo a una serie de otras obras identificadas en el mismo héroe. Sin embargo, la serie crea un texto fílmico original centrado en la figura central del antihéroe Lupin, la cual bebe estéticamente y al mismo tiempo del *manga* japonés de los años 60 *Lupin III* (y el posterior *anime*) creado por Monkey Punch, cuya trama también se inspira del personaje creado por Leblanc.

Un ejemplo distanciado del héroe masculino por excelencia, que no funciona exactamente en el mismo nivel de sus homólogos varones, es el de Black Widow. Aunque presente en la mayoría de las sagas cinematográficas de Marvel en la última década (*Iron Man*, *Avengers*, *Captain America*, *Captain Marvel*), ha visto como su saga propia también ha dado inicio con el filme *Black Widow* (Shortland, 2021). Así pues, el personaje franquicia construido en torno a Natasha Romanoff (Scarlett Johansson), que había asumido un rol protagonístico secundario ante los diferentes héroes hombres de Marvel, inicia su andadura con la duda de su continuidad en la saga; puesto que, aunque se ha especulado con una secuela del filme del año 2021, actualmente el personaje de Romanoff ha fallecido en la también saga *Avengers*. Esto parece no ser un impedimento debido a la deriva que ha tomado en sus últimos filmes el universo Marvel con las variaciones temporales y la exploración del multiverso.[56] Ante la duda de si seguirá expandiéndose esta saga bajo la dirección de Cate Shortland, también está el caso de *Captain Marvel* (Boden, 2019) y la continuidad del personaje ambientado en la década de los años 90 con Brie Larson en el rol protagonista.[57]

2.3. DEL VIDEOJUEGO AL TEXTO FÍLMICO

El tercer caso es la adaptación al cine de juegos y videojuegos, también desde esa óptica discutible de lo no narrativo, como por ejemplo el *SuperMario* de Satoshi Tajiri (*Pokémon* se podría incluir aquí de nuevo), cuya nueva adaptación *The Super Mario Bros. Movie* (Horvath y Jelenic, 2023) regresa al formato animación tras el fiasco de *Super Mario Bros.* (Morton y Jankel, 1993) en formato *live action*; o *Dungeons & Dragons*, que además tuvo nueva adaptación en el año 2023 (Daley y Goldstein); y sin olvidar el que sería uno de los primeros ejemplos de adaptación posliteraria: *Clue* (Lynn, 1985), adaptado a partir del famoso juego de mesa (Leitch, 2004: 1, 2007: 257). Si se aparta de la ecuación a *Pokémon*, que ya ha sido analizado anteriormente, el primer caso se afianzó

[55] *Lupin* (2021-) es una serie francesa, pero de difusión en streaming y éxito internacional, inspirada en el personaje central de las novelas de Maurice Leblanc, Arsène Lupin.

[56] Aparte necesario en este punto, dado que la exploración del multiverso se ha convertido en la piedra de toque de las producciones fílmicas de DC Comics y Marvel para dar solución en muchas de las tramas a agujeros argumentales propios de las ficciones elevadas al cubo de las historias de superhéroes/heroínas. Estos son los casos de *The Flash* (Muschietti, 2023) *o Doctor Strange in the Multiverse of Madness* (Raimi, 2022). Sin embargo, el factor nostalgia (véanse Booker, 2007; Primorac, 2015; Hill, 2018 o Meikle, 2016) también es clave en estas remediaciones. El ejemplo por excelencia es *Spider-Man: No Way Home* (Watts, 2021), donde la confluencia de los tres actores que encarnaron al hombre araña en la gran pantalla (Tobey Maguire, Andrew Garfield y Tom Holland) hace las delicias de la audiencia, rescatando a la masa fan de los primeros años 2000 y la década de 2010 y apelando a ese sentimiento nostálgico del pasado. Lo mismo ocurre también con *The Flash*, donde confluyen los hombres murciélago de la línea temporal original, significados en los personajes de Michael Keaton (Burton, 1989; 1992) y Ben Affleck (Snyder, 2016; 2017; 2021).

[57] Un caso algo más difuso es el del personaje de Daenerys Targaryen (Emilia Clarke) en *Game of Thrones*, debido a la repercusión mediática del icono en la adaptación televisiva respecto de la fuente literaria.

en la taquilla a las pocas semanas de su estreno, sobre todo debido a la apuesta por mantener el formato animado en vez de pasarse al *live action*, sinónimo de fracaso entre la audiencia y la crítica[58]. Otros de los factores que impulsaron esta nueva adaptación fueron la elección de un elenco de doblaje plagado de estrellas (Anya Taylor-Joy, Chris Pratt, Seth Rogen o Jack Black), el estatus global de Super Mario como figura pop, la labor mediática de publicidad llevada a cabo por el gigante de los videojuegos Nintendo y el carácter transgeneracional del juego, que atrajo a adultos y niños a las salas de cine. En su conjunto, todo esto dio pie al inicio de la que se prevé una nueva saga fílmica al amparo de la franquicia Mario. De hecho, el grupo Nintendo ya ha anunciado la próxima producción de un filme *live action* adaptado de otra de sus sagas de videojuegos más exitosas, *Zelda*, tras el éxito cosechado con este último filme (aunque en versión animada). El segundo caso ha tenido una acogida menos llamativa pero igualmente celebrada entre audiencia y crítica. Por un lado, se ha incidido en la carismática actuación de Chris Pine como protagonista de la cinta ayudando a salvar ciertas lagunas narrativas del guion; al mismo tiempo y, por otro lado, ha generado cierta controversia al denunciar un excesivo peso de la figura del héroe masculino frente a su compañera de aventuras (en un intento de imitación del aclamado dúo de Joel y Ellie en la adaptación de *The Last of Us* [HBO, 2023-]), interpretada por Michelle Rodriguez. De todas formas, también se especula aquí con que la saga haya quedado iniciada y en los próximos años se vayan estrenando las secuelas o precuelas derivadas.

Al dejar ya de lado los juegos de mesa (*Clue*, *Dungeons & Dragons*, creados por Anthony Ernest Pratt y Gary Gygax y Dave Arneson, respectivamente), en los que se incidirá en la siguiente sección, esta se centrará exclusivamente en las adaptaciones de videojuegos al medio fílmico. A este respecto, Meikle (2019: 98-104) incide en los ejemplos de las adaptaciones *Double Dragon* (Yukich, 1994), *Street Fighter* (Souza, 1994), *Mortal Kombat* (Anderson, 1995) y su secuela *Mortal Kombat: Annihilation* (Leonetti, 1997), junto con el caso anterior de *Super Mario Bros.*, como las iniciadoras del paradigma de transformación desde la estética del videojuego, iniciado en el marco temporal de los años 90. Sin embargo, Meikle también señala que los ejemplos más representativos de esta categoría los ilustrarían los casos de *Lara Croft: Tomb Raider* (West, 2001) y *Resident Evil* (Anderson, 2002), representantes del fenómeno del cine de franquicias (tanto en el ámbito fílmico [iniciadoras] como en el lúdico y otros) y del cine con personajes franquicia identificables por sus protagonistas: Angelina Jolie y Milla Jovovich, respectivamente. A pesar de ello, el autor señala que el gran problema de este tipo de adaptaciones a la hora de llevarse a la gran pantalla es la interactividad de la audiencia con el producto y su marcada ausencia respecto del videojuego, lo que habría llevado a la mayoría de las producciones a "fracasos" dentro del medio fílmico.

En una línea más conciliadora, Dawn Stobbart (2018: 388) ha considerado que los videojuegos configuran un medio de adaptación por excelencia, pese a sus primeras manifestaciones más problemáticas en los años 80. El medio se muestra totalmente asentado en la actualidad con la gran masificación de la oferta, tanto lúdica como cinematográfica, así como una gran demanda, una mejora significativa de las prestaciones e influencias entre ambos medios cada vez más evidentes (*gamificación* y *cinematización*).

[58] El claro ejemplo de esta tendencia es el ya mencionado caso de *Super Mario Bros.* (1993), con una puntuación de 4,1 sobre 10 y de 2,9 sobre 10 en los portales especializados FilmAffinity y IMDb y cuya recaudación solo alcanzó los 38 millones de dólares después de suponer una inversión de 48 millones. Aunque con mayor tirón comercial pero igualmente vilipendiados por la crítica están las sagas *Resident Evil*, *Lara Croft* o *Silent Hill*, por lo que se considera que no se alcanza un punto de inflexión hasta el estreno en 2016 de Assassin's Creed, mientras que en la actualidad se ha asentado un perfil más celebrado por especialistas y público en el formato *streaming* con *The Last of Us* (2023-).

Un elemento relevante en este tipo de adaptaciones, o en cualquier tipo de adaptación, es el de la localización. Con el caso concreto de *Pokémon*, esto se aprecia de modo muy claro en, por ejemplo, cómo las bolas de arroz, algo tan típico de la gastronomía japonesa, en su versión estadounidense pasan a ser donuts. Es decir, los elementos que se adaptan están haciendo un ejercicio de introducción en otras culturas en el momento en el que el fenómeno se vuelve internacional, lo que podría llamarse una *transculturización performativa* en los procesos de adaptación. Incluso, conceptos como diáspora o migración (aunque puedan tener cierta tendencia a la significación en el desplazamiento forzoso o la crisis) también serían aplicables a los fenómenos que se dan en el campo de la adaptación, entendidos como un viaje de desmantelamiento y reimaginación o reconstrucción a través del mundo de los productos culturales. En este hecho ha tenido una gran importancia en los últimos años la plataforma Netflix y su tendencia en llevar a la pantalla internacional lo culturalmente extraño (en el sentido de extranjero), por decirlo de alguna manera, muy próxima esta idea al concepto de *cosmopolitanism* de Appiah (2006) y las historias viajeras[59].

Esta categoría también está muy presente en la actualidad, aunque reducida claramente al ámbito digital de los videojuegos, y algunos de los proyectos más relevantes estrenados en 2022 son: *Arcane*, serie que se comienza a emitir a finales de 2021 por la plataforma de *streaming* Netflix e inspirada del popular videojuego *League of Legends*; *Sonic The Hedgehog 2* (Fowler), continuación de la saga cinematográfica iniciada en el 2020; *The Last of Us* (retarasada a 2023)[60] como en el caso del primer ejemplo, esta serie se trata de una adaptación a *streaming* en varios capítulos de HBO Max; y *Uncharted* (Fleischer), que comparte actor protagonista (Tom Holland) con la actual saga cinematográfica de *Spider-Man*; estos tres ejemplos adaptando videojuegos con el mismo nombre. Ya en el 2023 se estrena *Five Nights at Freddy's* (Tammi, 2023), que adapta también un videojuego o saga de videojuegos homónima, aunque en este caso fue vilipendiado por la crítica mantuvo buen cartel entre la audiencia[61].

La relación de adaptación entre cine y videojuegos, aunque sus fracasos hayan sido más sonados que sus aciertos, disfruta en la actualidad de una recepción considerable e, incluso, mantiene una tendencia al alza, al ser la industria del *gaming* un universo en constante expansión y muy fijado como medio intergeneracional. Dice Kevin Flanagan que "the aesthetic relationship between cinema and videogames is fast becoming a cultural norm." (2017: 444). Un ejemplo muy claro de esa norma estética que nombra Flanagan es el filme *Free Guy* (Levy, 2021), cuya premisa se basa en el despertar de la conciencia de un NPC (*No-Player Character*); es decir, un personaje no jugable dentro de un videojuego. Antes de tomar conocimiento autorreflexivo, para el personaje, el juego mismo significa el mundo virtual que habita. Se produce pues lo que se podría llamar la ruptura de la cuarta pared del videojuego cuando el personaje toma consciencia de sí mismo e intenta sentar las bases de su existencia escapando de la burbuja virtual que lo contempla. Por lo tanto, se está ante un filme que claramente adopta de forma literal la estética de un videojuego y su trama se funda de manera casi absoluta en él. Sucede al mismo tiempo, la otra cara de la moneda, la realidad modeladora de la realidad subyacente del mundo virtual del juego también es representada en el filme, aunque ambas se

[59] El cosmopolitismo, caracterizado como el conocimiento extendido y profundo de las literaturas de otros países, tendría su aplicación aquí por la influencia de lo ya no literario sino visual en la cultura y en el estilo en el que se representa el producto por parte de los creadores, lo que hace transgredir hacia lo universal lo local, que deviene glocal.

[60] Tanto este ejemplo como *Halo* (Paramount+, 2022-) son representativos de la creciente tendencia en el mundo del *streaming* de adaptar videojuegos icónicos a la pequeña pantalla, siendo el caso de *The Last of Us* un boom de repercusión mundial en el medio serial.

[61] Pese a que el filme recibió una calificación media de 4,5 sobre diez en portales especializados (4,7 en FilmAffinity), con un presupuesto de tan solo 20 millones logró recaudar un total de casi 300 millones de dólares.

superponen en el momento en el que ambos universos toman contacto mediante la interacción de sus respectivos personajes.

Otro autor que incide en la imposición de una estética *gaming* en el cine de última generación es el rumano Doru Pop, quien considera que existe una influencia en ambas direcciones, dado que actualmente se impone una estética del videojuego clara en las narrativas fílmicas, pero también una estética fílmica en las narrativas de los videojuegos. Es lo que el autor acaba denominando "the gamification of cinema and the cinematization of games" (Pop, 2020: 52). Tras partir de la premisa que en los estudios fílmicos actuales la realidad de una conexión de influencias entre los campos cinemático y lúdico se da por supuesta, el autor propone una revisión profunda de las dos modalidades y sus respectivas presencias en los campos opuestos.

El primer ejemplo del que se vale para explicitar este fenómeno es el del filme *Ready Player One* (2018), dirigido por Steven Spielberg.[62] Aunque en un análisis superficial puede no resultar el mejor caso, puesto que este filme parte de la dualidad clásica de la adaptación en el que una novela es transformada en cine, el autor lo justifica como modelo por la gran presencia multimedia y de referencialidad cultural procedente de otros medios, pese a no inclinarse ante ninguna de las dos modalidades expuestas. Así, Pop lo considera el claro modelo de "the movie also takes us to the limits of gamification practices in contemporary cinema" (53). Sin embargo, argumenta que la abundancia en la presencia de lo lúdico en el medio cinematográfico es principalmente debida a cuestiones de mercado y capitalismo global, pues el "new social group dominating the global markets" es la generación *millennial* aunque con un peso incipiente en los últimos años de la generación Z (53-54). Esto llevaría a que el paradigma fílmico evolucionase hacia formas más próximas al videojuego en lo estilístico y visual para atraer al nicho de mercado que ocupa la demanda principal en la actualidad, puesto que estas generaciones se caracterizan por poseer un perfil marcado en el consumo *gaming*.

Del mismo modo, el camino inverso también se da en la dinámica relacional entre cine y videojuegos, es decir, la presencia de lo fílmico en lo lúdico, o lo que Pop (2020: 53) denomina "cinematization". Si bien el videojuego se ha caracterizado siempre por el elemento central de la interactividad en la relación establecida entre *gamer* y el *game*, se observa cómo poco a poco la recursividad en las tramas lúdicas se apoya en lo cinematográfico para construir sus historias, relatos y contextos. Un claro ejemplo de esto, bastante temprano, es el del videojuego *Final Fantasy X* (2001), que mezcla la interactividad propia del medio y su jugabilidad con una trama definida y relatada al modo cinemático que convierte a *gamers* por instantes en mera audiencia de la historia que se presenta, todo ello acompañado de un diseño gráfico altamente realista para la época y en contraste con los gráficos en el modo jugable, mucho menos definidos.[63]

Sin embargo, la fusión entre lo cinematográfico y lo lúdico ya se había iniciado en los años precedentes de la anterior década de los 90 con el juego *Metal Gear Solid* (1998), puesto que el empleo de técnicas cinematográficas por su creador, el japonés Hideo Kojima,[64] facilitó la expansión del nuevo paradigma escenográfico en el universo de los videojuegos iniciado por la franquicia *Final Fantasy* (y más concretamente la experimentación audiovisual de *Final Fantasy VII*, 1997). De hecho, en estos primeros

[62] Este filme recurre a muchas referencias culturales pop en su construcción (a parte del obvio contraste entre lo virtual y lo real, gamificación o ludificación, animación *y live action*), destacadamente al filme de adaptación de la obra de Stephen King *The Shining* (Kubrick, 1980), pero también a otras como la franquicia *Halo* o la saga audiovisual *Chucky* (adaptada posteriormente a una serie [Syfy, 2021-] desde el original *Child's Play* [Holland, 1988]), entre muchas más.

[63] La evolución cinemática desde el año 2005 hasta el 2022 es importante también en la saga de videojuegos *God of War*, especialmente en el *IV* (2018) y *Ragnarok* (2022).

[64] Este mismo año (2004) se ha estrenado un documental a propósito de su figura bajo el título *Hideo Kojima: Connecting Worlds*, dirigido por Glen Milner.

ejemplos se observa una tendencia al melodrama que supone una vuelta a los inicios cinematográficos y la presencia o, más bien la repercusión, del teatro en la estética del videojuego. Las técnicas de Kojima no se limitaban al uso de la cámara, los encuadres o las escenas, sino que en el propio contenido de las producciones la presencia de lo cinematográfico era explícita debido al gran interés del creador en el cine. Del mismo modo, con un peso creciente en la importancia de los diálogos en las escenas de los videojuegos provocó que los procesos de doblaje acercasen aún más los espacios de los dos medios debido a la necesidad de un elenco actoral encargado de su correcta realización.

Todas estas primeras innovaciones, observadas hace ya un cuarto de siglo, no han dejado de evolucionar hasta productos posteriores como el videojuego *The Last of Us* (2013, o la magnífica remasterización de 2022 para PlayStation5), o algo más actual con *Detroit* (2018), cuyos lanzamientos sorprendieron a *gamers* y crítica especializada por su calidad audiovisual y peso narrativo[65]. En el caso de *The Last of Us* y más allá de lo literario, las manifestaciones de estas metamorfosis o transformaciones en la actualidad de los nuevos medios (concretamente los videojuegos, el cine o el *streaming*) son recurrentes a través del fenómeno de la mutación de lo humano hacia lo fúngico en un contexto apocalíptico y de ecoansiedad.[66] Asimismo, títulos como el mencionado videojuego (tanto su versión lúdica como la filmotelevisiva) o el filme sudafricano *Gaia* (Bouwer, 2021), exprimen en sus tramas el argumento metamórfico. En el caso concreto del filme de Bouwer, este se ha analizado a menudo como una adaptación libre del texto poético de Ovidio.

Las reflexiones de Pop convergen con las consideraciones de la presente tesis en el abordaje del concepto de la *digital revolution* como factor clave, determinante y desencadenante de la evolución de los diferentes medios hacia nuevos horizontes y paradigmas de definición o categorización. Tanto la economía o el mercado, como la sociedad en su conjunto o los medios literario y cinematográfico se asientan en el fenómeno "post-" azuzados por la emergencia precisamente de esa revolución que ha cambiado los hábitos de consumo de usuarias/-os o consumidoras/-es, pero también en los distintos procesos de producción y las formas de crear artísticamente. Por ende, se está ante un época en la que lo económico se define por la idea del poscapitalismo, en tanto que el consumo en redes ha cambiado las reglas del juego para las grandes corporaciones y empresas, facilitado por el auge de las herramientas tecnológicas personales (iPhones, iWatchs, iPads, etc.); lo social relacionado con la idea de post-humanidad en la era de la ultratecnificación y digitalización; lo literario asociado al fenómeno posliterario, tanto en su consumo mucho más difuminado gracias a las redes como en sus concepciones más relacionadas a lo digital (tuiteratura, literatura digital,

[65] Cabe hacer aquí un brevísimo repaso sobre la tradición narrativa fundamentada en esa especie de transformación humana (apocalíptica, como en este caso, o no) hacia elementos de la naturaleza como puedan ser los hongos (del latín *fungus*). En este sentido, el inicio de este tipo de historias se sitúa en el autor latino Ovidio y su obra magna *Metamorphōsēs*, en la cual se tratan los temas recurrentes de las tensiones entre la naturaleza y la violencia humana a través de las transformaciones en nuevas entidades. Entre estas se encuentran las evoluciones desde lo humano hacia lo animal o inanimado, pero también el camino inverso desde los animales hacia la antropomorfización o, señaladamente, el paso desde los hongos hacia lo humano. Aunque esta premisa se dará mediante diferentes manifestaciones en autores posteriores tales como Dante Alighieri, Giovanni Boccaccio, Geoffrey Chaucer o William Shakespeare, quien mejor hace evolucionar la obra de Ovidio es Franz Kafka y su obra maestra *Die Verwandlung* (1915). Aquí, el novelista bohemio invierte la premisa presentando a un Gregor Samsa que poco a poco se convierte en un insecto o cucaracha, describiendo su lucha psicológica interna frente a la presión de una sociedad moderna y urbana apabullante y tensionada frente a la existencia individual.

[66] Las metamorfosis árboro-fúngicas son interpretadas en estas nuevas manifestaciones artísticas desde la perspectiva ecocrítica actual, donde se mezclarían, por un lado, el discurso ecológico sumado, por el otro, a la ansiedad por el irrefrenable cambio climático y la inacción humana al respecto. El concepto *eco-anxiety* empieza a ser aplicado a partir del año 2007 para definir un problema de salud mental relacionado con el miedo al cataclismo medioambiental.

etc.); o, incluso, lo cinematográfico identificado en los conceptos de postcine, post-TV o postserialidad y la irrefrenable expansión del *streaming* o VOD tanto a nivel de producción como de consumo.[67]

Michael Newman va un paso más allá y describe la actualidad mediática como la "*Atary Age*" (2017). En sus estudios sobre las innovaciones de la televisión digital observa la convergencia digital entre videojuegos y televisión. De hecho, partiendo de la consideración de la televisión como el estandarte de los denominados "*mass media*", uno de los factores que llevan al videojuego a su masificación es la circunstancia paradigmática de la instrumentalización de las pantallas de televisión como medio y soporte para su reproducción y jugabilidad. En palabras de Pop, "the mode of games is less cinematic and more *televisual*" (2020: 60). Sin embargo, Newman (2017: 5) defiende que la *Atari Age*, en su concepción, ejerce una actividad transmedia en tanto que engloba al mismo tiempo varias modalidades mediáticas, véanse el lúdico y el televisivo o cinemático, pero también varios medios técnicos, la televisión y las consolas en primera instancia y más adelante pantallas de todo tipo e incluso la realidad aumentada. Por tanto, el autor propone una asimilación a otros medios masivos que sufrieron los mismos procesos culturales transmedia y en los que se puede identificar este nuevo periodo de la convergencia digital como son el cine, la televisión o también la radio.

Si se retorna a Pop, se produce una reflexión sobre la narratividad y las diferencias entre ambos medios, el fílmico y el lúdico. Aunque desde un punto de vista del relato las historias se pueden asimilar en ambas modalidades a través de las proposiciones del autor de ludificación o cinematización, las realidades técnicas de los dos medios impiden que audiencia/*gamer* experimenten los mismos procesos, difiriendo sobre todo en el compromiso de interacción: "Even when movies and games are "shot" from the point-of-view perspective, their particular modes cannot be experienced similarly because gamers and spectators have totally different ways of interacting with the respective médium" (2020: 64). El ejemplo perfecto de este tipo de contrastes fílmico-lúdicos se encuentra en el filme *Hardcore Henry* (2015), un filme estadounidense-ruso dirigido por Ilya Naishuller. En esta película el uso del POV (*Point of Vue*) o FPS de la primera persona inmersiva típico de los videojuegos de acción es constante durante todo el metraje; sin embargo, la audiencia en ningún momento experimenta el nivel de interacción con el contenido cinematográfico, que si lo hace en su caso la experiencia *gamer*. La capacidad inmersiva del videojuego frente a la contemplativa del filme convierte a las dos figuras en dos aproximaciones al medio muy alejadas en sus concepciones.[68]



Il. 5: "*Hardcore Henry*" (Fuente: *Prime video*, https://www.primevideo.com/-/es/detail/Hardcore-Henry/0KN7SKG9O3IP7GXDDLOLH5VIFA).

[67] A este respecto, Jonathan Crary (2013) habla de una época poscapitalista definida por la mentalidad imperante de la actividad productiva las 24 horas del día, los 7 días de la semana. Una suerte de "no parar" que definiría las rutinas modernas y que el autor analiza desde las perspectivas psico y fisiológica asociadas a los patrones de sueño del mundo contemporáneo.

[68] Caso similar es el del videojuego *Doom* (1993), en cuyas adaptaciones al cine homónimas (2005, 2019) se produce, en cierto modo, un efecto de ludificación o gamificación: se usa la "estética" y jugabilidad del *shooter* dentro de la narración cinematográfica.

Otra de sus reflexiones se articula en torno al concepto de la "*cinematic simplication*" (65). La particularidad del cine respecto a otros medios es el de la limitación temporal, la cual ya se observaba en los procesos de adaptación literarios clásicos mediante el reduccionismo al que se veían sometidas las obras en su traducción fílmica. Esta paradoja se repite con la adaptación de juegos masivos de rol, como el ejemplo que propone Pop de *World of Warcraft* (2004), cuya adaptación *Warcraft* (Jones, 2016) "is based on a dualist conflict between the orcs and humans" (65), respondiendo a la simplificación cinematográfica por la excepción espaciotemporal y que para nada refleja el universo lúdico de WoW, mucho más rico en sus posibilidades y abierto a un mundo de aventura y exploración para el *gamer* que el medio fílmico no puede trasladar a la audiencia. Esta circunstancia, al igual que la cuestión de los procesos de inmersión en los dos diferentes medios, se significa en las posibilidades que ambos ofrecen respecto de su relación con potenciales personas usuarias. La capacidad de inmersión mediante la interacción que proporciona un videojuego, en muchos casos compuesto de universos abiertos, y la posibilidad de elección múltiple permite al *gamer* hacer un consumo continuado del contenido durante horas y horas sin tan siquiera percatarse; sin embargo, la inmersión audiovisual del cine con su interacción limitada a un rol meramente pasivo imposibilitan esa circunstancia más allá de las consideraciones sobre las limitaciones por espacio y tiempo, pues, como se demostró en los movimientos de Vanguardias, el cine más allá de las tres o cuatro horas de duración pasa de ser un entretenimiento a un ejercicio de resistencia. Pop lo resume de la siguiente manera: "Gamers can decide to be killers or explorers, while in the cinema the camera always places the viewers in fixed positions" (66).

Una tercera asimilación que propone el autor es la de la estética del "restart" en la modalidad lúdica (68). El ejemplo que da para ilustrar el uso fílmico de esta técnica es el filme *Jumanji: The Next Level* (2019), en el cual se imita literalmente el modelo de las varias vidas de los héroes y heroínas protagonistas. No es un ejemplo al azar, puesto que la trama principal del filme narra de forma metadiscursiva la adaptación de un juego de mesa a la vida real o, lo que es lo mismo, la vida convertida en un juego; por tanto, la estética que adopta visualmente la película imita en lo posible ese ambiente lúdico-virtual donde los y las protagonistas deben superar una serie de niveles y para ello cuentan con varias oportunidades o "vidas". Sin embargo, el estatismo pasivo antes mencionado sigue sin resolverse tampoco en este experimento cinemático, ya que las opciones que se derivan de esa posibilidad multicomienzo se desdibujan en una trama subyacente constreñida a la limitación del propio medio cinematográfico. Como el propio autor dice, "the viewers cannot emulate the ludic activity of the actual playing of a video game" (69); la oposición *viewer*/*gamer* no se supera dado que la inmersión activa de la modalidad lúdica no es asumida por el medio cinemático.

Una solución que plantea el autor a esta distancia de modalidades en el tratamiento técnico de los dos medios desde una perspectiva transmedia es la de sustituir la búsqueda de una inmersión no asimilable por "narrative expansions" del modelo (70). Es decir, aportar una nueva mirada o añadir nuevas realidades a una narrativa preexistente de modo que la audiencia sienta la necesidad de entrar en contacto con el producto para actualizar la historia. Esta solución no es aleatoria ni exclusiva de Pop, sino que, como se verá más adelante, da pie también a otra categoría que define la expansión de las franquicias desde un modelo inicial de adaptación y su funcionalidad como producto transmedia, tanto en la esfera económica y de conquista del mercado como en la de captación de audiencia a través de un narrativa extendida y actualizada. El ejemplo que propone es el del videojuego *Angry Birds* (2009) y su adaptación al cine animado con el filme homónimo

(Kaytis y Reilly, 2016), pues la esencia del filme se basa en dotar de una historia a los personajes descaracterizados del juego mediante su humanización y la creación de un conflicto que enriquece la narrativa y contacta con la audiencia mediante la expansión de la idea inicial del medio lúdico. Concluye pues en esa distinción de lo fílmico y lo lúdico, asentando la dualidad "emotion" y "kinetic" del cine y el videojuego respectivamente en sus relaciones con *viewers* o *gamers*, sin dejar de evidenciar esas presencias transmedia de ambas modalidades (71).

El mundo de la adaptación en relación con los videojuegos aporta otro caso significativo de mención y analizado también por Meikle (2016). A través del canal de YouTube *CineFix* se emite una serie de vídeos encuadrados en la categoría "8-Bit Cinema", los cuales adaptan en formato vídeo de dos a cuatro minutos de duración varios clásicos del cine. La curiosidad de estas adaptaciones es que incorporan al formato esa estética del 8-Bit, transformando el producto en una especie de juego de Arcade de los años 80 o 90. Otra de las particularidades de este tipo de adaptaciones es que hacen confluir al mismo tiempo la presencia del cine con la de los videojuegos y las plataformas de difusión de vídeos en línea en formato reducido. Por lo tanto, no se está realmente ni ante un videojuego, ni ante un filme, ni ante un contenido de creación propia, sino más bien ante un producto multimedia que hace confluir los tres espacios. El propio Meikle habla de una "particular collision between cinema and videogames" donde se produce claramente un contraste marcado entre los "old and new media" (2016: 2). La particularidad de este tipo de adaptaciones se da en un contexto imbuido de forma obvia por la nostalgia[69] de las audiencias actuales, que demandan esa oferta de productos centrados en la recuperación vintage de los primeros videojuegos de aquellas épocas. Como explica Meikle:

> Ultimately, 8-Bit Cinema compounds the nostalgia of adaptation with the nostalgia of 8-bit culture (the series may be exemplarily nostalgic in that it inspires longing for a game that never existed to begin with). It provokes nostalgia for an outmoded source text (the novel made film, or the film made videogame) at the same time it provokes nostalgia for an outmoded technology (8-bit made 16-bit made 32-bit). But it also provokes nostalgia for an outmoded, or at least an updated, form of videogame adaptation. (11)

La nostalgia, en este caso, no está tan asociada, como suele suceder en el mundo de la cinefilia, a la idea de las identidades nacionales o el chovinismo, sino que es más próxima a un sentimiento de colectividad *gamer* ochentera respecto a ese fenómeno de los videojuegos. De hecho, algunos ejemplos del cine de la nostalgia, tales como *The Artist* (Hazanavicius, 2011) o *Hugo* (Scorsese, 2011), muestran como los marcos fronterizos en el cine son dispersos: ¿se está ante dos casos de cine francés o de cine de Hollywood?[70] La primera es una cinta francesa, pero con clara evocación del cine mudo estadounidense del pasado siglo, mientras que la segunda es una cinta estadounidense que evoca una trama anclada al imaginario cultural y popular francés. Esta ruptura de las barreras nacionales vuelve a ejemplificarse con el fenómeno de las plataformas de *streaming*, y más significativamente Netflix, cuya producción internacional traspasa esas limitaciones para dirigirse a un público universal.

[69] Antonija Primorac (2015) también señala el factor clave de la nostalgia en muchos de los procesos de adaptación en "Cultural Nostalgia, Orientalist Ideology, and Heritage Film".

[70] Un perfecto ejemplo de nostalgia dentro del paradigma del cine de Hollywood es el ejercicio metafílmico de la película *Babylon* (Chazelle, 2022), cuya trama se centra en la representación dramatizada de la industria del cine en los años 20.

Entre los diferentes filmes adaptados se encuentran por ejemplo *Fight Club* (Fincher, 1999) o el más sonado *Pulp Fiction* (Tarantino, 1994), este último de gran éxito entre la audiencia por haber logrado la hazaña de reconstruir el orden cronológico de la historia en tan solo tres minutos aproximadamente. Otra de las particularidades que se dan con este tipo de producciones es que aquí el medio en el que se focaliza el recurrente prejuicio del prestigio es el cine, otorgándole una significancia de superioridad como medio de origen que se adapta. Sin embargo, puntualiza Meikle que "8-Bit Cinema stresses that the history of gaming is also a history of adaptation" (11), alejando el foco de la adaptación del medio cinematográfico y describiendo una situación paralela en la deriva histórica de la producción de videojuegos o el acto mismo de jugar. En palabras de Riccardo Fassone: "a process [film-to-video game adaptations] of which video game adaptations – bad as they may be – stand as relevant historical traces" (2018: 114).

2.4. Del parque temático al texto fílmico[71]

El cuarto tipo de la categorización de Leitch (2004: 9, 2007: 265) es el que aborda las adaptaciones de parques temáticos al cine, como es el caso de *Pirates of the Caribbean* (2003-) o también *The Haunted Mansion* (Minkoff, 2003). Las dos versiones más recientes de esta categoría son *Tomorrowland* (Bird) del año 2015, *Jungle Cruise* (Collet-Serra, 2021) y la nueva adaptación de la atracción de la casa encantada: *Haunted Mansion* (Simien, 2023). Sin embargo, el caso opuesto también es algo común como comenta Meikle en su obra *Adaptations in the Franchise Era: 2001-16* (2019) con el ejemplo de *Frozen* (Lee y Buck, 2013). Este significativo caso es ilustrado por el autor como ejemplo del paradigma de las adaptaciones de filmes a los parques temáticos en el capítulo 5 "Live-Action Adaptations" (133-155). El autor sugiere que la eterna problemática de la interactividad que no se alcanza desde la posición pasiva de la audiencia frente al filme es solventada con la adaptación al parque por la característica principal de este como elemento inmersivo. La audiencia pasiva pasaría a ejercer un rol activo en un entorno en el que se vería inmerso físicamente, abandonando la figura espectadora de un universo fantástico ajeno al espacio físico y pasando a formar parte de él como actante.



Il. 6: "*Haunted Mansion*" (Fuente: *IMDb*, https://www.imdb.com/title/tt1695843/).

[71] Parafraseando a Bruce Bégout (*Le ParK*, 2010), la utopía del parque de atracciones se define por una suerte de felicidad ineluctable que se enfrenta a la emoción que la audiencia busca para escapar del confort y la seguridad que el mundo occidental refleja, a través de la aventura exótica.

Otra senda que se recorre dentro de esta categoría es la de los parques temáticos que se ven traducidos a sus versiones en videojuego. Si bien en principio esta puede ser definida como tal en tanto que un medio se ve traducido en otro, conservando una temática previa adaptada en el primer caso respecto del segundo, a menudo especialistas se preguntan por su legitimidad al considerarlo como medio en sí. Este es el caso de Péter Makai quien se cuestiona "Was a new medium born with the opening of the first theme park?" (2020: 164). La realidad es que, como se verá a continuación, en el momento en el que estos parques tienen su adaptación en un medio como el de los videojuegos, por ejemplo, ya están funcionando a nivel estético y teórico como nuevos medios que sirven de base o material previo para establecer una relación de transformación transmedia. Establece Makai (166-167) que "Themes build worlds" y la mediación cultural que constituyen se explica en cuatro estrategias que reconocerían su esencia y valor como medio: "*selection*", la elección acertada del tema; "*abstraction*", la reducción del todo caótico a lo concreto evocativo; "*immersion*", la cuestión de trasladar el relato al aquí y el ahora; y "*transmediality*", la extensión mediática del producto para personas interesadas en esa cultura y medio particulares.

La conjunción de estas cuatro categorías definiría a los parques temáticos, pues, en su condición como medios, sin embargo, en la comparación con el otro medio de destino, el de los videojuegos, surgen ciertas dicotomías o contrastes. En breve, estas distinciones se enmarcarían en la siguiente oposición: la seguridad que ofrecen los parques temáticos como entornos familiares en los que disfrutar de un fin de semana se opondría al conflicto inherente en las tramas de los videojuegos, que buscan en la figura *gamer* una resolución (inter)activa del problema planteado. En la misma línea surge la oposición entre el entorno social y el entorno aislado: el parque produce un ambiente marcado por un encuentro social a gran escala en el que se fusionan familiaridad y, en principio, concordia, un lugar para la interacción entre personas; por su parte, el videojuego tiende al aislamiento de *gamers* en espacios cerrados y, muchas veces, enfrentándose a un conflicto en soledad o simplemente creando un conflicto con cualquier *gamer* al azar y en oposición, pero también en aislamiento y distancia física. Y, por último, está lo físico más relacionado con lo olfativo y gastronómico de los parques temáticos opuesto a lo sensorial de los videojuegos que apelan a la constricción kinésica y lo audiovisual. En todo caso, dice Makai que "transmediation occurs because it makes for a better tale" o por lo menos se traduce en un relato mejor adaptado al medio que lo acoge, con sus especialidades y mecanismos de producción e interacción (171), ya que "games have transmediated theme parks as storyworlds, telling their own tales of destruction, immersion and restoration" (177).[72]

2.5. LA METADAPTACIÓN POSLITERARIA

Entre todas las categorizaciones que Leitch ofrece, hay dos sobre las que se debe llamar la atención por su originalidad en el planteamiento paradigmático de su caso. La primera es la adaptación del tipo quinto cuyo argumento trata sobre el proceso de adaptación mismo, es decir, un ejercicio de metadiscurso sobre el propio procedimiento, si bien inspirándose de elementos reales para la adaptación. Leitch (2004: 1, 2007: 257) propone el ejemplo del filme de Spike Jonze *Adaptation* (2002), que adapta libremente el libro *The Orquid Thief* (1998), de Susan Orlean, pero cuya trama principal es el debate interno del protagonista Charlie Kauffman (interpretado por Nicolas Cage junto al hermano

[72] El concepto *storyworld* es definido por David Herman (2011) desde la perspectiva de las ciencias cognitivas proponiendo una relación intrínseca entre el estudio narratológico y el comportamiento de la consciencia humana. De este modo, los mundos narrativos podrían ser recaracterizados como modelos mentales en respuesta a las preguntas fundamentales de la ordenación cognoscible (quién, qué, dónde, cuándo, cómo, por qué).

gemelo de Charlie en un desdoblamiento cinematográfico) a la hora de enfrentarse a la adaptación de la susodicha novela al cine. Otros ejemplos de este fenómeno metadiscursivo serían, por nombrar uno muy próximo al anterior, *Tristram Shandy: A Cock and Bull Story* (2005), de Michael Winterbottom, que adapta libremente la novela *The Life and Opinions of Tristram Shandy, Gentleman* (1759) de Laurence Sterne, pero cuya trama se centra en los problemas en el rodaje de un filme por el conflicto de egos entre la estrella principal y un actor secundario; o, más actualmente, *The Unbeareble Weight of Massive Talent* (2022), en el cual Nicolas Cage se interpreta a sí mismo como estrella del cine en decadencia en un nuevo ejercicio de metadaptación tras *Adaptation*.



Il. 7: "*The Unbearable Weight of Massive Talent*" (Fuente: *Nerdist*, https://nerdist.com/article/the-unbearable-weight-of-massive-talent-first-look-nicolas-nick-cage-pedro-pascal/).

Un ejemplo menos ortodoxo, pero igualmente válido, es el de la tercera entrega de la trilogía *Austin Powers*: *Austin Powers in Goldmember* (2002), donde la trama se contextualiza en su inicio y en su final en el proceso de adaptación a la gran pantalla de la vida del espía ficticio dentro del propio filme cómico, con cameos por parte de Tom Cruise (Austin Powers), Gwyneth Paltrow, Kevin Spacey o John Travolta entre otros en los roles protagonistas. Otro caso más rocambolesco y sobre el que vuelve a ponerse el foco en el año 2022 por su adaptación al *streaming* en formato serie es el del filme *Irma Vep* (1996) de Olivier Assayas. Aquí la trama gira en torno al rodaje ficticio del *remake* del filme *Les Vampires* (1915) de Louis Feuillade y, por tanto, se ofrece también un relato de inspiración sobre la propia elaboración cinematográfica. El título debe su nombre al personaje principal del filme de principios del siglo XX, interpretado por Musidora (Jeanne Roques) y que consiste en un anagrama de la palabra francesa *vampire* (vampiro).

El prefijo *meta–* cobra mucha relevancia en las consideraciones de Leitch sobre la adaptación, pues para él constituiría una disciplina más allá de la disciplina, con una perspectiva más allá de la perspectiva o incluso un texto más allá del texto[73]. La adaptación traslada, transporta y mueve las historias más allá de sus lugares, épocas, sociedades o periodos de desarrollo. El autor subraya la importancia de "to treat adaptation more seriously as a […] meta-genre" (Leitch, 2015: 18). Sin embargo, como

[73] Idea defendida en la comunicación "The Ecstasy of Adaptation", el 1 de febrero de 2022 dentro del congreso online *Adaptation Without Borders*, organizado por Eckart Voigts, Technische Universität Braunschweig.

se puede observar con el planteamiento de la presente categoría, la adaptación es capaz además de realizar ejercicios de autorreflexión dentro del marco cinematográfico con los casos paradigmáticos anteriormente descritos.

Es aquí donde se introduciría un fenómeno también relativamente reciente y relacionado con el mundo del metaverso, el *streaming* y las técnicas de interacción de la propia audiencia con el filme, como es *Black Mirror: Bandersnatch* (Slade, 2018). Si bien este filme no forma exactamente parte de la serie canónica como un capítulo perteneciente a sus hasta ahora cinco temporadas, es en sí una película en la que la audiencia debe decidir la evolución de la trama a través de su interacción y sus decisiones, de ahí que su duración varíe entre los 40, 90 y los 120 minutos dependiendo de las elecciones de la audiencia. El motivo de la inclusión de este filme en la categoría propuesta por Leitch responde a la trama de este, pues se describe el proceso de adaptación de un libro a un videojuego, *Bandersnatch*. Este título es una inspiración en un videojuego real, *Brataccas*, un *vaporware* que se intentó lanzar al mercado en los años 80 pero no llegó a comercializarse[74]. Por tanto, en ambos casos se presenta esa característica metadiscursiva que incide más en la importancia del proceso que en la inspiración de un texto base sobre la que funcione el texto fílmico de destino, añadiendo al mismo tiempo las nuevas variaciones que se producen con el ejemplo de *Black Mirror* en las funciones interactivas y el universo pujante del *streaming*.

2.6. DE LA *STAND-UP COMEDY* AL TEXTO FÍLMICO

La segunda sería esa clase de adaptaciones del tipo sexto que Leitch ejemplifica con filmes creados a partir de *sketches* de la *stand-up comedy* (2004: 1, 2007: 257). A pesar de que el interés podría ya residir de por sí en el gran *boom* de este tipo de comedia en las últimas décadas fuera de Estados Unidos, donde goza de una larga tradición, la relación que se pretende establecer aquí es con la adaptación de los hilos de Twitter, que se verá en la categoría siguiente, o la ya mencionada tuiteratura, dado que la aplicación práctica de adaptaciones surgidas de monólogos cómicos no ha gozado de una continuación aparte de algunos casos aislados.

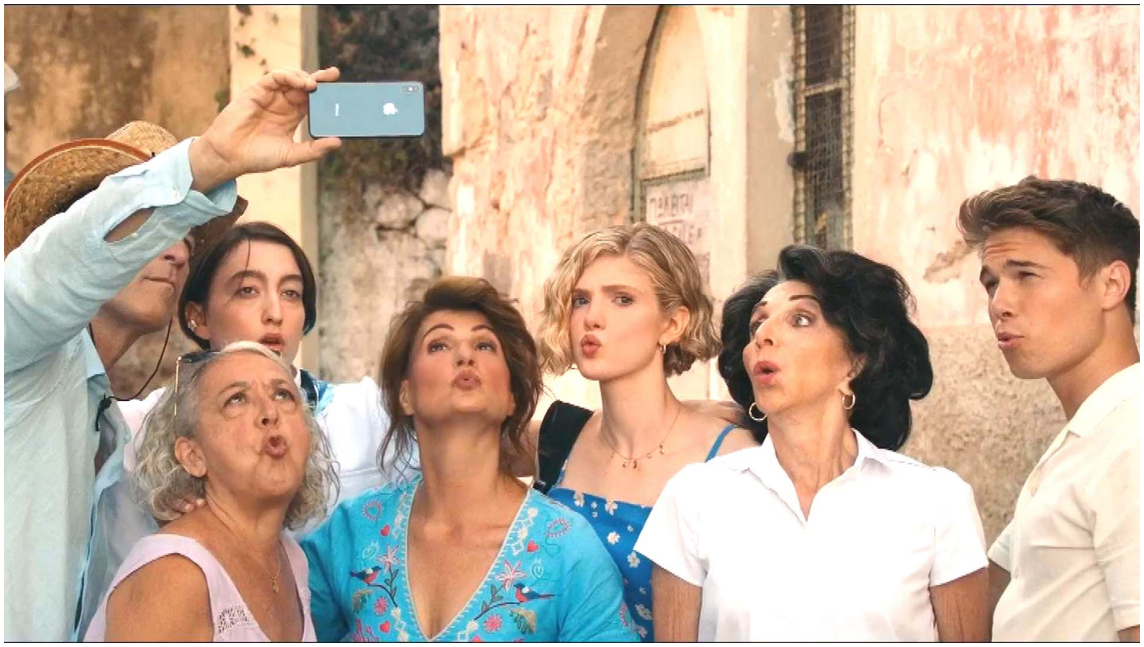
El ejemplo más destacado sería *My Big Fat Greek Wedding* (2002), que consiguió una nominación a los Oscar y adapta varios monólogos de la cómica Nia Vardalos, la cual también protagoniza el filme. El éxito de esta primera producción provocó el estreno catorce años más tarde de la secuela homónima (2016) y la aparición de la tercera parte en el año 2023, esta vez ya dirigida por fin por la propia Vardalos. Por ello, aunque por sí misma ya comprende una nueva categoría exclusiva, parece adecuado también encararla de modo relacional con esta introducida por Leitch, pues existe un nexo muy estrecho entre la variedad de monologuistas de la *stand-up comedy* y el uso de la ironía o la comedia en los hilos en Twitter, como es el caso de Ignatius Farray, cómico español cuyos monólogos aparecen siempre reflejados en sus hilos de esta red social[75]. De hecho, el humorista canario también participa de modo directo en la categoría, dado que la serie *El fin de la comedia* (2014-2017), coescrita y creada por él en colaboración con Miguel Esteban y Raúl Navarro, adapta a modo de registro documental dramatizado sus vaivenes en el mundo de la *stand-up*, interpretándose a sí mismo[76]. Otro ejemplo en el ámbito

[74] El término *vaporware* hace referencia generalmente a un producto tecnológico que se anuncia al público pero que luego no es comercializado o se cancela.

[75] Juan Ignacio Delgado Alemany (1974-) es un cómico canario conocido principalmente por su colaboración en el programa de radio de la cadena SER: *La Vida Moderna* (2014-2022). Este también se relaciona de forma colateral con los nuevos modelos interactivos transmedia a través de sus colaboraciones en algunos proyectos de la plataforma de RTVE: Playz, concretamente con la serie *Drama* (2021) donde figura como actor de reparto.

[76] La serie, aunque de forma no abierta ni públicamente reconocida, toma como referencia la producción estadounidense *Louie* (2010-2015), creada, escrita y dirigida por el cómico de la *stand-up* Louie C. K. El argumento describe la misma premisa que el caso anterior: el seguimiento del cómico en forma de documental dramatizado.

español sería la web serie *Válidas* (2020), creada y protagonizada por las cómicas Carolina Iglesias (@percebesygrelos) y Victoria Martín (@livingpostureo), precedente creativo de la creación del *podcast* de corte cómico *Estirando el chicle* (2020-). La serie consiste en cinco episodios emitidos por los canales de YouTube de ambas cómicas, en los que se narra una relación lésbica como método para solucionar sus problemas económicos al no conseguir abrirse paso en un mundo de la comedia muy masculinizado.



Il. 8: "*My Big fat Greek Wedding 3*" (Fuente: *ET*, https://www.etonline.com/the-my-big-fat-greek-wedding-3-trailer-is-here-204400).

Otros ejemplos que se pueden encontrar también dentro del paradigma de la adaptación de la *stand-up comedy* son la serie de televisión *Fleabag* (2016-2019) o el filme de Martin Scorsese *The King of Comedy* (1982). El primer caso es una producción británica creada por Phoebe Waller-Bridge cuya idea surge precisamente de la inspiración para una actuación de *stand up*, siendo el título de esta el propio mote familiar de la autora. En el segundo caso la adaptación no es tan evidente, ya que en el filme de Scorsese su actor fetiche, Robert de Niro, interpreta a un aspirante a cómico de *stand up*. Sin embargo, el propio protagonista admitió haberse instruido en los monólogos reales de la época para encarar la actuación. Además de estos también está entre la década de los 80 y los 90 la sitcom *Seinfeld* (1989-1998), cuya premisa consistía en adaptar al formato de serie corta cómica la vida del propio Jerry Seinfeld como monologuista *stand up*, pues este está acreditado como actor protagonista y creador de la serie a la que da nombre.

Significativamente, un tipo de producción que sí ha tenido más recorrido es el de la emisión de especiales de comedia (tanto estadounidenses como internacionales o españoles). Consisten en la grabación de los monólogos en los propios teatros, con la audiencia asistente presente y de una duración aproximada de una hora. Se relaciona estrechamente con la categoría propuesta por Leitch, centrada en la *stand-up comedy*, debido sobre todo a la irrupción en la década de 2010 de Netflix y sus espectáculos filmados. Algunos de los ejemplos que han participado de estas producciones son los monólogos cómicos Dave Chappelle (Estados Unidos), Ricky Gervais (Reino Unido), Dani Rovira (España), Carlos Ballarta (México) o Bruna Louise (Brasil), cuyos shows

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

siguen aún disponibles en el catálogo de la plataforma.[77] Aunque no sea exactamente un proceso de adaptación respecto de los formatos mediáticos independientes, ya que se asemeja más a una grabación de los directos de los cómicos en sus lugares de actuación, sí hay de forma evidente un trato cinematográfico de las producciones, sino incluso una hibridación entre la stand-*up* y el cine. Es habitual ver en varios de los monólogos el añadido de introducciones a modo fílmico o incluso también en su desarrollo posterior, al igual que el uso de títulos de estética cinematográfica y el empleo de recursos como los créditos y las bandas sonoras[78].

Este tipo de producciones guarda cierta similitud con la estética del "teatro filmado" definido por Anxo Abuín (2012: 14-16) y previamente teorizada por André Bazin (2006) en la relación entre cine y teatro desde la óptica de la escena teatral. Aquí el formato respondería a la modalidad de la filmación de una representación en vivo, obviando la discusión teórica sobre si se puede considerar o no la existencia del teatro como tal una vez activados los mecanismos propios de la industria cinematográfica. Sin embargo, el proceso de grabación técnica existe más allá del debate estético, pese a que la aplicación propia de las técnicas fílmicas, véase por ejemplo la alternancia de planos en la grabación de una obra de teatro, aplique en su posterior producción. Lo mismo sucede, una vez más, con la filmación de los espectáculos de la *stand-up comedy*, cuya producción posterior para su comercialización en plataformas de *streaming* es supeditada a una ficcionalización del relato que intenta estructurarse en el signo propiamente cinematográfico.

2.7. LA PARTICULARIDAD DEL TEATRO (*PRECURSANDO*, TRANSFORMANDO Y ADAPTANDO)

La historia del cine se remonta en sus inicios a la última década del siglo XIX, con los primeros experimentos de los hermanos Lumière y su técnica de la foto dinámica. Esto constituye una primera etapa experimental del medio que consistiría fundamentalmente en un cierto tipo de cine documental cuya cámara en posición fija filmaba lo que ocurría inmediatamente delante de ella. Así pues, y con la ayuda del cinematógrafo, los hermanos proyectaron en el año 1895 *La Sortie de l'usine Lumière à Lyon*, considerada la primera película de la historia del cine. Otra de las primeras producciones de aquel año *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat* causó un gran impacto y conmoción en la audiencia de la época (se proyectó públicamente por primera vez en el año 1896) debido a la escena en la que el tren llega a la estación, ya que la gente creyó que el tren iba a terminar realmente saliendo de la pantalla. En ese mismo año se filma también *L'Arroseur arrosé*, considerado como el primer *gag* de la historia del cine, o primera ficción con tintes cómicos. Un año más tarde se proyecta *Démolition d'un mur* (1896), donde se emplean por primera vez los efectos del trucaje[79] de forma involuntaria al rebobinar inconscientemente la cinta y conmocionar a la audiencia con el efecto de reconstrucción del muro.

A esta primera etapa experimental la sustituyó pronto en la misma época (1896-1910) una segunda conocida como cine primitivo o modo de representación primitivo (MRP): la filmación mediante una cámara fija y estática de ficciones de corte mágico y fantástico,

[77] La vigencia de este formato, así como su expansión a otras plataformas, se demuestra con el estreno en el año 2023 del especial para televisión *Sarah Silverman: Someone You Love* (Krisel), emitido en HBO. La cómica mezcla su propia actuación filmada de *stand-up* ante la audiencia en un teatro en Boston, con una introducción dramatizada y un final al estilo de número musical improvisado.

[78] Sin embargo, pese al estallido de la ola internacional del género, este ya había tenido su recorrido en el siglo pasado a través de la figura más pionera de Richard Pryor (*Richard Pryor: Live & Smokin'*, 1971), luego popularizado por Bill Hicks en los 90 (*Relentless*, 1992 y *Revelations*, 1993).

[79] Efecto especial resultante en el filme de la aplicación del conjunto de técnicas de carácter visual (óptico o fotográfico), mecánico, sonoro, aspectual o digital.

con una estética muy próxima al teatro. Este modo de representación era utilizado, sobre todo, y específicamente en el caso del cine francés, por George Méliès, cuya película más célebre es *Le Voyage dans la Lune* (1902), que de modo paradójico se puede considerar como el primer caso de adaptación de la literatura al medio cinematográfico, pues esta pequeña obra estaba inspirada en los relatos de Julio Verne. Ya más adelante este MRP fue substituido por el modo de representación institucional (MRI)[80] a manos del estadounidense D. W. Griffith[81], apareciendo ya aquí las primeras consideraciones del cine como Séptimo Arte[82]. Se inauguró de este modo la primera etapa del cine moderno (1910-20) que más tarde evolucionaría también hacia el cine sonoro y en color.

Así, la importancia de estos precedentes reside en la justificación del origen de las primeras adaptaciones de la literatura en el medio fílmico. El ejemplo expuesto anteriormente de cine experimental con Méliès no tuvo su continuación en la estética de la adaptación hasta el año 1903, en el que el proceso transformador se empleó como medio para llevar a la pantalla una obra literaria, en este caso *El Quijote* (1605), de Cervantes, resultando en *Les Aventures de Don Quichotte de la Manche*, dirigida por Lucien Nonguet y Ferdinand Zecca y producida por Pathè, la productora más importante de Francia actualmente y la más importante del mundo antes de la Primera Guerra Mundial.

Sin embargo, a pesar de todos estos filmes precursores, el cine en los primeros años del siglo XX era considerado como un arte dirigido principalmente a las clases populares con el objetivo de entretener y divertir a las personas que acudían a las ferias, era por tanto concebido como una especie de atracción de circo, un divertimento para atraer al público. En resumen, la idea que se tenía del cine en estos primeros años era la de "melodrama", es decir, una representación influenciada por el teatro popular o el vodevil. Es por ello por lo que los intelectuales y la aristocracia o las grandes clases dominantes de la época rechazaban esta forma de expresión mediática y la consideraban un juego visual y repetitivo, el cine poseía la etiqueta de espectáculo de los pobres y el teatro clásico seguía siendo considerado como el arte más elevado, el refugio de la cultura.

En respuesta a esta situación, los hermanos Laffite crearon en el año 1908 la sociedad *Film d'Art*, con el objetivo de dejar atrás estas consideraciones sobre el medio cinematográfico y así acercarlo al estándar de arte reconocido por los intelectuales. Para alcanzar este objetivo, la idea de los hermanos era realizar la adaptación al cine de los grandes temas del teatro clásico con la ayuda de escritores reconocidos y ayudándose también de actores de la *Comédie-Française*. A través de estas disposiciones, se quería dar al cine cierta dignidad como medio y, al mismo tiempo, expandir los horizontes respecto al público potencial; el objetivo era legitimar su carácter artístico apoyándose para ello en el rico patrimonio cultural francés. Como resultado, se estrenó en el año 1908 en París *L'Assassinat du Duc de Guise*, obra escrita por el dramaturgo Henri Lavedan y, consecuentemente, el primer proceso de adaptación institucional de una obra teatral al cine, lo que resultaría en la afirmación del medio como arte.

La reacción a esta formulación de un cine producto de la adaptación no se hizo esperar y fue contestada por los movimientos de vanguardia posteriores a la Primera Guerra Mundial que proponían un modelo característico de cine donde el medio utilizase

[80] Aplicando las consideraciones sobre el medio de Noël Burch (1987). El autor diferencia entre el modo de representación primitivo y el modo de representación institucional que marcarían la evolución del medio fílmico desde sus primeras manifestaciones paleocinematográficas hasta su consolidación como expresión artística, dotado de toda una infraestructura de producción y desarrollo, además de suponer un avance técnico notable y de contenido argumental más desarrollado.

[81] David Wark Griffith (1875-1948) fue un cineasta estadounidense considerado el padre del cine moderno y el principal promotor de las técnicas fílmicas.

[82] Ricciotto Canudo (1887-1923) se refirió al cine de esta manera acuñando el término en su *Manifeste des septs arts* (1911).

sus propios medios artísticos; sin embargo, el fantasma de la adaptación literaria seguía presente de forma paradoxal. Así lo explica Renaud Ferreira de Oliveira: "Le paradoxe, c'est que ces auteurs vont promouvoir leurs recherches en se mesurant à des adaptations littéraires, non pour usurper la gloire littéraire, mais pour manifester une sorte de relais des formes, de transfert linguistique" (2013: 2). Según este crítico, el objetivo de aquellos nuevos directores de la vanguardia era dar relevancia a un cierto tipo de transmedialidad, el paso de una forma o medio de expresión artística a otro, entre los medios cinematográfico y literario sin obtener por ello ningún tipo de prestigio al ponerlos en relación; en definitiva, responder a la idea de un cine como deseo de emancipación del teatro que ya años antes proponía Griffith. En estos términos se moverían corrientes del cine europeo tan importantes como el expresionismo alemán: Fritz Lang, *Metropolis* (1927)[83]; el cine experimental estadounidense: *Manhatta* (Sheeler y Strand, 1921)[84]; el surrealismo europeo: *Un chien Andalou* (Buñuel, 1929)[85]; o el cine soviético: Dziga Vertov, *Chelovek s kino-apparatom* (1929)[86].

Poco después, en la segunda mitad del siglo XX, la *Nouvelle Vague* volvió sobre esta dicotomía y propuso el modelo del cine de autor frente al cine literario o de adaptación pero, de nuevo, aquellos innovadores, aquellos directores tuvieron que servirse del texto literario en cierta medida para crear sus filmes: "Paradoxalement, les "auteurs" vont chercher à faire des adaptations […] qui servent le texte, le 68lgú entendre, le mettent au cœur de leur dispositif, mais comme un moyen parmi d'autres pour engager une confrontation et une polyphonie des langages au sein d'un film qui devient […] Art total" (2013: 3). Oliveira habla aquí de la multiplicación de los lenguajes, el paso de un medio a otro permite la actualización del texto original y, por tanto, la expansión del espacio artístico, dando otra esencia al proceso de adaptación separada del prejuicio por jerarquía artística o imposición mediática. Cineastas de la talla de Jean-Luc Godard, arduo defensor de una estética fílmica definida en el cine deconstructivo caracterizado por el fenómeno del *intermezzi* o la interrupción de la acción dramática, también se valían en última instancia de la inspiración, o al menos influencia, de lo literario y teatral, en este caso observando una clara marca brechtiana. Curiosamente, el propio Bertolt Brecht (2004) arremetía contra el cine en la medida que este tendía hacia su mercantilización, enfrentando la idea antes definida del reconocimiento de un cierto estatus del medio como expresión artística. Sin embargo, no solo el cine terminó por recorrer el inevitable camino de su comercialización como empresa y producto, sino que es un paradigma que arrastró a todas las demás artes, incluido el teatro en su supervivencia en un mundo orientado hacia el modelo capitalista.

Pese a esta relación dicotómica anclada en ciertas cuestiones de mito y prestigio, el teatro también ha funcionado desde los inicios del medio fílmico como fuente de adaptación. Los ejemplos son tantos e innumerables que no se va a proponer una catalogación pormenorizada aquí. Sin embargo, sí merece mención una de las producciones más celebradas en los últimos años por audiencia y crítica y aclamada en la 79º edición del Festival Internacional de Cine de Venecia, *The Whale* (2022). Este filme, dirigido por Darren Aronofsky y distribuido por A24, resulta de la adaptación de la pieza teatral homónima de Samuel D. Hunter del año 2012, quien también colabora como

[83] Filme inspirado en la obra de Auguste Villier de L'Isle-Adam *L'Ève future* (1886), novela simbolista/distópica de ciencia ficción que aportó el término *Androide*, con guion de Thea von Harbou.

[84] *New York the Magnificent* de Charles Sheeler y Paul Strand, écfrasis de doce citas del libro de Walt Whitman *Leaves of Grass* (1855).

[85] Obra de Luis Buñuel y Salvador Dalí, cuyo título procede de un libro de poesía inédito del primero.

[86] Vertov formula entre 1919 y 1922 las teorías del *Kinoglaz* (cine-ojo) y *Kinopradva* (cine-verdad). El objetivo último del autor era crear un cine totalmente independiente de la literatura o el teatro. Descartar el guion y centrar la producción en el ojo mecánico de la cámara través de una suerte de hiperrealismo que acercase a las personas al mundo más mecanizado de la época.

guionista de la cinta. La historia, que ha supuesto el resurgir cinematográfico de su actor protagonista, Brendan Fraser, cuenta a modo de drama psicológico los intentos de un padre acuciado por un síndrome de desorden alimenticio por reconectar con su hija abandonada años atrás. El filme, aunque funcionade forma central como adaptación homónima de la pieza teatral, recurre constantemente al texto literario de Herman Melville *Moby-Dick* (1851), cuyo título original era *The Whale*, como hilo conductor de la trama. El drama toca temas como la homofobia y la obesidad, pero también la religión y el derecho a la muerte, a parte del conflicto familiar que funciona como foco argumental.



Il. 9: "*Curva España*" (Fuente: *Vista teatral*, http://www.vistateatral.com/2021/03/teatro-curva-espana-naves-del-espanol.html).

Sin embargo, la intrínseca relación que el teatro mantiene con el medio literario hace surgir la cuestión de si realmente puede participar del paradigma de lo posliterario como categoría propia en el campo de la adaptación fílmica. Milan Pribisic (2010: 149-150) plantea el uso del término "theater film" como expansión de las relaciones entre los dos medios, teatro y cine, e intentando dar solución a las tensiones tradicionales sustentadas en expresiones tales que "teatro filmado" o "teatro en el cine" (más tarde también "cine en el teatro"). Una respuesta puede darse a través del ejemplo de la obra *Curva España* (2019) del grupo Chévere y la dinámica de nuevos proyectos que buscan alejarse de lo literario proponiendo creaciones que beben del auge del formato *streaming* y su tipo de producciones. A pesar de que su trama se articula claramente sobre el género del teatro documental, con la revisión de archivos y la reconstrucción histórica, esta obra se basa también en la premisa de adaptar al formato escénico el género *true crime* propio de plataformas en boga (y también fuertemente presente en el formato *podcast*) como Netflix o HBO, pero con el trasfondo temático de la España Vaciada u otros temas de la actualidad patria. El propio grupo define la obra como una producción "cinescénica", debido a las fuertes influencias de lo fílmico en su articulación, así como a la relevancia de los procesos transmedia en la misma. Aunque significativamente se está ante el proceso inverso de la influencia de lo cinemático en lo teatral, la relación con el contexto posliterario es constatable, al igual que la presencia de las nuevas digitalidades y formatos televisivos. Ejemplo de ello es como el elemento central de la puesta en escena es una pantalla gigante, al más puro estilo de sala de cine. En ella se reproduce al modo del

documental fílmico, con las aportaciones de archivo y de formato *true crime* televisivo, con las dramatizaciones de los interrogatorios policiales, una suerte de filme paralelo e integrado en la escenografía.[87]

2.8. MEDIADAPTACIÓN Y FRANQUICIAS

En este punto, ya definidas las categorías expuestas por Leitch, se proponen los tipos restantes que responderían a un modelo mediadaptativo. Otro fenómeno que debería tenerse en cuenta dentro de esta amplia definición del paradigma posliterario es el que engloba la proliferación de grandes franquicias cinematográficas que adaptan y expanden universos surgidos del mundo literario. Su peculiaridad reside en que, en un afán transmediático extensivo, han llegado a ocupar múltiples medios mediante producciones originales en su relato.[88] Los ejemplos más significativos de este paradigma son las trilogías cinematográficas *The Lord of the Rings* (2001, 2002, 2003), adaptando la novela de mismo nombre de J. R. R. Tolkien del año 1954, *The Hobbit* (2012, 2013, 2014), adaptando de nuevo una novela homónima del mismo autor publicada en 1937 e incluso la serie *The Lord of the Rings: The Rings of Power* (Prime, 2022-); o las sagas cinematográficas del universo *Harry Potter*, la primera de ellas inspirada en el joven mago que da nombre a la misma (2001-2011) con ocho películas adaptando la serie de novelas homónimas de J. K. Rowling (1997-2007) y la segunda bajo el nombre de *Fantastic Beasts* (2016-2022), que funciona de precuela a la saga anterior y ya no adapta una serie de novelas previas sino un libro secundario de Rowling, titulado *Fantastic Beasts and Where to Find Them* (2001), quien se encarga directamente también de escribir el guion de los tres films[89].

Un caso similar a estos dos es el de la saga *Bond*, que, aunque ya está incluida en otra categoría y las series cinematográficas no funcionan como una adaptación de la obra de Fleming sino como una expansión de la historia del personaje franquicia, la novela también tuvo en su comienzo cierta relevancia para iniciar el universo a través de la transformación fílmica. Otro ejemplo muy cercano a los comentados con anterioridad es el de la franquicia *Jurassic Park/World*, originada a partir de la adaptación al cine de la novela de Michael Crichton *Jurassic Park* (1990) por parte del director de cine Steven Spielberg en el año 1993 y bajo el mismo título. En este caso, al igual que sucede con el ejemplo de *The Lord of the Rings*, la producción exclusivamente cinematográfica está dividida en dos grandes trilogías: una inicial que comienza en el año 1993 con la adaptación de la novela y una segunda y tercera partes estrenadas en los años 1997 y 2001, en los tres casos conservando la nomenclatura inicial de *Jurassic Park*; y a la postre una segunda que funciona como ampliación del universo cinematográfico creado por Spielberg (aunque basada en personajes creados por Crichton) y que cambia la nomenclatura a *Jurassic World* con tres entregas distribuidas entre los años 2015, 2018 y 2022.

Al igual que la integridad de los ejemplos expuestos en las líneas precedentes, el hecho de su consideración como franquicia no se limita al ámbito fílmico, puesto que el universo jurásico se ha expandido a muchos otros medios como puedan ser la propia literatura, los cómics, los videojuegos, las series de televisión e, incluso, la música, debido

[87] Un caso curioso y paradigmático del camino inverso desde lo cinematográfico (en este caso televisivo) a lo teatral es la serie *Stranger Things* (2016-), cuya precuela se estrena como una obra de teatro dirigida por Stephen Daldry. Estrenada en el West End londinense a finales de 2023.

[88] O que por puro afán empresarial y de rédito de su capital económico se expanden para aprovechar todas las oportunidades al alcance para la mercantilización del producto. Lo que se viene a llamar en el ámbito de la teoría comunicativa el *transmedia world-building* (Wolf, 2018).

[89] Está previsto que HBO adapte en los próximos años los libros a la pequeña pantalla. La productora ha confirmado la noticia, aunque no ha revelado por el momento más detalles sobre la estructuración del proyecto, limitándose a la difusión de un pequeño *teaser*.

a la relevancia en la cultura popular de su banda sonora original. Todos estos ejemplos, pese a sus inicios en la tradición de la novela adaptada al cine, actualmente configuran una estética moderna del producto franquicia, cuyas manifestaciones se encuentran en múltiples y diversas modalidades mediáticas, creando microcosmos que son habitados de forma más reducida o ampliada por las personas interesadas en sus historias. Por ende, aunque las diferentes modalidades comparten un mismo contexto y relato, las variaciones que dependen del medio o las expansiones temáticas facilitan un carácter selectivo a la hora de su consumición.

A pesar de que el proceso inicial de adaptación es generalmente aceptado por la crítica como la transformación dualista clásica del texto fuente literario al texto de destino fílmico, el debate sobre la expansión posterior de los diferentes universos difiere entre las posturas que defienden una adaptación continua y transmedia a otros medios del mismo relato (videojuegos, parques temáticos, literatura y cine fan, *merchandising*, etc.) o las que entienden esa extensión como un relato transmedia ajeno a la adaptación que crea y origina nuevas historias respecto de la original. Si bien la primera opción restringe la funcionalidad transmedia a un cambio técnico de medio sin alteraciones del relato más allá de la forma, pero manteniendo el contenido, la segunda obvia que la expansión del relato no urge necesariamente de la transmedialidad puesto que dentro de un mismo medio este se puede expandir. Un ejemplo de esto se daba con anterioridad en las expansiones del universo *Star Wars* en el medio audiovisual, cuyo relato se enriquece de nuevas historias con sus manifestaciones en series dirigidas a plataformas de *streaming* pero que mantienen el contexto y la ambientación de las obras fílmicas previas, pues aquí el fenómeno transmedia en su sentido pleno no se aplica como tal, más allá de las implicaturas distintivas entre lo fílmico y serial antes explicadas. Del mismo modo, se produce una adaptación de la historia que crea un nuevo relato y no solo responde a la adecuación del anterior al medio. Por tanto, este ejemplo rompe con ese debate estéril sobre las identificaciones entre adaptación y relato transmedia.

Marie-Laure Ryan es una de las autoras que han defendido la conceptualización de lo que ella denomina "transmedia storytelling", otorgando a la adaptación el hito de ser el "first step" de las "transmedia franchises" mediante la transformación de "the original novel into films" (2020: 20). De hecho, va un poco más allá de la simple consideración del relato transmedia como motor de las grandes franquicias y expone las que para ella serían las claves del éxito de una franquicia más allá de la estética *blockbuster*: "*Hyperbolic praise*", ligado al fanatismo que acompaña a todas las franquicias, "*Capitalist attitude*" en la expansión de la franquicia para reunir el mayor capital económico y simbólico (o cultural) posibles (Bourdieu, 1970), "*Emphasis on 'giving the audience what they want'*", encomiando o más bien apelando al deseo de la audiencia por más historias e "*Interactivity as a way to save old media*", buscando la participación de la audiencia en la resolución de los misterios inseridos en las tramas, pero también fomentado esa investigación a través de las diferentes manifestaciones mediáticas para reconstruir el universo de la franquicia en su totalidad (Ryan, 2020: 23-24).

Meikle (2019: 14-18), por su parte, incide en el hecho de que la percepción de las secuelas dentro de las franquicias (véanse por ejemplo *Star Wars* o *Harry Potter*) viene determinada por el prejuicio del prestigio. Esto trae consigo que se establezca una jerarquía dentro de la propia estética de la adaptación en la que el lugar privilegiado sería ocupado por las adaptaciones clásicas y directas desde un libro al formato fílmico, relegando a una posición de calidad más baja las adaptaciones en franquicias de libros o ya en ínfima posición la modalidad de las secuelas en las franquicias. El autor establece de un modo parecido al de Ryan las que para él constituyen las cinco dimensiones de la adaptación dentro de la estética de la franquicia, las denominadas "tent-pole aesthetics":

USC DE COMPOSTELA

la primera sería "quantity", respecto de la capacidad de expansión a diferentes medios del producto franquiciado; la segunda sería "legality", ligada a los problemas de propiedad intelectual derivados en las franquicias, sobre todo con la creación fan; una tercera que denomina "interactivity", volviendo a la discusión sobre los grados de interactividad que las diferentes modalidades mediáticas entrañan en la relación entre personas usuarias y producto; "materiality" en cuarto lugar o la importancia de la posesión física de los productos, relacionada de modo primordial a la producción del *merchandising*; y, finalmente, la quinta dimensión asociada al término "juvenility", dado que el objetivo diana de las franquicias es una audiencia situada en franjas de edad de la preadolescencia o adolescencia en concreto (164-165). En la mayoría de estos casos la noción de *nostalgia* se aplica para audiencias en edades adultas por suponer un estímulo emocional para la recuperación de los años juveniles, elemento muy presente en los dos ejemplos expuestos.



Il. 10: "Franquicia *Star Wars*" (Fuente: *Hobbyconsolas*, https://www.hobbyconsolas.com/noticias/fans-stsr-wars-tuitean-harian-franquicia-dirigieran-lucasfilm-hay-todo-872111).

La relevancia de la audiencia como elemento central en los procesos de configuración de las franquicias revela a la comunidad fan como el eje de análisis sobre el que fundamentar el objetivo y éxito de estas. A propósito de esta circunstancia, Ryan (2020: 24-25) remarca la distinción habitual entre los dos tipos de estrategias fan que se acostumbran a dar dentro de los universos de las franquicias: por una parte, estaría la masa fan creadora, que de forma activa hace sus aportaciones o contribuciones a la expansión del cosmos creando fanzines o igualmente con la participación activa en las famosas convenciones anuales de cómics; y, por otra parte, la masa fan como crítica, sobre todo en foros de debate en línea en plataformas de internet, blogs o páginas especializadas (muchas de las veces proveídas por el aparato empresarial de la franquicia en cuestión), pero también en secciones de comentarios de plataformas de vídeos, redes sociales o incluso en plataformas de compra de artículos en línea. Por tanto, dos de las claves que se mencionaban anteriormente -el elogio hiperbólico y la importancia de la interactividad de la audiencia- se explican en esta dualidad del funcionamiento de la masa fan, dado que, por una parte, son el principal azote de ese elogio desaforado que por veces supera a la

USC SANTIAGO DE COMPOSTELA

crítica especializada además de conseguir interactuar de forma muy activa con la obra hasta límites insospechados.[90]

Sin embargo, esta interacción encuentra sus límites en los procesos creativos emprendidos por la masa fan respecto de la obra. Se fomenta la interacción hasta cierto punto, pues el límite lo marca la propiedad intelectual y legal del universo. Al final, estas franquicias no dejan de ser empresas comercializando una serie de productos del que pretenden sacar un rédito económico y, como cualquier otra compañía, no van a facilitar los medios para que se saque rédito de un universo que les pertenece, al contrario, eso implicaría acciones legales de darse el caso al uso. La opción entonces por la que se opta aquí es la de crear espacios donde la masa fan pueda dar rienda suelta a su creatividad y crear sus propias historias, pero siempre cediendo la propiedad intelectual de sus creaciones a la franquicia. En esto se fusionarían las otras dos claves introducidas por Ryan (2020: 27), por una parte, se intenta enfatizar en la premisa de dar a la audiencia lo que demanda proporcionando los medios para que se expresen artísticamente y expandan las historias, pero al mismo tiempo se aplica una actitud marcadamente capitalista sometiendo toda creación relacionada al universo a la propiedad legal de la franquicia.

El carácter sagrado de estos universos formados por las franquicias aglutina todo intento de creación autónoma para incorporarlo al todo cósmico y ello propicia (aunque al mismo tiempo es propiciado por) el también carácter mitológico que muchas de ellas llevan impreso en su concepción, llegando a marcar estilos de vida de muchas personas o incluso consideraciones de aspecto religioso. Esto es muy visible en los universos *Harry Potter* o *Star Wars* (y su némesis *Star Trek*), por ejemplo.

En un fin último, la estrategia que emprenden todas las franquicias es la de la repetición de la historia desde un punto de vista narratológico. Es bien sabido que la masa fan es reacia a grandes alteraciones en la línea argumental de la historia que ya conoce y ello lleva a que se reitere una serie de dilemas familiares (el héroe/heroína que enfrenta a la villana/villano, aunque estos varíen en sus concepciones y expresiones), mismos procesos dualistas o modelos de enfrentamiento bien vs. mal o lugares, contextos y ambientaciones comunes y reconocibles para la audiencia. Todo ello siempre mediante la incorporación de variaciones que permitan comercializar nuevo *merchandising* y la ampliación de la modalidad mediática más asentada en el capital industrial, según Ryan (28). Las distintas posibilidades que se fundan en esta idea de la repetición son múltiples: secuela, precuela, *spin off*, *tie-in*. Todas ellas son posibles mediante la reiteración sucesiva que conserva personajes antiguos envejecidos (secuela) o rejuvenecidos (precuela), que incorpora e introduce otros nuevos (secuela y precuela), que los deriva en otros roles o situaciones (*spin off*) e incluso que incorpora otros nuevos asumiendo roles preexistentes pero en variación (facilitando así a la audiencia le nexo con las manifestaciones anteriores de la franquicia), ya sea mediante el avance que explica los efectos y resultados o el retroceso que explica a la masa fan las causas y orígenes.

2.9. DEL *MANGA* AL *ANIME* Y AL TEXTO FÍLMICO

El caso de la categoría 2.1 llevaría también el análisis hacia un tipo similar basado en la cultura japonesa, con la adaptación del *manga* al *anime* y, posteriormente, al cine, a través tanto de la animación como del *live action* o el filme hollywoodiense, incluyendo series para plataformas de VoD o *streaming*. En esta línea existen diferentes proyectos en marcha, como el proceso y resultado de adaptar a *live action* un *anime* canónico de la

[90] A este respecto es inevitable citar a la figura de Jenkins (2006a; 2006b). Este autor resulta indispensable a la hora de caracterizar la cultura de convergencia mediática generada por todo lo ilustrado en el párrafo aludido. Pero no solo es relevante la implicación de la audiencia en los nuevos formatos de difusión, haciendo colisionar lo viejo y lo nuevo, sino que esa masa fan también evoluciona desde sus primeras concepciones más retro ligadas al blog, por ejemplo, hasta la cultura participatoria actual ligada a las redes sociales y las interacciones en directo.

talla de *One Piece* (1999-)[91], cuyo original del *manga* en 1997 de Eiichiro Oda ya ha sido innumerables veces adaptado al cine, pero siempre en versión animada y en tramas secundarias generadas de la principal. Un caso también destacable es del *manga Fullmetal Alchemist* (2001-2010), de la *mangaka* Hiromu Arakawa[92].

Cabe destacar brevemente que los orígenes del *manga* en Japón se remontan a la tradición del *Ukiyo-e*, el cual es definido por múltiples especialistas como el antecedente que explica el boom de esta expresión artística en la cultura nipona. Aunque en otros casos se habla de inspiración, también se acostumbra a coincidir en la consideración de esta disciplina artística como precursora del fenómeno gráfico. Su particularidad reside en el propio significado en lengua japonesa del término, el cual se traduciría como "imagen del mundo flotante", tomando como referencia por ejemplo uno de los cuadros más populares en la sociedad japonesa y que representa una embarcación enfrentándose a las olas del mar embravecido. En lo estético, este movimiento artístico nipón que se remonta a la época Edo (1603-1868) no se limita solo a su carácter popular como representación pictórica o incluso literaria, ya que en sí mismo encierra toda una narrativa cultural y original que simboliza la historia de todo el país y se retiene en el colectivo general de sus habitantes, sino que también apela a su metodología de creación mediante los procesos de grabado sobre madera que se engloban en este movimiento. La creación de estas primeras estampas japonesas que encerraban narrativas a través de la exhibición de imágenes en formato físico palpable funcionó como precedente al paradigma posterior. La paradoja reside en que el grabado en madera pasó a convertirse en imagen gráfica sobre papel, estableciendo cierto nexo de conexión mediante el medio físico empleado en ambos casos, pero conservando la relevancia de los relatos transmitidos a través de las imágenes[93].

El caso más relevante en este nuevo fenómeno de las adaptaciones procedentes del *manga* y convertidas en *anime* es *Shingeki no Kyojin* (2013-). La historia original corrió a cargo de Tetsuro Akari, creador también del *manga Death Note* (2006), entre los años 2009 y 2021. La gran importancia que adquirió este *anime* en la cultura audiovisual mundial se debió fundamentalmente al papel central de las redes sociales en su difusión, popular desde su primera emisión por el grado de impacto en la audiencia. El hecho de ser considerada como una adaptación "perfecta" provocó también, por primera vez, que sucediese un fenómeno rara vez experimentado en este universo, que es el de visualizar el *anime* de forma previa a la lectura del *manga*. Debido al alto grado de fidelidad se profanó esa especie de ritual que suele acompañar al fanatismo canónico en este tipo de creaciones, exceptuando ya a la gran masa de nuevo público que solo consume el *anime* sin dar importancia, o incluso no conocer, la obra escrita (y dibujada). Sin embargo, otros factores que rodean a esta producción, como puedan ser un tono alejado de esa concepción prejuiciosa del *anime* como una sucesión de series infantiles, o también su alta puntuación (9.0) en el portal especializado IMDb[94], la llevaron a ser emitida de forma global por la plataforma de *streaming* Amazon Prime Video. No es este un hecho menor, pues en el

[91] También los casos de *Bleach* (2001-2016 [*manga*]; 2004- [*anime*]) y su adaptación homónima al *live action* del 2018 o *Ruröni Kenshin* (1994-1999; 1996-1998) y la serie de adaptaciones fílmicas en imagen real iniciada en el año 2012. A diferencia de estos casos, el *live action* de *One Piece* (2023-) ha consistido en un proyecto internacional (Netflix) de difusión global cuyo éxito entre crítica y audiencia ha roto la "maldición" histórica de este tipo de adaptaciones.

[92] Este también ha sido adaptado a varios *animes*, *Fullmetal Alchemist* (2003-2004) y *Fullmetal Alchemist: Brotherhood* (2009-2010); filmes animados, *Fullmetal Alchemist the Movie: Conqueror of Shamballa* (2005) y *Fullmetal Alchemist: The Sacred Star of Milos* (2011) videojuegos (entre otros medios) e, incluso, al *live action* en 2017, distribuida por Netflix bajo título homónimo y sin gran repercusión mediática.

[93] Para una descripción más pormenorizada de la tradición del *ukiyo-e* consultar Bell (2004) y García Rodríguez (2005).

[94] IMDb (Internet Movies Database), es la base de datos en línea más grande del mundo que almacena información sobre el conjunto de la producción audiovisual en Internet. Fue fundada por Col Needham y lanzada el 17 de octubre del año 1990 de forma *amateur*, pasando a convertirse en una Web en el año 1993. Actualmente es una subsidiaria del grupo Amazon.

año 2021, *Shingeki no Kyojin* consiguió ser la serie más vista de todo el mundo en plataformas, siguiendo el modelo de fenómenos televisivos a la altura de *TWD* o *GOT* (*Game of Thrones*)[95], pero siendo significativamente la primera de habla no inglesa en lograrlo[96].



Il. 11: "*Shingeki no Kyojin*" (Fuente: *Marca*, https://www.marca.com/videojuegos/streamers/2023/03/01/63ff6cb722601d01798b456d.html).

La cuestión de la creciente importancia del *anime* en el mundo audiovisual y también como un producto de adaptación que debe ser estudiado desde la óptica posliteraria es indudable. Según datos aportados por el portal especializado *Parrot Analytics,* el *anime* ha crecido un 118% en el pasado bienio (2020-2021) en términos de consumo. Además, su presencia en el contenido global ofertado también ha aumentado de un 4,2% hace dos años al 7,1% actual, ocupando el tercer puesto en la lista por detrás de los dramas policiales y las comedias. Por tanto, se observa como el fenómeno del (*manga*) *anime* y su explosión en el mundo vivió claramente dos épocas doradas: por un lado, el boom de los años noventa con títulos tales que *Dragon Ball* o *Saint Seiya*, ambos emitidos por primera vez en Japón en el año 1986, aunque alcanzaron la fama mundial en la década posterior y, por el otro, la etapa actual de las plataformas de VoD o *streaming* que hacen posible su consumo inmediato de forma digital. Sin olvidar, por supuesto, la prevalencia en la actualidad de la cultura japonesa, presente en las sociedades occidentales con fenómenos como el estilo de vida *otaku*: un perfil de persona entre los 16 y 30 años (abarcando sobre todo a las generaciones *millennial* y Z), mayoritariamente varón y que consume de forma compulsiva videojuegos y *animes* o *mangas*.

[95] Dan Hassler-Forest define a este ejemplo como paradigma de la nueva era de la post-televisión en el capítulo "Game of Thrones: The Politics of World-Building and the Cultural Logic of Gentrification" del libro *The Politics of Adaptation. Media Convergence and Ideology* (2015), co-editado junto a Pascal Nicklas.

[96] De hecho, como dato más relevante aún, la serie consiguió una puntuación casi perfecta de 9.9 en el mismo portal especializado en la emisión de su capítulo número 39.

Obviamente, este crecimiento exponencial no ha pasado inadvertido para las grandes plataformas de VoD o *streaming*, que han intentado sacar rédito de ese tirón y ofrecer producciones exclusivas. Uno de los casos más sonados en esta última categoría de la adaptación, y precedente a *One Piece*, fue el clásico del *anime Cowboy Bebop* (1998) adaptado a la plataforma de *streaming* Netflix. Si bien la adaptación del año 2021 se basa íntegramente en el *anime* original (1998), es curioso que un año antes (1997) se iniciaba el *manga* del que surge y un año más tarde (1999) otro *manga* adaptaría de nuevo la historia ya aparecida en el *anime*. Estamos, entonces, ante un producto que pasó por varias transformaciones a diferentes medios hasta terminar, más de dos décadas más tarde, en Netflix. Insatisfactoria a todos los niveles para la audiencia, supuso otro fracaso en el intento de adaptar a *live action* una serie animada y materializó el desafío fallido de contentar a toda la masa fan que está detrás del *anime* y del *manga*. Aunque esto no supuso un caso aislado, pues en el año 2017 se llevó a la gran pantalla *Ghost in the Shell* (Sanders), inspirado del filme animado homónimo de 1995 (Oshii), que al mismo tiempo adaptaba el *manga* de 1989. Si bien esto configura otro universo repleto de translaciones a diferentes medios, desde el fílmico y serial hasta el de los videojuegos, su adaptación al *live action* y, más concretamente, a la estética hollywoodiense supuso un sonado fracaso. La relocalización del filme provocó el desencanto de fans y crítica al desprender el producto de la esencia de su origen, significado en su protagonista, interpretada por la actriz Scarlett Johansson, que nada tenía que ver con la icónica Mayor Kusanagi.

Caso aparte lo configuran otros ejemplos de adaptaciones en los que animación, videojuegos y *live action* confluyen en un proceso de hibridación. Aunque por sí solos no forman una categoría independiente, si cabe mencionarlos como casos que favorecen la participación en varias categorías por su carácter heterogéneo. Este es un fenómeno que ya ha sido observado por especialistas como Kyle Meikle, quien ha estudiado la representación simultánea de la animación y de la *live action* en filmes como *Roger Rabbit* (Zemeckis, 1988), entre otros[97]. Sin embargo, hay ejemplos que participan de los procesos de la adaptación que ilustran más claramente los procedimientos de hibridación antes mencionados. Si se toma como primera muestra el filme *Space Jam* (Pytka, 1996; Lee, 2021), se observa que esa presencia simultánea de la *live action* y la animación se produce con la adaptación de los *Looney Tunes* (1929) al medio fílmico no animado (pese a que ellos conserven su forma animada), tanto en la primera versión de 1996 con la estrella de la liga estadounidense de baloncesto (NBA) Michael Jordan de protagonista, como en la de 2021, sustituido por Lebron James, la estrella actual. Un caso similar es *Sonic The Hedgehog* (Fowler, 2020), filme que adapta la saga de videojuegos del mismo nombre, al igual que su segunda parte del 2022. Aquí se observa cómo una saga de videojuegos es adaptada al cine, pero conservando la figura animada de Sonic en un contexto de *live action*. Un tercer ejemplo, y el más significativo a la hora de observar todos los procesos de cambio a los que se ha sometido un mismo concepto o producto, es el de *Pokémon Detective Pikachu* (Letterman, 2019). La singularidad de este filme es que ha pasado por diferentes procesos de adaptación a lo largo del tiempo. Aunque comenzó como una franquicia de videojuegos, su popularidad rápidamente la lanzó hacia el mundo del *anime* o serie animada, derivando a la postre en películas animadas, hasta llegar al filme del 2019 en *live action*, pero que mantiene la animación de su protagonista, Pikachu.

Una vez se ha llegado a este punto, otra discusión surge a propósito de si un producto, como el caso del universo *Pokémon*, que se ha visto expuesto a tantas remediaciones o transmediaciones en las que el universo creado se ha expandido de manera exponencial, puede seguir siendo considerado como resultado de uno o varios procesos de adaptación

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

[97] En la comunicación "Live Action versus Animation", el 16 de octubre de 2021 dentro del congreso online *Adaptation Without Borders*, organizado por Eckart Voigts, Technische Universität Braunschweig.

o se está ante otro fenómeno. Marie-Laure Ryan defiende que la distinción entre relato/narración transmedia y adaptación es aplicable cuando la expansión de un producto alcanza su realización en otros medios haciendo crecer el universo, pues ya no se está adaptando una obra original sino que se está derivando hacia otros planteamientos completamente distintos o independientes con los que solo comparte un marco común determinado: "Whereas adaptation tries to preserve the story but sometimes changes the world, transfictionality tends to preserve the world, either in part or in whole, but to change the story, or to add more stories to the world" (2017: 528).

Efectivamente, si tomamos el ejemplo anterior de la franquicia Pokémon, parece que al comparar una producción como el filme del año 2019 con el videojuego original (o incluso su versión más próxima que sería *Pokémon Yellow* [1998]), el efecto de la transmediación del relato provoca que la historia cambie de forma radical, sin embargo, el mundo ficticio donde existen esos pequeños monstruos se mantiene como marco general. Mientras que la misma comparación entre los videojuegos originales y la serie animada adaptada con posteridad presentan un relato similar con apenas alteraciones en el mundo que los engloba. Aun así, ¿se puede llegar a considerar la transmediación del relato como un proceso independiente de la adaptación? Quizá la respuesta más adecuada sería englobar el procedimiento transmedia dentro de un fenómeno mucho más amplio y abarcador como es el de la adaptación, puesto que sin la mediación de esta en un primer momento de transformación inicial del original a su producto fílmico en forma de *anime* esa expansión no habría llegado a los límites alcanzados. O, en otras palabras, puede existir la adaptación sin transmediación del relato, pero no así esta sin la presencia de la primera.

Niklas Salmose y Lars Elleström definen la transmediación como un fenómeno caracterizado por la "repeated mediation through another technical medium" (2020: 4), donde cambia el medio técnico mediante el cual se reproduce el relato (*anime*, videojuego, filme, *merchandising*, etc.) repetido en sus equivalencias mediáticas previas y, por tanto, resultando en una experiencia similar o conocida con anterioridad. En el caso concreto de *Pokémon* se resumiría en el relato constantemente repetido de la entrenadora o entrenador que adiestra a sus diferentes pokémones hasta hacerse con todos y alcanzar la cima. Esta trama se repite tanto en la experiencia interactiva de los videojuegos, donde la inmersión de quien juega le hace adoptar ese papel dentro del mundo ficticio entrenando y ganando batallas, como en la experiencia cinemática, que si bien menos interactiva y más contemplativa, la historia que se evoca es la misma.



Il. 12: "Pikachu" (Fuente: *eldiario.es*, https://www.eldiario.es/cultura/cine/detective-pikachu-previsible-entretenimiento-familiar_1_1560175.html).

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

El grado de inmersión de los videojuegos también varía dependiendo de la plataforma que se utilice: las modalidades más clásicas de los años 90 se limitaban a proponer una trama preestablecida en la que solo se podía elegir el nombre y luego evolucionando hacia otras elecciones más variadas en ediciones posteriores, como la de personajes, limitando así la experiencia a un estatismo relacional. A pesar de todo, versiones más modernas del videojuego como *Pokémon GO* (2016) proponen un nuevo acercamiento inmersivo del relato al traer la realidad aumentada a los teléfonos inteligentes y creando una experiencia totalmente distinta en sus implicaturas relacionales, la interacción se vuelve física y el entorno real configura el campo de juego para salir a la caza de las criaturas. Una tercera experiencia relacionada a la estética del *merchandising* y el materialismo de la acumulación de bienes mediando un capital económico permite un acercamiento al relato escenificado en la posesión simbólica: los álbumes de cromos, cuya propiedad se identificaría paradójicamente con la cuestión del capital cultural de Bourdieu (1970). El fondo del relato se mantiene en tanto que la finalidad en la acumulación de los cromos es completar el álbum y así hacer realidad la premisa tanto del juego como del filme: hacerse con todos[98]. Además, esta se acerca de una forma totalmente distinta al proporcionar la posesión física y fáctica del objeto en cuestión. Esta experiencia se repite de forma similar con la masa fanática que se dedica a coleccionar las figuritas de tamaño reducido de los pequeños monstruos.

Para los autores la transmediación lo engloba todo: intermedialidad, representación mediática e incluso adaptación, que sería el nombre que se les otorga a todos esos procesos en el mundo de las artes. sin embargo, proponen algunas excepciones fundadas en los modelos de narración sobre las consideraciones de autoras como Linda Hutcheon (2006, 2007), que sugiere el modelo de adaptación biológica centrado sobre el proceso y el resultado, Marie-Laure Ryan (2022) y la importancia del relato transmedia a la hora de la expansión desde un medio al otro de la misma historia o Kamilla Elliott (2003), desfocalizando el debate de la adaptación canónica sobre la cuestión de la fidelidad y centrándolo sobre las particularidades de los dos lenguajes diferenciados, el literario y el fílmico. Esta postura, aunque muy extendida en los estudios de adaptación de la primera década de los años 2000, tiene su contestación en la presente tesis a través de la recategorización de diferentes tipos de adaptaciones posliterarias que no necesariamente precisan de una fuente con fuerte presencia narrativa para erigir sus relatos, o de figuras como Leitch, quien inicialmente esboza un primer acercamiento a la adaptación posliteraria.

Mención específica merece también el filme *Adam by Eve: A Live in Animation* (2022), curiosa y significativamente ofertada a través de la plataforma de *streaming* Netflix en medio del debate sobre el paso del cine hacia su distribución mediante plataformas en detrimento de las salas. A propósito de los procesos de hibridación múltiples concentrados en un solo filme, esta obra fílmica mezcla en casi una hora de duración clips musicales con animación y *live action* adaptando la trama bíblica de la historia de Adán y Eva y la manzana prohibida. Como sugiere el propio título, la película funciona en su planteamiento como un concierto del artista japonés de j-pop Eve, evocando sus ritmos una especie de universo onírico representado por los efectos de la animación en 2D y 3D, todo ello con la trama central de las dos protagonistas femeninas, Aki y Taki, las cuales se ven inmersas en un proceso de búsqueda y reencuentro dentro

[98] El slogan en español de la franquicia *¡Hazte con todos!* (del inglés *Gotta catch 'em all!)* se hizo popular gracias a formar parte del estribillo del tema de la serie animada en España, interpretado por el grupo Guays Boys. La frase parte de la finalidad última del juego que es conseguir todas las especies de pokémones para completar la Pokédex (una suerte de herramienta de registro electrónico). Posteriormente también se utilizó para publicitar todo el *merchandising* y hacerse con todos los pokémones en colecciones de cromos y demás productos.

de los sueños inspirados de su pertenencia o no al paraíso identificado en las megaurbes modernas.

Aunque a nivel del desarrollo narrativo el filme no alcanza a arbolar una trama narrativa identificable en ese proceso de replicación de la historia bíblica adaptada, cuestión que pueda deberse por un lado a la brevedad del filme y por el otro a la sucesión continua de clips musicales del cantante Eve, sí consigue desenvolver un cierto trasfondo simbólico que arroja ciertas cuestiones críticas con la realidad social oprimente del Japón actual, con especial atención a la identidad y roles femeninos. En lo visual, sobre todo en las partes animadas, ofrece un espectáculo técnico y artístico sobresaliente, gracias en su gran parte al excelente trabajo del estudio Khara, encargado de animar otros proyectos de gran calado, como los últimos filmes de la saga *Evangelion* (1995-2021).[99] En lo referente a la música, como se apreciaba con anterioridad, aunque mantenga una apariencia de concierto insertado en un filme poco desenvuelto en su argumento, funciona como homenaje a la figura emergente de Eve y su producción sonora. Evidentemente, se queda lejos de trabajos similares anteriores como pueda ser el caso del filme del año 2003 *Interstella 5555: The 5tory of the 5ecret 5tar 5ystem*, el cual también mezcla animación con una continua producción musical a cargo del grupo francés Daft Punk. Sin embargo, en esta ocasión la trama sí tiene un desarrollo más extendido para el argumento y el tiempo, del mismo modo que la calidad artística de la producción musical puede representar un salto cualitativo respecto de la del caso de Eve, más centrada en un producto comercial y de masificación entre las tendencias juveniles.

Como breve apunte conclusivo para esta categoría, es necesario indicar que la fuerte popularidad de la que goza en la actualidad este formato del *anime* está provocando que se empiecen a dar dinámicas de adaptación inversas desde otras modalidades, significativamente del cine hacia el *anime*. Dos de los ejemplos que se han anunciado en redes para su próxima producción son las sagas cinematográficas *John Wick* y *Terminator*, cuya expansión transmedia de sus respectivas franquicias las llevaría a transformarse desde lo fílmico hacia la estética *anime*.

2.10. DEL JUEGO DE MESA Y EL JUGUETE AL TEXTO FÍLMICO

En la sección 2.3 Leitch (2004, 2007) aglutinaba en un mismo espacio categórico las adaptaciones cinematográficas surgidas de videojuegos y de juegos de mesa, poniendo de ejemplo en el segundo caso el filme *Clue* como primer paradigma de adaptación posliteraria a partir de un juego de mesa sin implicación narrativa aparente. Pese a ello, en la presente tesis se opta por diferenciar en dos categorías todas aquellas adaptaciones que surgen exclusivamente de la estética del videojuego en dirección a lo cinematográfico o fílmico, separadas de aquellas realizadas a partir de juegos analógicos o incluso, como se describirá a continuación, aquellas que emanan de meros productos comerciales concebidos como juguetes de entretenimiento para infantes.

En este sentido, otros juegos de mesa que también han visto su traducción manifiesta al medio fílmico son por ejemplo *Dungeons & Dragons* (Solomon) en los años 2000 o *Mars Attacks!* (1996, Tim Burton), que adapta una famosa colección de cromos popular en los años sesenta en Estados Unidos. Sin embargo, los casos particulares de *Clue* y *Dungeons & Dragons* comparten la singularidad de haber participado de un proceso transmedia extendido. En el primer caso, si bien nace como un juego de mesa en los años

[99] Este es un caso significativo, pero por otro motivo. La saga fílmica *Pacific Rim*, iniciada con el filme del año 2013 dirigido por Guillermo del Toro y coescrito en relación con una historia "original" de Travis Beacham, toma (por no decir copia) muchos de los elementos del *manga* y *anime* originales para la elaboración de la trama y los personajes. Aunque Beacham negó haberse servido de este precedente para la creación de su historia, llegando a afirmar no conocerla hasta después del estreno de la película, la mayoría de los elementos son coincidentes con el planteamiento del *Evangelion* japonés de los años 90.

cuarenta, pasará luego al medio fílmico en el año 1985 para llegar finalmente al formato videojuego en el año 1998. El segundo caso sufre un proceso de transmediación similar, dado que aparece el juego por primera vez en los años setenta, luego convirtiéndose en un videojuego a partir de la década de los noventa y apareciendo en el medio cinematográfico en los años 2000 (y su última adaptación del año 2023), como se comentaba con anterioridad.

La particularidad de los ejemplos de esta categoría, ya sean juegos de mesa o juguetes, es la misma que explicaba Pop (2020: 70) en líneas precedentes respecto del videojuego *Angry Birds* y su adaptación al cine: la expansión de las narrativas. La premisa de estos filmes consiste en tomar elementos inanimados desprovistos de una narrativa propia y dotarlos de una historia y unas características argumentales, a través de los procesos de humanización y la creación de una acción o conflicto que los mueva al diálogo con la audiencia más allá de su carácter lúdico inicial como producto. Se volvería a la distinción entre lo fílmico y lo lúdico, asentada en la dualidad "emotion" y, en este caso, "playable" (en lugar de "kinetic") del cine y el juguete respectivamente en sus relaciones con *viewers* o, de nuevo en este caso, *players* (en lugar de *gamers*) (71).

Puestos ya a un lado los juegos de mesa, el otro tipo de producto de entretenimiento material que ha visto su adaptación al medio audiovisual son los juguetes. Uno de los primeros ejemplos de esta translación es el caso de las figuritas de acción *Masters of the Universe*, lanzadas en los años ochenta, cuyo filme en imagen real se estrenaría en el año 1987 con el mismo título. Aunque resultó ser un sonado fracaso de audiencia y crítica, como producto participa también de la singularidad de haber conseguido una expansión transmedia del universo, escenificado en su presencia en cómics (que acompañaban a las ventas de figuras), series de televisión o largometrajes animados.

Otros ejemplos mucho más presentes en la cultura cinematográfica de las últimas décadas los constituyen:

1. La franquicia *Transformers*, que, al igual que el ejemplo anterior, configura un universo con expansión a diferentes medios (cómic, videojuego, cine, etc.). Esta nace en los 80 como una línea de juguetes estadounidense, tras la compra de los derechos de una línea original japonesa (Takara Tomy). Actualmente es reconocida por la audiencia tras la exitosa saga de películas homónima iniciada en el año 2007.
2. Los muñecos *Troll*, creados en el año 1959 por el danés Thomas Dam. Su saga cinematográfica se inicia en el año 2016 con el filme *Trolls* y continúa en el año 2020 con *Trolls 2* y 2023 con *Trolls 3*.
3. Los ositos de peluche *Teddy Bear*, creados por el estadounidense Morris Michtom en el año 1902. Su adaptación al cine se produce con *Ted* (MacFarlane, 2012) y *Ted 2* (2015) y al formato *streaming* con título homónimo en la plataforma Peacock (2024-).
4. La empresa danesa LEGO, fundada en 1932 y que a partir del año 1949 comenzaría a fabricar los famosos bloques de plástico. En ella se inspira la franquicia cinematográfica *The Lego Movie*, iniciada en el 2014 en el ámbito de las salas de cine bajo la distribución de Warner Bros. Pictures (ya existían anteriormente películas en vídeo, cortometrajes, especiales de televisión o series de televisión). Esta ha conseguido expandirse a otros medios como el de los videojuegos o los parques temáticos, aunque con la singularidad de adaptar otras historias originales bajo el préstamo de licencias (DC Comics, *Star Wars*, etc.).
5. Las figuras de acción militares *G.I. Joe*, las cuales paradójicamente pertenecen a la misma sociedad juguetera (Hasbro) que los *Transformers* (con la saga de

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

películas de esta franquicia se prevé un *crossover*, introducido en el final de la última entrega del año 2023), *Clue* o *Dungeons & Dragons*, ideadas por Stanley Weston en los años 60. La saga de películas está dividida en dos bloques: por un lado la serie original *G.I. Joe: The Rise of Cobra* (2009) y *G.I. Joe Retaliation* (2013) y por el otro el *reboot Snake Eyes: G.I. Joe Origins* (2021), con un cuarto filme aún por estrenar titulado *G.I. Joe: Ever Vigilant* que retomaría la serie original.

En estrecha relación con este último ejemplo está uno de los últimos casos de filmes que adaptan juguetes reales, estrenado en el verano del año 2023. Es el caso de la famosa muñeca *Barbie*, cuya marca comenzó a comercializarse a finales de los años 50 y su popularidad entre las niñas de principios de los años 60 propició el fenómeno *G.I. Joe* como imitación del modelo empresarial entre los niños (el ideal estético femenino vs. La fortaleza militar masculina, con relación a los estándares de género de la época). Pese a que la presencia de la muñeca o la marca en otros medios es amplia, desde su revista propia en múltiples países hasta una extensa saga de largometrajes animados, pasando por series de televisión e incluso un fuerte impacto en ciertos estilos de moda, el juguete nunca había sido adaptado a la gran pantalla en imagen real. Esta tarea corrió a cargo de la directora Greta Gerwig, con los papeles protagonistas de Margot Robbie interpretando a Barbie y Ryan Gosling interpretando a Ken. La importancia de este ejemplo reside en que ya empieza a ser considerado como el iniciador del conocido como universo cinematográfico Barbie, pues la compañía juguetera Mattel (matriz de la famosa muñeca), ha confirmado el anuncio en redes de adaptar catorce nuevas películas a partir de sus juguetes. Además de la secuela de *Barbie*, también se pretende adaptar el juego de cartas UNO y los siguientes juegos y juguetes: American Girl, Barney, Hot Wheels, Magic 8 Ball, Major Matt Mason, Masters of the Universe, Matchbox, Polly Pocket, Rock ‘Em Sock ‘Em Robots, Thomas the Tank Engine, View Master y Wishbone.



Il. 13: “*Barbie*” (Fuente: *Vogue* [Jaap Buitendijk], https://www.vogue.es/articulos/barbie-pelicula-vestuario-entrevista-disenadora).

La polémica también ha estado servida en torno al tono argumental de la película *Barbie*, puesto que, mientras para cierta parte de la crítica y la audiencia ha supuesto un alegato feminista en contraposición a los orígenes heteropatriarcales del juguete, para otra ha significado todo lo contrario. Esta es la opinión de la historiadora francesa Marie-Jo Bonnet (2023), quien considera el filme "sous couvert de critique du patriarcat, une véritable entreprise de décervelage féminin". Esto ha desencadenado una vertiente de opinión dirigida a argumentar cómo un movimiento que en las últimas décadas se había movido en posiciones periféricas o minorizadas, como es el del feminismo, surge a partir de este filme como un punto de inflexión en el que el mercado capitalista asume esos discursos y los comercializa por su alto valor en tanto que capital social y simbólico.[100] La industria cinematográfica saca provecho del tirón mediático de un discurso de empoderamiento femenino en boga para vender un producto que precisamente denuncia un problema de misoginia intrínseco a la misma.

Cabe rescatar aquí una de las conclusiones de Mattia Thibault[101] en su análisis semiótico de los juguetes: "Considering toys as signs and toy-play as a communicative phenomenon in between readership and authorship, mainly oriented to autocommunication is, in my opinion, not a conclusion, but a starting point" (2017: 997). El punto de partida que señala a partir de la consideración de los juguetes como fenómeno comunicativo se puede trasladar a las concepciones sobre su adaptabilidad al medio fílmico, donde la lectura por parte de la audiencia surge de la narrativa ideada por la autoría correspondiente de la historia dentro del medio. De hecho, el propio autor justifica el caso de las películas de Lego como paradigma de un nexo conector entre el cine y los juguetes en "Lego: when video games bridge between toys and cinema" (2015: 3-4), al considerar el ejemplo una suerte de "meta-lego" caracterizado por una "*transmedia playful narration*", a propósito de las estrategias comerciales de la compañía que lanzó simultáneamente el juguete y el filme. E incide también en el papel de los videojuegos a la hora de poder trasladar a la pantalla estos productos, amparado en las justificaciones estéticas de asimilación por gamificación o cinematización de los dos medios ya explicadas en apartados anteriores, que aquí facilitarían el paso del juguete al filme mediando el videojuego en su facete de imitación narrativa del cine.

Por último, ya para cerrar esta categoría, otros títulos en estrecha relación con los juguetes y el cine merecen su mención específica. Aunque no se tratan de adaptaciones tan directas como las descritas, su grado de inspiración o presencia en sus tramas hace que sea relevante nombrarlas. El primer y más importante es el de *Toy Story*, la famosa saga de filmes animados que recrea en sus historias las aventuras de un grupo de juguetes que cobran vida en ausencia de las personas humanas. A pesar de que ya de por sí la presencia de lo lúdico se expresa en la trama, otra de las curiosidades del filme es que adapta de forma secundaria algunos personajes identificados con juguetes reales: son los casos de *Mr. Potato* (creado originalmente por George Lerner en el año 1949, pero después comercializado en el año 1952 por Hasbro bajo el nombre *Mr. Potato Head*) y la propia *Barbie*, ambos bajo sus denominaciones originales.

Dos ejemplos de menos impacto en el ámbito cinematográfico de acción real son *Jingle All the Way* (Levant, 1996) y *Small Soldiers* (Dante, 1998). En el primero la trama

[100] Significativamente, al mismo tiempo que se estrenaba este filme también lo hacía *The Beanie Bubble* (Gore y Kulash, 2023), que con un tono de *biopic* dramático y dramatizado sobre una empresa juguetera se aprovechó del tirón mediático de los filmes adaptando juguetes.

[101] El autor toma como referencia principal para su argumentación al lingüista y semiólogo ruso Juri M. Lotman, quien primero reflexiona sobre la semiótica de los "muñecos" en *Semiótica de la Cultura* (1979). A propósito de las teorías de los signos y sistemas de signos, desde las cuales va de lo general a lo particular para analizar el papel de los juguetes en la creación simbólica-cultural de la infancia en las sociedades.

se resume en la odisea de un padre para conseguir el juguete que su hijo ha pedido por Navidad: el *Turbo-Man*, que representa una amalgama de las líneas de juguetes *G.I. Joe* y la *Cabbage Patch Kids* comercializada en los ochenta Roger L. Schlaifer y que supuso una verdadera fiebre de ventas en la época; adoptando una estética cercana a la franquicia *Power Rangers*, cuya serie de acción primigenia, popular a comienzos de los noventa, *Mighty Morphin Power Rangers* (FOX, 1993-1995), supuso su inicio. Una secuela residual de este filme se estrenó en el año 2014 bajo el título *Jingle All the Way 2* (Zamm). La trama de *Small Soldiers*, el segundo y último ejemplo que cierra esta categoría, se acerca mucho a la de *Toy Story* puesto que se resume en unos juguetes de acción que cobran vida y, en este caso, se enfrentan a las personas humanas. La inspiración para este filme también retorna en su concepción a las figuras de acción *G.I. Joe*.

2.11. DE OTRAS ARTES AL TEXTO FÍLMICO

Como otro de los añadidos a las categorizaciones de Leitch, dentro de las obras o géneros considerados no narrativos, cabría mencionar también las adaptaciones de cuadros pictóricos al cine, como es el famoso lienzo *Skrik* (1893), de Edvard Munch, y la inspiración para los filmes de terror estadounidenses *Scream*, que vuelven a estar de actualidad por el estreno de la quinta y sexta parte de esta saga de terror (Gillet y Bettinelli-Olpin, 2022; 2023), también adaptados al formato *streaming* por Netflix entre 2015-2019. Pese a que el filme responde a una temática centrada en el argumento del asesino psicópata, el elemento que se adapta de la obra de Munch es precisamente la estética de vestuario con el disfraz que porta el protagonista maligno, una gran capa negra de cuerpo entero en cuyo rostro reluce una máscara de color blanco imitando el grito de la obra pictórica. Asimismo, el propio título del filme responde a una asimilación con el título del cuadro, pues el significado de la palabra *scream* en inglés no es otro que "grito". De hecho, también se juega con la repercusión de su interpretación en relación con la tradición del género de terror estadounidense, dado que en general el grito es un elemento dramático recurrente, y en concreto es la respuesta en el filme a todos los encuentros con el asesino.

Otro ejemplo también pictórico, englobando todo un movimiento artístico, es el del surrealismo, representado en el filme de Luis Buñuel *Un chien Andalou* (1929), en el que justo también colaboró el pintor surrealista español Salvador Dalí. Aquí la trama responde a una serie de sueños de los propios autores y un poema escrito por el pintor que se traducirían en la estética cinematográfica en una composición de marcado tono surrealista.[102] Además, estos ejemplos sacados del caso de la pintura permiten plantearse la cuestión de si realmente hay o no hay una historia, en su concepción más concreta relacionada con la narratividad o el relato, que se cuenta detrás de todas estas obras a potenciales personas observadoras. Ya que son consideradas, en principio, obras no narrativas dirigidas a su observación estática frente al movimiento pasivo en el cine que sí construye ese relato. Sin embargo, la imaginación humana puede reconstruir en el momento de la observación de una obra pictórica la historia que se esconde tras ella, como en el caso por ejemplo del *Guernica* (1937) de Pablo Picasso y los sucesos del bombardeo de la ciudad vasca durante la Guerra Civil española.

[102] Paradójicamente, el cartel promocional del primer filme (1996) de la saga *Scream*, alude de forma sutil al icónico fotograma del filme de Buñuel: "El ojo y la navaja", elemento para la posteridad en la historia del cine. Se representa en blanco y negro el plano detalle de los ojos plenamente abiertos de una mujer joven con una mano sujetándole la cara.



Il. 14: "*Un chien Andalou*" (Fuente: *rogerebert.com*, https://www.rogerebert.com/reviews/great-movie-un-chien-andalou-1928).

Sumado a esto, los franceses Jean Cléder y Laurent Jullier (2017) se cuestionan si hay o no una historia detrás de un cuadro (o incluso de un parque de atracciones), a propósito de la pertinencia en considerar dentro de estas categorizaciones los géneros o medios no narrativos. Ellos se inclinan por trasladar la pregunta a la óptica de la persona lectora que interpreta las diferentes manifestaciones y la subjetividad que aplica. Lo que lleva, evidentemente y una vez más, al problema de la jerarquización de las artes y la resistencia a las nociones de fidelidad cuando se tiende a privilegiar la superioridad de la persona lectora activa frente a la persona lectora pasiva. Es decir, el rol de la persona lectora frente a la persona observadora, mediando literatura y cine, conlleva implícito el prejuicio de los roles activo y pasivo respectivamente, que se magnifica en el caso de la cuestión de la fidelidad en los procesos de adaptación entre dos obras. Leer a Guy de Maupassant y ver las adaptaciones de Max Ophüls[103] ocuparían dos jerarquías distintas dentro del espectro mitificado de la relevancia intelectual y cultural. Ocurre, sin embargo, que, en el caso del arte pictórico, en ambas situaciones se recurre a una observación, un "mirar" en relación con el cine. Aquí, de hecho, se igualan los roles pasivos y la distinción emerge en la circunstancia de una potencial no narratividad de la pintura en favor de la interpretación en contraste con el esquema narrativo fundamental de la producción audiovisual. Es así, por tanto, que ambos medios se igualarían sin injerencias del prejuicio jerárquico mediando el rol de la audiencia.

Previamente a estos autores, Angela Dalle Vacche (1996) había propuesto a finales de los años noventa un estudio del uso del arte pictórico en el cine en el que analiza la presencia de la pintura en diferentes directores de relevancia durante el siglo XX. Dalle

[103] Director de cine de origen alemán cuya obra alcanza su culmen en el periodo francés (mediados del siglo XX) con la adaptación de varias obras de voces autoriales europeas, entre ellas Guy de Maupassant. Es considerado como el precursor de la *Nouvelle Vague* en Francia.

Vacche concluyó que el papel central de la imagen visual en ambos medios, el cinematográfico y el pictórico, hacía funcionar a la intertextualidad como el factor relacional en el análisis de la influencia e intencionalidad del cine a la hora de enriquecerse del medio artístico, ya fuese mediante la apropiación de la cultura visual preexistente o, por el contrario, rechazando esa tradición histórico-artística. Los directores que aprovecharían, según la autora, este recurso dialéctico entre palabra e imagen para entrar en diálogo con la pintura, son fundamentalmente ocho, ordenados a continuación de forma cronológica según la fecha de estreno del filme representativo en cuestión:

1. El alemán Friedrich Wilhelm Murnau y su filme *Nosferatu* (1922).
2. El japonés Kenji Mizoguchi y su filme *Utamaro o Meguru Gonin no Onna* (1946).
3. El estadounidense Vincente Minnelli y su filme *An American in Paris* (1951).
4. El italiano Michelangelo Antonioni y su filme *Il deserto rosso* (1964).
5. El francés Jean-Luc Godard y su filme *Pierrot le Fou* (1965).
6. El ruso Andreï Tarkovski y su filme *Andreï Roubliov* (1966).
7. El francés Éric Rohmer y su filme *La Marquise d'O…* (1976).
8. El francés Alain Cavalier y su filme *Thérèse* (1986).

De acuerdo con las consideraciones de Dalle Vacche, el diálogo entre la pintura y el cine de Murnau se produciría visualmente a través de la representación en *Nosferatu* del "Romantic landscape" prototípico del medio pictórico (1996: 161); Mizoguchi representaría en *Utamaro o Meguru Gonin no Onna* la oposición de los discursos de fidelidad entre Oriente y Occidente (197); en *An American in Paris* de Minnelli se representaría el movimiento artístico del "American Abstract Expressionism" (13); la "melodramatic sensibility" de Antonioni dialogaría también con la pintura en *Il deserto rosso* (43); Godard lo haría a través del uso de la "iconophobia" en *Pierrot Le Fou* (107); con el cine Tarkovski el nexo de unión sería, al contrario, la "iconophilia" en *Andreï Roubliov* (135); mientras que Rohmer y su *La Marquise d'O…* proyectarían una imagen del silencio y la exploración introspectiva (81); y, finalmente, Cavalier se valdría de la naturaleza viva y los plano cerrados para ahondar en las significaciones del misticismo y la feminidad llevados a la pantalla en *Thérèse* (221).[104]

En una línea de narrativa más definida estarían las adaptaciones de musicales u óperas a la gran pantalla. En el primer caso los ejemplos más reconocibles son *West Side Story* (1961) y su nueva versión del año 2021 a cargo de Steven Spielberg del musical de Broadway homónimo del año 1957, que a su vez era una adaptación no acreditada del texto literario *Romeo and Juliet* (1597) de William Shakespeare; o *Les Misérables* (2012), reversionando el musical homónimo creado en 1980 con música de Claude-Michel Schönberg y que al mismo tiempo se inspiraba de la novela del mismo título del año 1862 escrita por el francés Victor Hugo. En el segundo ejemplo de las adaptaciones operísticas el caso más significativo es el de *Trollflöjten* (1975) de Ingmar Bergman (revisitada de nuevo por Kenneth Branagh en el año 2006 bajo el título en inglés *The Magic Flute*), nominada a un premio Óscar y que adapta la ópera *Die Zauberflöte* de Wolfgang Amadeus Mozart del año 1791, la cual al mismo tiempo se cree que haya podido ser el fruto de una reformulación del poema *Oberon* escrito por el alemán Christoph Martin

[104] Ejemplo mucho menos denso y que también relaciona arte pictórica, adaptación y cine es el filme *Paint* (McAdams, 2023), que toma como referencia el caso real del popular pintor estadounidense para televisión Bob Ross y lo caricaturiza en un personaje adaptado inherentemente de su figura, aunque sin llegar al género documental ni el *biopic*. De hecho, al final de la cinta se hace un giro cómico en el que se revela que el protagonista sería la identidad real detrás del artista urbano mediático Banksy, de nuevo adaptando otro artista real a la ficción fílmica.

Wieland en el año 1780. El modelo inverso también se ha dado, sobre todo en el ámbito de los musicales, teniendo como ejemplo mundialmente reconocido el caso de *The Lion King* (1994) de la factoría Disney, cuya traslación al formato de musical se produjo en el año 1997 antes de llegar posteriormente a Broadway.[105]

Sin embargo, la música en sí como género artístico también se ha visto adaptada al cine. Algunos de los ejemplos más sonados son *Alice's Restaurant* (1969), adaptación del tema musical "Alice's Restaurant Massacree" perteneciente al álbum *Alice's Restaurant* (1967) del cantante Arlo Guthrie, que le valió a Arthur Penn una nominación a los premios Óscar como mejor director; *The Indian Runner* (1991) de Sean Penn, adaptación del tema de Bruce Springsteen "Highway Patrolman" incluido en el álbum *Nebraska* (1982); o *Jolene* (2008), que adapta el el famoso tema de Dolly Parton (multiversionado, excelsamente y en concreto por The White Stripes en el álbum *Hello Operator* del año 2000) del álbum homónimo del año 1974 de forma intertextual a través del artículo "Jolene: A Life" (2002) de E. L. Doctorow para *The New Yorker*.

Por otra parte, con un punto de destino distinto del puramente fílmico, estarían los tipos de adaptaciones que van desde la novela hasta la música. Un ejemplo muy claro de esta tendencia sería el grupo musical estadounidense Jefferson Airplane, cuyo tema "White Rabbit", del álbum *Surrealistic Pillow* (1967), adapta en su letra el texto de la obra de Lewis Carroll *Alice's Adventures in Wonderland* (1865). En el ámbito nacional, novelas clásicas de la literatura española como el *Don Quijote de la Mancha* (1605) de Cervantes o la novela anónima *La vida de Lazarillo de Tormes* (1554) también han sido adaptadas al ámbito musical por grupos de rock tales que Mägo de Oz (*La leyenda de la Mancha*, 1998) o Saurom ("El Lazarillo de Tormes", *Música*, 2020), respectivamente.

Como añadido final a esta categoría, y a pesar de que podría inaugurar una independiente, se incorporan aquí también las consideradas adaptaciones desde corrientes de pensamiento. Lo que podría nombrarse en palabras de Catherine Constable (2009) *Adapting Philosophy*, título de su obra. La autora británica propone una revisión de la influencia de la filosofía y las escuelas de reflexión en el cine moderno, tomando como caso de análisis la trilogía *Matrix* (Wachowski, 1999-2003)[106] y realizando un estudio crítico aplicado del pensamiento del filósofo francés Jean Baudrillard. Las tres primeras películas de la saga, según la autora, adaptarían los conceptos de *simulacra* y *simulation* del pensador galo, acercando la lectura de la obra a las dimensiones filosóficas de algunas producciones cinematográficas hollywoodienses (150-152)[107].

2.12. DEL *PODCAST* AL TEXTO FÍLMICO

Otra categoría que debería añadirse, y que en su momento se empezó a considerar como una nueva fuente inagotable para las adaptaciones cinematográficas, es la de la adaptación de *podcasts* al cine o series de televisión. En una concepción de esta modalidad originada a partir de la radio, Bradley Stephens sostiene la idea asemejable al formato *podcast* de la "radio as an agent of trans-media adaptation […] a 'theatre of the mind'" (2018: 263),

[105] Cierta polémica rodeó siempre a esta producción por el hecho de compartir muchas similitudes con *Janguru Taitei* (1950-1954), el *manga* de Osamu Tezuka, que posteriormente se convirtió en los años 60 en un *anime* y, más tarde, en varios filmes. En occidente se distribuyó bajo el título *Kimba the White Lion* (sorteando los problemas de propiedad intelectual) y, tras el estreno en 1994 del filme de Disney, se le acusó de plagio desde el propio nombre del protagonista, hasta el diseño animado (originalmente un león de color blanco), pasando la trama o la caracterización de otros personajes.

[106] Esta estaría compuesta por los filmes *The Matrix* (1999), *The Matrix Reloaded* (2003) y *The Matrix Revolutions* (2003).

[107] Estos conceptos se refieren a las copias carentes de un original (*simulacra*) y la imitación de procesos que operan en los procedimientos y sistemas de la realidad (*simulation*) en el contexto de las relaciones que se establecen los símbolos y sus significados. Dentro de la cultura mediática, estas construcciones se articulan en torno al conocimiento de una existencia comunitaria que se vierte sobre la sociedad como realidad compartida.

próxima a la expresión que utiliza Dario Llinares de "a cinema for the ears" (2020: 342). Esta nueva fuente de inspiración para los procesos de translación del cine surge con la explosión en el último lustro de la creación de contenido en formato audio, el cual no ha encontrado aún su cima pero que ya empieza a servir como base de proyectos cinematográficos. La idea de Stephens es compartida por Sonia Baelo-Allué, quien, a partir de un análisis de la estética del formato con el ejemplo del *podcast Serial* (2014-), afirma que "in the digital age, storytelling has been liberated from the constraints and the specificity of one medium and has now become transmedia" (2019: 126).

Algunos de los ejemplos que en el momento de escribir estas líneas están en fase de producción o pendientes de estreno en formato serie (*streaming*) serían: *The Left Right Game* (2020), *podcast* de misterio cuya voz es interpretada por la actriz Tessa Thompson con una duración de una temporada repartida en diez episodios y cuyos derechos han sido comprados por Amazon Studios; esta plataforma también se encargará de adaptar *Dirty Diana* (2020), *podcast* que llegó a contar con la voz de Demi Moore durante los seis episodios de su única temporada; *Nice White Parents* (2020), un *podcast* del *The New York Times* adquirido por HBO Max; o *Happy Face* (2018-), un *podcast* con más de 20 episodios repartidos en dos temporadas creado por Melissa Moore, hija del asesino en serie cuyo apodo da nombre al mismo y que será adaptado por CBS All Access.

Además de estos casos que aún no han llegado a las pantallas, existen bastantes precedentes de series como *Dirty John* (2018-2020), estrenada internacionalmente en Netflix y que adapta el *podcast* homónimo del 2017-2018 inspirado en la figura del sociópata John Meehan y con una duración de una temporada repartida en ocho episodios frente a las dos temporadas y 16 episodios de la serie; *Homecoming* (2018-2020), distribuida por Amazon Prime Video y que cuenta en el rol estelar con Julia Roberts durante sus 17 episodios repartidos en dos temporadas y adaptando el *podcast* homónimo del 2016-2017 de los mismos creadores (Eli Horowitz y Micah Bloomberg); o *WeCrashed* (2022), estrenando su primera temporada de ocho episodios en marzo de 2022 en la plataforma AppleTV+ con los papeles estelares de Jared Leto y Anne Hathaway y adaptando *WeCrashed: The Rise and Fall of WeWork,* cuya trama se adentra en los entresijos de la compañía WeWork.

Sin embargo, añadido a todos estos proyectos cuya difusión se ha realizado o se prevé en formato serie para las principales plataformas de *streaming*, la productora Chernin Entertainment, responsable de la trilogía *Planet of the Apes* (2011-2017) firmó un acuerdo con el gigante del *streaming* musical en línea Spotify para adaptar una serie de *podcasts* originales al formato cinematográfico. Uno de los principales ejemplos de este acuerdo sería el *podcast The Clearing* (2019), creado por April Balascio, hija del asesino en serie Edward Wayne Edwards y cuyo contenido relata el descubrimiento por parte de la autora de la verdad tras la historia de su padre con una duración de una temporada repartida en ocho episodios. Este acercamiento entre audio y cine tampoco es exclusivo del medio, ya que, como argumenta Suzanne Speidel, a mediados del siglo XX el *broadcasting* de *radio films* alcanzó su etapa dorada, concebido en su faceta más comercial como "productions […] sponsored by commercial advertisers. Whose products featured prominently in the series' titles and in weekly broadcast intermissions" (2018: 265). La idea de la adaptación como proceso lucrativo no es nueva, dado que también ha sido defendida por Linda Hutcheon, quien señaló: "It is obvious that on one level they are attempts to cash in on the success of certain movies and vice versa" (2006: 86); Deborah Cartmell (2014: 160), a propósito de la motivación en el interés comercial como eje de relevancia en los procesos adaptativos; o Brian McFarlane (1996: 7), el cual indicó el papel del rédito económico como motor principal en las producciones fílmicas.

USC DE COMPOSTELA

La relación entre el formato audio o la radio con otros medios se remonta a las primeras décadas del pasado siglo, adaptando en muchos casos literatura, teatro o incluso cine. Elke Huwiler señala que el *radio drama* se concibe "as an art form [...] emphasizing the assumed strong connection between radio art and literary drama" (2010: 134). De hecho, la importancia de los procesos de adaptación en la radio se resumen en la siguiente frase de Richard J. Hand: "adaptation has had a central place in audio drama from its beginnings through to the present day" (2018: 380). Cabe aquí, aunque no directamente ligada a la estética de la adaptación desde el formato *podcast*, la mención al caso de la serie *Calls* (Apple TV+, 2021). En este ejemplo se refiere el *remake* estadounidense que versionó la idea original francesa (*Calls*, Canal+, 2017-2020). Este formato de nueve episodios presenta capítulos cortos centrados (10-15 min) casi exclusivamente en el intercambio auditivo entre los personajes, ya que la trama se focaliza en las llamadas que se producen entre ellos. De hecho, lo único que percibe la audiencia son precisamente esos audios, solo viendo en pantalla una suerte de frecuencia radial y los nombres de los interlocutores. La oralidad, pues, es el actor principal en estas tramas, que suelen girar en su género en torno a lo paranormal.

En la mayoría de los ejemplos expuestos se aprecia una predominancia del género del *true crime*, cuyo origen se encuentra en el medio fílmico con el documental del siglo XX *The Thin Blue Line* (1988, Errol Morris). Este es el pionero de un modelo del denominado "crimen verídico" que, hoy en día, está en boga mediando la producción en formato *podcast* e incluso en formato *streaming* con la serie de Netflix *Monster: The Jeffrey Dahmer Story* (2022-). Sin embargo, en estos casos los géneros policiaco y *noir* también acostumbran a estar presentes por la naturaleza de las historias que implican a la vez al crimen y al criminal, además de a la investigación policial y a la figura de la investigadora. María Carpio Manickam (2017) defiende que en las manifestaciones más actuales de estos géneros se impone una nueva estética que ella denomina "post-neopolicial". Aunque la autora defiende su argumento analizándolo y justificándolo por su presencia en el caso concreto de la literatura neopolicial mexicana del siglo XXI, la aplicación de su premisa al modelo audiovisual se muestra pertinente dentro del mismo género. Lo post-neopolicial aunaría entonces el *true crime*, el *noir* detectivesco, lo policial y lo neopolicial en un todo caracterizado por los siguientes rasgos que define Manickam (2017):

1. La fragmentación estructural.
2. La estética del lenguaje.
3. La inclusión de personajes más complejos y altamente psicológicos.
4. La disminución de la importancia del detective.
5. La descentralización de los espacios narrativos.
6. La denuncia sociopolítica implícita que se presenta mediante la construcción de imágenes impactantes y situaciones caótica.

Todas estas características, desde las estructuras disgregadas y la importancia del lenguaje hasta la multiplicación de espacios o la denuncia social mediante el caos, pasando por la profundidad de los personajes y la difuminación del héroe (masculino) clásico, están claramente presentes en los ejemplos de *Monster* (2022-), *Fargo* (FX, 2014-) o *True Detective* (Netflix, 2014-), así como en estos proyectos de adaptación surgidos del formato *podcast*.

Para finalizar con esta categoría, resta comentar que en el contexto español también existe algún caso de adaptación desde el *podcast* al cine: *Santuario* (Audible, 2021), *podcast* creado por Manuel Bartual y Carmen Pacheco, que está actualmente en fase de

producción fílmica (producido por Pokeepsie Films de Carolina Bang y Álex de la Iglesia para ATRESplayer [Atresmedia]) y será dirigido por ambos creadores. En definitiva y atendiendo a los resultados del informe anual sobre hábitos de consumo de *podcasts* en España elaborado por la plataforma de *streaming* musical Spotify, en el último año hubo un incremento del 106% en el consumo de este tipo de formato, duplicando la tasa de audiencia precedente y elevando en un 36% el número de oyentes en los primeros meses del año 2022 (Llanos, 2022b).

2.13. De la prensa al texto fílmico

En relación con este tipo de adaptaciones, se puede añadir también otro sobre el cual no existe demasiada discusión teórica. De hecho, el propio Leitch no lo incluye en su categorización, se trata de los filmes adaptados a partir de artículos de prensa o revistas. Una de las razones posibles de su invisibilización es la cuestión de que en la mayoría de los casos no se reconocen a estos artículos como textos realmente adaptados, sino que los filmes se inspirarían o se basarían en historias reales que además han sido recogidas por la prensa. Otro de los motivos también podría deberse a la consideración generalizada de las historias aparecidas en la prensa como hechos abiertos de dominio público y que, por tanto, en su traslación al medio cinematográfico no se está adaptando un texto, si bien unos hechos acontecidos en algún lugar y en algún momento determinados. Sin embargo, la realidad es que muchos de los casos que se ejemplificarán a continuación se han servido de los artículos de prensa o revistas para elaborar sus guiones, aunque no se reconozca en todos ellos de manera clara o explícita. Del mismo modo, el carácter posliterario de esta categoría le viene dado en tanto que el texto periodístico como tal, aunque sí forma parte de la clasificación tradicional de las tipologías textuales de la lengua, en ningún caso participa del trío teatro, poesía y prosa de las tipologías literarias; es decir, en su concepción más básica, son adaptaciones puramente posliterarias.

El mayor especialista en las relaciones entre el medio periodístico y el medio fílmico es Brian McNair, quien llega a afirmar que la "Film-makers' fascination with the fourth estate goas back to the earliest days of the cinema" (2011: 366), proponiendo el ejemplo del filme *Citizen Kane* (Orson Welles, 1940). Sin embargo, el trabajo de este autor se centra más en la presencia de la prensa en el cine como inspiración temática sin adentrarse realmente en la adaptación de historias surgidas en los periódicos como contenido fílmico. La premisa que conduce su investigación es la atracción que ejerce el "cuarto estado" en la audiencia y, ante todo, sobre los cineastas a la hora de crear obras de clara inspiración temática en el medio periodístico.

El ejemplo por excelencia del tipo de adaptaciones que aquí se plantean es el filme *Argo* (2012), dirigido y protagonizado por Ben Affleck y que se llevó el premio Óscar a mejor película, precisamente, a mejor guion adaptado. Si bien aquí sí se reconoce la labor de adaptación de un artículo publicado en *Wired*, titulado "How the CIA Used a Fake Sci-Fi Flick to Rescue Americans From Tehran" (2007) y escrito por Joshuah Bearman, el mérito también es compartido con dos libros escritos por el exagente de la CIA Tony Méndez: *Master of Disguise: My Secret Life in the CIA* (1999) y *Argo: How the CIA and Hollywood Pulled Off the Most Audacious Rescue in History* (2012), que constituyen las memorias del autor.[108]

[108] Con trayectoria similar, aunque ilustrando el perfecto ejemplo de ejercicio transmedia, está el caso del filme *Reality* (2023), cuya trama adapta la transcripción del interrogatorio realizado por el FBI a la exagente de la Inteligencia Estadounidense (NSA) Reality Winner, quien había filtrado a los medios información gubernamental clasificada. La directora, Tina Sutter, ya había adaptado previamente la historia al teatro con la obra *Is This A Room* (2017). Por tanto, el relato, iniciado con unos hechos reales, siguió el recorrido desde el texto criminal hasta las adaptaciones teatral y fílmica, en su expansión entre distintos medios.

Otro de los casos más significativos se encuentra en la saga *Fast & Furious* con Vin Diesel. Aunque en sí misma conforma un universo cinematográfico de hasta diez films, ya que la décima entrega se estrenó en el año 2023 (*Fast X*), su primera película *The Fast and The Furious* data del año 2001. Surgió inicialmente de un artículo para la revista musical *Vibe*, firmado por Ken Li, titulado "Racer X" (1998), en el que describía la subcultura urbana de las carreras de coches callejeras ilegales en la ciudad de Nueva York en los años 90. Este caso es un poco diferente al anterior en tanto que aquí no hay un reconocimiento del texto adaptado por parte de los guionistas del filme, sino que se considera una historia original escrita por ellos mismos e inspirados por la lectura del artículo.

Caso muy similar y bastante anterior es *A Nightmare on Elm Street* (1984) del director y guionista Wes Craven (saga *Scream*), donde no hay un reconocimiento de un proceso de adaptación, sino de inspiración por parte del texto previo. Como el propio Craven reconocería en una entrevista del año 2008, "it was a series of articles in the LA TIMES, three small articles about men from South East Asia, who were from immigrant families and who had died in the middle of nightmares" los que le inspiraron para crear su filme (Biodrowski, 2008). Los artículos a los que se refiere datan de los años 70 y versan sobre la cultura Hmong[109], cuyos varones en edades comprendidas entre los 19 y 57 años sufrían pesadillas mientras dormían, llegando a morir en el proceso. Aunque en un principio ello fue considerado como el Síndrome de Muerte Asiática, a posteriori también se plantearon el Síndrome de Arritmia Súbita Mortal (SASM), igualmente afectando a varones durante el sueño, o Síndrome de Brugada (muerte súbita cardíaca).



Il. 15: "*Infinite Storm*" (Fuente: *Flickering Myth*, https://www.flickeringmyth.com/2022/08/infinite-storm-2022-movie-review/).

Existen muchos otros ejemplos de este tipo de adaptaciones como puedan ser los casos de *Top Gun* (1986, cuya secuela *Top Gun: Maverick* se estrenó en el año 2022) de Tony Scott (y secuela a cargo de Joseph Kosinski) y el artículo "Top Guns" (1983) de Ehud Jonay, aparecido en la revista *California*; *The Bling Ring* (2013) de Sofia Coppola y el artículo "The Suspects Wore Louboutins" (2010) de Nancy Jo Sales, publicado en la

[109] Grupo étnico con presencia en varios países asiáticos y de otros continentes que vive principalmente en las zonas montañosas del sudoeste de la República Popular China, la cual la reconoce oficialmente como una de las nacionalidades existentes en el país.

revista *Vanity Fair*; o *Pain & Gain* (2013), filme de Michael Bay adaptado de una serie de artículos del periodista Pete Collins para el *Miami New Times* en el año 1999. Dos casos más actuales serían el filme del año 2022 *Infinite Storm* de Małgorzata Szumowska, que adapta el artículo del año 2020 "Footprints in the snow lead to an emotional rescue", escrito por el periodista Ty Gagne para el periódico *Union Leader* de Nuevo Hampshire; o el mismo ejemplo de *@zola*, puesto que, pese a adaptar fundamentalmente un relato tuiterario, también se sirve del artículo en *Rolling Stone* de David Kushner para algunos detalles de la historia.

2.14. *BIOPIC* Y CINE DOCUMENTAL O LA ADAPTACIÓN DE LO "REAL"

Las consideraciones sobre el cine documental se remontan a las etapas del "precine" o cine experimental caracterizado por la filmación de la cámara en posición estática e inmóvil de las acciones que se sucedían delante del objetivo. Los filmes que se mencionaban anteriormente aún a finales del siglo XIX: *La Sortie de l'usine Lumière* o *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat* se basan en esta premisa del cine como documento de registro de lo real.

Si bien estas primeras manifestaciones próximas al cine documental sí cumplían por su carácter técnico con la idea de la objetividad siempre asociada a este género, puesto que simplemente reflejaban la acción grabada por el objetivo sin intervención póstuma o dramatización pretendida, el debate sobre el carácter real y la objetividad de lo mostrado por el cine documental siempre ha sido una constante y lo sigue siendo. Claro ejemplo de ello es el filme considerado como el pionero dentro de la categoría del documental, *Nanook of the North* (Flaherty, 1922). Aunque en su día obtuvo un gran éxito comercial y abrió el camino posterior al género, dado que en la época aún no existía la distinción entre documental, drama y docudrama (Rosenthal, 1999), Flaherty fue duramente criticado por intervenir en muchos de los aspectos de la historia, ficcionalizando algunos hechos y presentándolos como reales.

Elementos como el propio nombre del protagonista, que fue ideado por Flaherty, los personajes femeninos bajo identidades falsas, la dramatización en la muerte de algún personaje o la visión de los inuit como un pueblo salvaje respecto a la superioridad occidental levantaron mucha controversia respecto al trabajo documental realizado. Algunas de las escenas más polémicas del mismo y que revisadas con posteridad demostraron el intervencionismo del director fueron la construcción del iglú, alterada para obtener el efecto dramático deseado, la escena del choque de culturas, la cual estaba guionizada buscando el aspecto cómico de la misma, y la caza de la morsa, en la que se obligó a utilizar un arpón cuando los inuit ya utilizaban armas para la cacería, pero a efectos dramáticos se prefirió rescatar este aspecto arcaico. Del mismo modo, y como comenta Mario de la Torre-Espinosa, "al ser patrocinado por una empresa de venta de pieles, no podía incluir escenas donde los esquimales se vieran perjudicados de alguna manera, cuando no directamente explotados, por la industria peletera" (2019: 6), pues aparte del intervencionismo que respondía a una motivación del director para fomentar el carácter dramático del filme, también había que sumarle el intervencionismo que respondía a factores más pragmáticos como los intereses de los productores ejecutivos encargados de financiar la producción. Esta instrumentalización del género, que, como el propio autor indica, se asocia habitualmente a intereses de carácter político o propagandístico, se concibe tanto a través de la alteración del contenido, como se ha observado con el ejemplo anterior, pero también del continente, es decir, de los elementos estructurales que dan forma a la producción. Asimismo, el autor señala el "extrañamiento" de la audiencia promovido por el efecto del elemento musical o la elección de las bandas sonoras (7).

USC DE COMPOSTELA

Existen innumerables ejemplos que reflejan este género y de todos los tipos imaginables. Si se remonta al año 1985, *Shoa*, de Claude Lazmann, es uno de los documentales más recordados sobre el Holocausto judío durante el nazismo. Más tarde, *The Thin Blue Line* (Morris, 1988) inauguraría el género del *True Crime*, que hoy en día está en boga mediando la producción en formato *podcast* e incluso en formato *streaming* con la serie de Netflix *Monster: The Jeffrey Dahmer Story* (Netflix, 2022-)[110]. Ya en el nuevo milenio, *Bowling for Columbine* (Moore, 2002) presentaría un cine documental de corte más político con la polémica por el control de armas en Estados Unidos y la denuncia de los tiroteos masivos. Fue ganadora de los premios Óscar en la categoría de género documental. Tres años después se estrenaría *Grizzly Man* (Herzog, 2005), cuya premisa regresa al corte naturalista iniciado por *Nanook*; otro de los documentales más emblemáticos del género es *The Act of Killing* (Oppenheimer, 2012), que se aproxima mucho más al docudrama con las mezclas entre ficción y realidad explorando los hechos acontecidos en el genocidio indonesio. Así se llega hasta el mejor documental del año 2021 según la Academia, *Summer of Soul*, dirigido por el músico estadounidense Questlove (Ahmir Khalib Thompson), que retrata la historia del Festival Cultural de Harlem asociado a la cultura afroestadounidense en el verano de 1969 en Nueva York, aunque invisibilizado pese a sus 300.000 asistentes por la celebración paralela del festival de Woodstock en el mismo verano.

Aunque compartiendo categoría, pero no así el género, el *biopic*[111] también se incluye aquí al propiciar del mismo modo una adaptación de lo real, en este caso ya completamente absorbida por el carácter dramático del cine convencional, dado que "il s'hybride au contact d'autres genres, mieux établis (tels que le mélodrame, le western, la comédie musicale, le film de gangster, etc.)" (Letort y Tuhkunen, 2016). A pesar de ello, Elaine Indrusiak y Ana Iris Ramgrab inciden en el hecho de que "despite the ongoing debate on the whys and wherefores of film categorization, biographical films have been thoroughly examined and labeled an autonomous genre by a number of fairly recent studies" (2018: 97). George F. Custen teoriza primeramente sobre el fenómeno en *Bio/Pics, How Hollywood Constructed Public History* (1992) hablando de cómo el cine biográfico pone de relieve a las personalidades excepcionales en un contexto de historiografía cívica o historia para la audiencia. Sin embargo, autores como Dennis Bingham (2013), William H. Epstein o Robert Barton Palmer (2016) definen el fenómeno del *biopic* como una herramienta de idealización y exploran la deconstrucción del mito que los procesos de adaptación de lo real producen.

La dualidad entre lo real y lo ficticio de la que parte este tipo de cine propicia lo que Tom Brown y Belén Vidal identifican como "a troublesome genre" (2013: 1), que hibrida estéticas propias de lo cinematográfico empleando estructuras arcaicas de la trama fílmica. Esta idea es compartida por Ellen Cheshire, quien se cuestiona sobre los límites de este género cinematográfico "slandered and misunderstood" (2015: 3). Las consideraciones de Brown y Vidal se resumen en "take the study of the genre beyond its associations with studio filmmaking and Hollywood myth-making, to look at the international life of the biopic through its hybrid forms, narratives and politics" (2013: 2), dejando atrás una de las primeras problemáticas asociadas a la construcción del mito y atendiendo a la forma. Su análisis va más allá de las simples reflexiones sobre estructura y carácter cinematográfico para acercarse a las pulsiones nacionales e internacionales en

[110] Es tal la obsesión de las plataformas con el género, que la propia serie *Black Mirror* (6x02) ha hecho una metacrítica en Netflix al respecto. Las convenciones narrativas del formato son objeto de sátira a modo de metalusión sobre un modelo siempre dirigido a atraer la atención morbosa de la audiencia, como se demuestra en la trama de "Loch Henry". Esta se centra en la filmación de un documental al estilo *true crime* y la posterior producción y distribución de "*Streamberry*" (parodia de Netflix).

[111] Del acrónimo inglés de *biographical* y *motion picture*.

un contexto geopolítico que el género acarrea; sin embargo, no interesa tanto aquí incurrir en esas cuestiones, sino proporcionar un marco de discusión teórica sobre el modelo para la categoría de adaptación.

Un hecho que sí encuentra su pertinencia aquí y que se evoca en el conjunto de ensayos reunidos en su obra colectiva *The Biopic in Contemporary Film Culture* (2013) es cómo la cultura de la brevedad y lo inmediato propia de la era digital con las redes sociales y los nuevos formatos *streaming* de la televisión está presente en el género[112]. La representación digital e incluso la televisiva influiría en el *biopic* a la hora de considerar las nociones de "realidad" e "identidad" que llevan a la articulación dentro del imaginario colectivo del constructo "celebridad" (o su más extendido uso del anglosajón *celebrity*).

Para evitar la enumeración de una serie de ejemplos que ilustren todas las cuestiones evocadas anteriormente acerca de la estética del *biopic*, se va a optar por proponer un solo caso de relativa actualidad que dentro de la polémica desatada sirve como paradigma globalizante: el filme *Blonde* (2022, Andrew Dominik), cuya trama argumental funciona a la vez como película biográfica del personaje público Marilyn Monroe, como relato ficticio o dramatizado cinematográficamente de Norma Jeane y como adaptación de la novela de ficción homónima escrita por Joyce Carol Oates en el año 2000. La cinta reúne en su concepción la cuestión de la hibridación fílmica, propuesta por Letort y Tuhkunen (2016), entre biografía y melodrama. La circunstancia de la idealización del mito convertido en celebridad en el imaginario colectivo provoca un modelo de adaptación de lo real que no lo es tanto, al inspirarse directamente de una obra de ficción sobre la propia protagonista.



Il. 16: "Marilyn Monroe y Ana de Armas" (Fuente: *People*, https://people.com/movies/blonde-movie-fact-and-fiction-marilyn-monroe-netflix-film/).

Al respecto, Pérez Bowie establece una tipología de la biografía fílmica a partir de cuatro características: "según la extensión: desarrollo amplio/desarrollo restringido" (2015: 26),

[112] El ensayo "Il Divo: The Biopic, Counter-history, and Cine/politics in the Twenty-first Century" de Marcia Landy (2013) incide en esta cuestión dentro de la misma obra colectiva.

en este caso *Blonde* sería de desarrollo amplio al remontarse a la infancia de Marilyn como factor clave en la evolución posterior del personaje; "según el tratamiento de la figura protagonista: celebratorio/intimista/revisionista/irónico" (28), aquí el filme respondería al modelo intimista por focalizarse en la vida privada de la protagonista; "según la enunciación: narración externa/narración interna (autodiegética, homodiegética, metadiegética)", en este caso la narración de la película posee un carácter marcadamente posmoderno, cuya narración experimental hace confluir varias voces en un tono desde lo heterodiegético hasta lo metadiegético (llegando quizá a lo *megadiegético*, rescatando el concepto de *meganarrador* de Pérez Bowie [29]); y "según el grado de ficcionalidad: alto/bajo/nulo" (31), al tratarse de una producción adaptada de una novela ficcional, presentaría un grado alto[113].

2.15. DEL TEXTO FÍLMICO A LAS SERIES DE TELEVISIÓN

Tras revisar la clasificación de Leitch y en adición a las categorías antes mencionadas, podría proponerse, como una significativamente ausente en la lista, la adaptación de películas a series de televisión, a propósito de los estudios que se mencionaban al principio al respecto del fenómeno televisivo *Fargo* (2014-), analizado por las especialistas en adaptación Julie Grossman e Yvonne Griggs[114].

Meikle (2019: 31-35) defiende que el estatus de la televisión como un medio "puro" de adaptación respecto del ámbito fílmico explica el proceso surgido en la última década de la evolución hacia el formato *streaming* por las facilidades que este presenta en términos de planteamiento y divulgación. Para él, el modelo de consumición que plantean las empresas surgidas en este nuevo imperio del entretenimiento es bastante similar al que se comentaba al principio de la presente tesis con el triunvirato digital, donde existe un control de los datos individuales de las personas usuarias en relación con sus preferencias de consumo, lo que favorece la evolución y funcionamiento del tratamiento del *big data* por parte de los algoritmos. Por tanto, la asimilación al modelo Amazon o Google sería equiparable o incluso superada, llegando al punto de que empresas como Netflix crearían una suerte de *people adaptations* frente a las *text adaptations* más propias de la televisión tradicional (42-47). Ejemplo actual de este enfoque es la serie *The Continental: From the World of John Wick* (Peacock, 2023-), que, como reza el título, es una adaptación surgida a partir de la saga cinematográfica *John Wick*, y cuya trama funciona como precuela del universo fílmico.

Este tipo de adaptación, asimismo, es característica del ámbito posliterario y renovadora del paradigma, puesto que el caso inverso de adaptaciones del medio televisivo o las series de televisión al cine posee un camino más largamente transitado, aunque no se ha visto sin embargo a salvo de la repetición de la eterna dicotomía texto original y texto destino. El recurrente prejuicio del texto adaptado en el que se presupone la idea de superioridad de la fuente también ha llegado a esta categoría. Como caso representativo de ese regreso al prestigio por antigüedad (el cual se creía superado tras el abandono de la adaptación clásica del texto literario canónico al cine) está el mejor

[113] Dentro de esta categoría estarían los ejemplos recientes de *Spinning Gold* (Bogart, 2023) o *Air* (Affleck, 2023) y *BlackBerry* (Johnson, 2023). Estos dos últimos, aunque mantienen la premisa de ser filmes biográficos, también se podrían situar en una subcategoría que no explora tanto una figura protagonística concreta y su vida, sino la historia detrás de grandes marcas comerciales que marcaron un hito dentro del mercado global (Nike, BlackBerry). A diferencia del primer filme, que explora la vida de Neil Bogart, fundador de Casablanca Records y padre del director. O el ya mencionado *The Beanie Bubble*, relacionado con el mundo de los juguetes.

[114] Un ejemplo más difuso es el de la serie *Hannibal* (NBC, 2013-2015), ya que, aunque la serie toma muchas referencias de la saga fílmica Hannibal Lecter (compuesta por los filmes *The Silence of the Lambs* [Demme, 1991], *Hannibal* [Scott, 2001], *Red Dragon* [Ratner, 2002] y *Hannibal Rising* [Webber, 2007]), igualmente se inspira de manera directa de las novelas homónimas de Thomas Harris, cuya obra funciona como texto fuente de las adaptaciones cinematográficas.

ejemplo de adaptación de un filme a una serie de televisión: *Fargo*. Este, como acertadamente señala Grossman, no ha escapado de reacciones negativas o escepticismo por parte de la crítica cinematográfica, pues la consideración del filme de los hermanos Coen como una obra icónica o sagrada ha llevado a la misma crítica a tachar la serie de una "mercenary play", acusándola de no haber realizado ningún aporte significativo y que "wish they would leave it alone" (2017: 193).

Sin embargo, la autora defiende la idea de que los textos no son obras conclusas y cerradas, sino que su transformación y evolución permiten una multiplicidad de narrativas con el cambio de audiencias que las consumen, inspirándose para esta idea de las consideraciones de Klein y Palmer sobre las "multiplicities" (194). No existiría pues un texto singular o único, sino que toda obra estaría sujeta a un proceso continuo de reelaboración o continuación de sus narrativas. En esta línea, las reflexiones sobre la serie *Fargo* irían sujetas no a una simple adaptación del filme a la televisión, sino más bien a una evocación de un tono familiar y un espacio reconocidos que hacen continuar la dialéctica de la historia que se muestra a la audiencia.

Los casos de *The Mandalorian* (2019-), *The Book of Boba Fett* (2021-), *Obi-Wan Kenobi* (2022), *Andor* (2022) o *Ahsoka* (2023) en Disney+ servirían como ejemplo inmediatamente actual de este tipo de continuaciones de una estética y espacios determinados por una fuente fílmica anterior que influencia la recreación televisiva. Estas cinco producciones son el resultado de una expansión de los horizontes de la obra original de Georges Lucas y su universo *Star Wars*. El tono de western galáctico creado por Lucas está enteramente presente en las cinco series, si bien el aura evocada responde a la trilogía original y el lugar geográfico se inspira, sobre todo en el segundo caso, en las desérticas arenas de Tatooine.

Afirma Grossman que "stories themselves are not distinct or authentic, self-enclosed, identities; they morph into other stories, sometimes in other media, to play roles in new cultural and intermedial contexts." (2017: 202). Si se toman los anteriores ejemplos, o el propuesto por ella, vemos cómo esa definición se aplica en todos los casos; las historias no están cerradas sobre sí mismas, sino que permiten su mutación en otras historias e incluso en otros medios, como es el caso del cine a la televisión, o más concretamente en los dos últimos ejemplos, las plataformas de *streaming* (Disney+).

Otros dos conceptos de los que habla la autora y que se vuelven posibles gracias a este trabajo de continuación narrativa son los de "narrative premonition" y "beforeness" (208). Estos, que toman como modelo de nuevo los casos propuestos del universo *Star Wars* y la relación entre el mandaloriano y Boba Fett o incluso la irrupción del personaje de Grogu (Baby Yoda) y la princesa Leia niña rescatada por Kenobi, se definirían en la relación entre las dos series y cómo una o la otra anticipan hechos que no se mostrarán a la audiencia tiempo más tarde. Aunque eses episodios ya se habían visto antes, se impone el poder exclusivo de las precuelas de anticipar sucesos ya vividos.

Otra de las autoras que defienden este tipo de producciones en su carácter posliterario, alejado de la dicotomía jerárquica texto literario/texto fílmico, es Yvonne Griggs, quien afirma sobre estos procesos de adaptación lo siguiente: "[They are] characterised by its intertextual complexity and by its capacity to appropriate a particular auteur style aesthetic over and above adaptation of narrative content" (2018: 67). La autora introduce el concepto de *intertextualidad* como clave para entender este tipo de transposiciones e insiste, al igual que Grossman, en la focalización sobre el estilo y la estética que adoptan frente a una mera adaptación del contenido narrativo o la trama argumental.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA



Il. 17: "*Fargo* - temporada 5" (Fuente: *Entertainment Weekly*, https://ew.com/fargo-juno-temple-dot-roy-terrifying-fight-scene-8419915).

Toma como ejemplo también la serie *Fargo* (FX, 2014-), la cual considera "a 'continuation' of numerous 'fragments' from the Coen's storytelling universe" (68). Incide, pues, Griggs en la idea de un proseguimiento narrativo. Si se traslada esa idea a los casos propuestos de *The Mandalorian* o *The Book of Boba Fett*, *Obi-Wan Kenobi*, *Andor* o *Ahsoka*, se podría entonces afirmar que en ambos ejemplos el resultado es una continuación de los numerosos fragmentos procedentes del universo *Star Wars* de George Lucas. Sin embargo, la autora va un paso más allá e introduce los conceptos de hipotexto e hipertexto de Genette para ejemplificar su definición: "a hypotext that perpetuates hypertexts of its own" (68). Es decir, la historia original es perpetuada por estas adaptaciones posteriores, pero aplicando su propia identidad; defiende la idea de influencia por encima de la de fidelidad (eterna carga pesada en las concepciones clásicas de adaptación cinematográfica), significada en el concepto de "elasTEXTity" de Grossman (2015)[115] o una intertextualidad elevada a su grado máximo.

Por tanto, volviendo a los ejemplos propuestos, no se está ya ante una adaptación de los filmes de George Lucas, sino ante una continuación de la historia original que reinterpreta o se apropia de una estética determinada y un espacio característico. Esa constancia en el carácter identitario del relato y el estilo autorial dan una continuidad visual a la producción, significada en la importancia preponderante del lugar geográfico, que aporta una esencia mitificada por la propia audiencia. Se convierte, pues, en una construcción totalmente nueva que aúna conceptos como la historia, la memoria o el significado reconvertidos en su aspecto cultural en una nueva ideología fundamentada en el cambio social. Los espacios establecen ese punto de continuación sobre el que se insiste entre el filme y la serie (sea el caso ejemplificado del desierto de Tatooine), pero la

[115] A propósito de este concepto y de la importancia del proceso más allá del resultado en la adaptación, Thomas Leitch señala en una reseña de la obra de Grossman que "elasTEXTity turns out to be indistinguishable from a state of becoming, whereby texts are most truly themselves when they spawn unholy offspring that challenge their primacy, integrity, and identity" (2017: 508).

ampliación de los caminos narrativos trae consigo nuevas historias que contar. Por último, retornando a la cuestión estética, se puede concluir que una de las claves del éxito de estas reinterpretaciones del universo *Star Wars* es la vuelta a un aura influenciada por el [spaghetti] western o la filmografía de Akira Kurosawa, como ocurría en la trilogía original de Lucas, describiendo el eterno mito del viaje del héroe (masculino por excelencia, pero también femenino con Ahsoka) y su misión del que hablaba Joseph Campbell (1949)[116].

Otros ejemplos incluidos en esta categoría y estrenados en el año 2022 son *The Lord of the Rings: The Rings of Power* (Prime), que sigue el mismo modelo de los ejemplos expuestos anteriormente y expande el universo de la franquicia en un modo similar al de *Star Wars*; o el caso ya mencionado en otra de las categorías precedentes, *Irma Vep*, que adapta el filme homónimo de Olivier Assayas (1996).[117] Aunque en el primer caso la trama se sitúa miles de años antes a las historias contadas en las dos trilogías anteriores, la influencia de las mismas es evidente aun adaptando inicialmente los textos de Tolkien, favoreciendo la susodicha expansión del universo en su tercera manifestación audiovisual conjunta, pues detrás está la compañía Warner Bros. encargada también de las trilogías anteriores. Consta de ocho episodios retransmitidos por la plataforma de *streaming* Amazon Prime Video.

Por su parte, el segundo caso es mucho más obvio, dado que Assayas se encarga de trasladar la misma historia del filme al formato de serie *streaming* con ocho episodios emitidos en la plataforma HBO Max. Sin embargo, tanto la alabada actuación de la protagonista, encarnada por la actriz Alicia Vikander, como el diseño de su vestuario y la profundidad psicológica del personaje, que participa de la reivindicación del movimiento LGTBIQ+ con una orientación abiertamente bisexual en pantalla, han provocado que la serie sea coronada como una de las mejores de la temporada 2022 y una grata sorpresa para la audiencia y la crítica.

Como se decía anteriormente, el camino inverso de las adaptaciones de series de televisión al mundo cinematográfico es un fenómeno mucho más estudiado y ha dado lugar a numerosas discusiones sobre la pertinencia de la distinción entre los conceptos de *remake* y adaptación. Si bien se podría añadir el *remake* como otra categoría dentro del vasto cosmos de la adaptación posliteraria, existe un debate sobre si este proceso debiera considerarse como otro tipo de adaptación (idea defendida por autores como Hutcheon, Verevis o Constandinides) o como una entidad propia y diferenciada, en la línea de Lisa Hill. Esta última, en un ensayo sobre la nostalgia en los procesos de *remake* desde la televisión al cine centrado en la generación X estadounidense, define el proceso como un campo separado de los procesos de adaptación y con una singularidad definida en una suerte de "consistency of medium" resumida en las premisas de "films remade as films" y "a television show remade as s television show" (2018: 3).

Esta noción se enfrenta a las consideraciones de múltiples autores que integran el proceso del *remake* dentro de los mismos procesos de adaptación. Sin embargo, el ensayo de Hill no se centra tanto en esta dicotomía entre medios y procesos sino en la potencialidad de la televisión como fuente recursiva para toda la producción fílmica:

[116] Campbell (1949) desglosa el viaje del héroe en tres etapas básicas: la partida que precede a la separación y procede al inicio de la aventura, normalmente desde lo mundanal hacia lo sobrenatural; la misión donde se consigue una victoria sobre lo fabuloso; y el retorno triunfal (y restaurativo) al hogar, Estas a su vez pueden subdividirse en doce pasos más concretos consistentes en: 1) Mundo ordinario, 2) Llamada a la aventura, 3) Rechazo de la llamada, 4) Encuentro con el mentor, 5) Cruzando el umbral, 6) Pruebas, aliados y enemigos, 7) Acercamiento a la cueva más profunda, 8) La gran prueba, 9) Recompensa, 10) Camino de vuelta, 11) Resurrección del héroe y 12) Regreso con el elixir.

[117] Otros ejemplos serían las series *True Lies* (CBS, 2023-) y *Grease: Rise of the Pink Ladies* (Paramount+, 2023-), adaptadas de los filmes *True Lies* (Cameron, 1994) y *Grease* (Kleiser, 1978) respectivamente. O, como ejemplo menos conocido pero curioso por su precedencia (90s) y autoría es la miniserie *The Shining* (ABC, 1997), creada por el propio Stephen King.

"television is the perfect source for contemporary films not only to appropriate tried and tested narratives, but also to capitalise on the nostalgia associated with popular television shows from Generation X's childhood" (2). A pesar de que la autora toma como ejemplo un caso muy concreto, relacionado con la producción televisiva de los años 60 y 70 pasando por el filtro de la nostalgia y de una generación de audiencia muy concreta, la misma premisa se podría actualizar a la realidad del *streaming* en el presente.

Si se toman como ejemplos algunas de las producciones de Marvel, la saga *Guardians of the Galaxy* o el filme *Captain Marvel* (Boden y Fleck, 2019), aunque no tienen una relación directa en tanto que adaptaciones desde la televisión, ya que surgen en otro medio como es el del cómic, la apelación a ese sentimiento de la nostalgia se mantiene. En la audiencia espectadora es evidente el juego con la ambientación de la saga y los continuos guiños a los años 80, mientras que la película está situada en los años 90, rememorando así la infancia de la denominada generación *millennial*. Por tanto, Hill considera que la adaptación estaría separada del proceso del *remake* en la medida en que trabaja con material obtenido de un "different medium" y se basa mucho más en lo que ella denomina "translation", por la libertad con la que se trata lo adaptado (3). En esta línea, estima que la adaptación cinematográfica procedente del medio televisivo "capitalise on nostlalgia" entre otras cosas por el simple hecho de "keep the same name as the television show" (10). En breve, Hill introduce el concepto del *Zeitgeist* o "espíritu de la época" para definir esa tendencia en muchas de las adaptaciones al cine procedentes de la televisión. Una idea que se resumiría en el término "newstalgia", sea de la generación X como explica la autora o más actualmente de la generación *millennial*, definido por Susan Thomas como "the love of old things from the past" (2007: 148).

2.16. DEL TEXTO FÍLMICO AL TEXTO FÍLMICO (¿DEL CINE AL CINE?)

Otro ejemplo de categoría posliteraria en el que no se ha profundizado y que extendería los procesos definidos en la precedente es el de la producción fílmica que se readapta en el mismo medio de origen, pero dando como resultado un producto independiente y diferenciado del anterior. Este es un recurso típico de algunas sagas de comedia estadounidenses que basan sus hilos argumentales en narraciones previas de gran éxito o repercusión en el medio. Significativamente suelen ser encasilladas en el género de la parodia; sin embargo, existen también otros ejemplos que rescatan una premisa narrativa original de una producción previa para erigir una identidad propia en su readaptación.

En muchos otros casos, y ya fuera de toda premisa paródica, este tipo de adaptaciones suelen encasillarse dentro de las estéticas del *spin off* o *remake*, lo que reabre la discusión anterior sobre si deben considerarse tales procesos de replicación o derivación como ejercicios de adaptación propiamente dichos. Quizá, la frontera se sitúe realmente en el significado o relevancia de una obra respecto a otra en términos de funcionamiento como las partes de un mismo todo o su singularidad y distanciamiento tanto en el planteamiento de la trama como en su repercusión posterior. Esto se ejemplifica con dos casos muy populares dentro de la producción televisiva de AMC como son *Breaking Bad* (2008-2013) y *The Walking Dead* (2010-2022). Ambas funcionan como historias principales dentro del medio televisivo y de gran relevancia en sus respectivos géneros; sin embargo, nada tienen que ver sus considerados y respectivos *spin offs*.

En el caso de la primera, la serie derivada *Better Call Saul* (AMC, 2015-2022) crea una trama singular y no necesariamente dependiente de su predecesora, a la cual llega a superar en términos de calidad y construcción original de la historia, aunque por momentos se establezca algún lazo entre ambas o guiños concretos. Por ello puede considerarse una producción original que adapta elementos fílmicos presentes en otra precedente. En el caso de la segunda, *Fear the Walking Dead* (AMC, 2015-2023), se está

USC DE COMPOSTELA

de forma clara ante una producción derivada y dependiente de la trama principal que en muchas ocasiones condiciona las historias y provoca cruces continuos entre ambas (o *crossovers*). Este aspecto más colaborativo y de integración lo acerca más a esa idea de *spin off* que no crea una historia original que funciona como producto en sí mismo. En este sentido, el filme del 2022 *Lightyear* (MacLane), respondería a la estética del cine que adapta cine, ya que en tanto que surge de la idea original de *Toy Story*, la trama sitúa la historia en un escenario completamente independiente al de su predecesora, contando la vida del hombre humano que inspiró al juguete que aparece como personaje antagonista de Woody, Buzz Lightyear y, por tanto, dos relatos que difieren de modo radical tanto en la forma como en el fondo.

El caso del *remake* remite ya a cuestiones más de distanciamiento cultural con adaptaciones de historias originales previas que responden a unos localismos determinados con su adecuación a contextos totalmente opuestos, como podrían ser el caso de una producción fílmica asiática o europea y su posterior versión estadounidense o hollywoodiense, más específicamente. El *remake* es, por tanto, cine que adapta cine trasladándolo internacional e interculturalmente. *Coda* (Heder, 2021) es un ejemplo de cine adaptado por Hollywood en forma de *remake* de un filme francés precedente titulado *La Famille Bélier* (Lartigau, 2014), multipremiado en la ceremonia de los Oscar del año 2022 con los galardones a mejor película y mejor guion adaptado entre ellos.[118] O, en un contexto cultural invariable, véase Hollywood, funcionaría también la readaptación de material alejado temporalmente o incluso aparecido en un medio o formato diferente (véase la teoría de la "Post-Celluloid Adaptation" de Constandinides [2010]).

En definitiva, esta estética de la adaptación se fundamenta en la idea de rehacer material que ya ha sido testado en el medio cinematográfico con anterioridad. Significativamente, y como en el caso del formato *spin off*, el parecido en la trama argumental de las dos obras ejerce un matiz en la distinción del *remake* como esa "entidad" singular defendida por Hill, frente a la concepción más alejada de la adaptación aglutinadora en términos genéricos: "FILM remakes, along with related media types—sequels and prequels—are often understood as forms of adaptation: that is, modes of cinematic remaking characterized by strategies of repetition, variation, and expansión" (Verevis, 2017: 267). Aquí Verevis parafrasea la teoría defendida por Hutcheon y a la que se le podría también incluir la estética del *spin off*. Por su parte, André Gaudreault y Philippe Marion consideran que "with a remake, we are clearly in the presence of a text that has undergone a process of adaptation" (2018: 329). Ya que para ellos el proceso interno o intertextual que presupone la presencia de al menos dos textos en el proceso de adaptación no necesariamente implica la presencia equivalente de dos medios diferenciados, pues en este caso el medio de origen y destino serían compartidos en un ejercicio de *intramedialidad*.

Alejados de este debate, los ejemplos de sagas que mejor representan el género de lo cómico/paródico se remontan ya a los años 80 del siglo pasado de la mano de los hermanos David y Jerry Zucker y Jim Abrahams con la trilogía *The Naked Gun* (1988, 1991, 1994) que parodia el boom las series de televisión y el cine policiaco/detectivesco de la época.[119] Estos mismos serían también los responsables de otro filme paródico de los años 80: *Airplane!* (1980), cuya trama se inspira del género del thriller catastrófico, concretamente el de los accidentes aéreos, también en boga en el ámbito cinematográfico

[118] En el caso español están los ejemplos de *Abre los ojos* (Amenábar, 1997) y *Campeones* (Fesser, 2018), adaptadas a *Vanilla Sky* (Crowe, 2001) y *Champions* (Farrelly, 2023) respectivamente.

[119] El director estadounidense Mel Brooks es considerado el iniciador del género paródico a partir del filme *Young Frankenstein* (1974), aunque Bud Abbott y Lou Costello, dúo cómico estadounidense de los años 40, ya habían experimentado previamente en los años 50 con la parodia del cine de monstruos popularizado en el Hollywood de las décadas anteriores.

de la época. El filme específico en el que se basa esta parodia para adaptar su trama es *Zero Hour!* (1957), que, aunque es un par de décadas anterior, sirve de referente sobre todo para la configuración de los personajes. Este caso es muy indicativo del modelo de cine que adapta de cine, pues, como hecho significativo, fue galardonado con el *Writers Guild of America Award for Best Adapted Comedy* a la mejor comedia adaptada. Como continuación de la misma premisa argumental, dos años más tarde se estrenó la secuela *Airplane II: The Sequel* (1982) de los mismos creadores originales. Jim Abrahams es asimismo el responsable de otra serie de dos filmes paródicos también de finales del siglo pasado como es *Hot Shots!* (1991,1993). En el caso de la primera película del año 1991, aunque se parodian múltiples referencias fílmicas, el filme central que se adapta de manera cómica es *Top Gun* (1986), mientras que en la segunda película y secuela de la primera del año 1993 el filme adaptado es el conjunto de la saga *Rambo* de Sylvester Stallone hasta la fecha en la época, principalmente *Rambo: First Blood Part II* (1985) y *Rambo III* (1988).

A pesar de estos ejemplos que muestran de modo claro un género paródico muy dependiente de las referencias fílmicas anteriores para construir su trama, existe otra trilogía fílmica, también del género de la comedia, que recurre en cierta manera a la parodia de forma más sutil y elaborada, conocida por el título de *Austin Powers* (1997, 1999, 2002). Creada por Mike Myers, adapta sin disimulo el género del cine de espías y, en específico, la saga *Bond*. Sin embargo, para una audiencia desconocedora de la famosa saga cinematográfica del espía británico que se enfrente por primera vez a los filmes de Myers, la historia funciona muy bien como un todo en sí misma no dependiente de la parodia que emprende. La saga *Austin Powers*, con la que se especula que podría revivir en la actualidad si es capaz de salvar la alta carga misógina de la primera trilogía, es tan original en su trama y en su construcción estilística de la comedia erigida sobre gags propios y ampliamente reconocibles en su pertenencia que sigue siendo hoy en día un referente del cine cómico.

Otro modelo universalmente popularizado es el de la saga fílmica *Scary Movie*, serie de cinco filmes cuya trama regresa a la parodia pura al estilo de los ejemplos anteriores. En este caso el género cinematográfico que se toma como referencia para adaptarlo a la comedia es el del cine de terror. La primera cinta (Wayans, 2000) toma como principales referentes en el texto adaptado la entrega inicial (Craven, 1996) de la saga *Scream* y el filme *I Know What You Did Last Summer* (Gillespie, 1997), centrándose en la estética *slasher* y los asesinos psicópatas. La segunda cinta (Wayans, 2001), aunque se introduce con la adaptación de *The Exorcist* (Friedkin, 1973), luego la trama se centra en el texto de *The Haunting* (Bont, 1999) y el género del terror clásico con la presencia de lo sobrenatural. La tercera cinta (Zucker, 2003) sigue con el género del horror sobrenatural tomando como referencias a los filmes *The Ring* (Verbinski, 2002), que precisamente se trata de un *remake* del filme japonés *Ring* (1997) de Hideo Nakata y adaptación de la novela epónima de Koji Suzuki (1991), y *Signs* (Shyamalan, 2002). La cuarta cinta (Zucker, 2006) es más diversa respecto a la referencialidad de la trama (aunque mantiene los géneros anteriores de lo sobrenatural y el *slasher*) ya que esta evoluciona desde un comienzo adaptando a la saga *Saw* (Wan, 2004-2021), pasando por *The Village* (Shyamalan, 2004) y *The Grudge* (2004 y *remake* del filme japonés del año 2002 del mismo director: Takashi Shimizu, dentro de la saga *Ju-on* iniciada en el 2000), hasta concluir con *War of the Worlds* (2005), en la que Steven Spielberg adapta la novela homónima (1898) de H. G. Wells. Y la quinta y última cinta (Lee, 2013) toma como referencia el género del terror psicológico adaptando centralmente en su trama la franquicia cinematográfica *Paranormal Activity* (Peli, 2007-).

USC DE COMPOSTELA



Il. 18: "*Scary Movie* - Ghostface" (Fuente: *AV Club*, https://www.avclub.com/scary-movie-was-ground-zero-for-some-of-the-worst-comed-1820591381).

Un último ejemplo dentro del género paródico y que fue un fracaso entre audiencia y crítica es *The Last Action Hero* (McTiernan, 1993). Aunque la cinta dirigida por John McTiernan no encontró su sitio en la época de su estreno, en la actualidad es una película de culto que goza de una gran popularidad dentro del medio cinematográfico. La premisa del filme es representar en pantalla y de forma irónica la vida dentro de una película de acción. La trama sigue la historia de un niño que a través de un billete mágico logra introducirse dentro de las aventuras de su héroe de acción cinematográfico preferido. Como no podía ser de otra forma a comienzos de los años 90, ese héroe es interpretado por uno de los actores estrella del cine acción por excelencia: Arnold Schwarzenegger. Por tanto, y una vez más, el cine se vale del cine, a pesar de que en este caso de todo un género cinematográfico en boga entonces y aún hoy para recrear una trama ficticia que configura la esencia de un filme estrenado en salas de cine.

Después de todos estos ejemplos sujetos al género específico de imitación en tono satírico, resta mencionar un caso actual que se aleja definitivamente del cine paródico y se integra en el género de la comedia romántica con toques de ciencia ficción. Es el caso del filme *Palm Springs* (Barbakow, 2020), cuya trama gira en torno a la premisa de dos protagonistas que entran en un bucle temporal. La adaptación que se realiza aquí, no de manera abiertamente reconocida, es la de la construcción argumental del filme *Groundhog Day* (Ramis, 1993), cuya propuesta se resume en una fábula moral sobre un protagonista egocéntrico que entra en un bucle temporal del cual solo consigue salir mediante el amor verdadero y honesto. Esta estética del *déjà vu* iniciada por el filme de los noventa llega incluso a géneros muy alejados de la comedia romántica como es el caso de la serie de terror zombi *Tales of the Walking Dead* (AMC, 2022), cuyo segundo episodio "Blair/Gina" se basa también en la premisa de la repetición constante del bucle temporal cerrado y que no encuentra resolución hasta el entendimiento entre los dos personajes enfrentados. Por tanto, se presentan al amor o la amistad como elementos reparadores del bucle o la repetición de la premisa del día de la marmota[120].

[120] Un caso similar, remitiendo al cine que adapta cine no paródico, es el que se plantea en el filme *Jules* (Turtletaub, 2023), en el que se readapta la historia del extraterrestre afable que se pierde en la Tierra y conecta a nivel emocional

Alusión aparte merece el caso del filme *Joker* (2019) escrito y dirigido por Todd Phillips y protagonizado por el actor Joaquin Phoenix, cuya segunda entrega ve la luz en el año 2024. En un principio previo al estreno se especuló con la posibilidad de que el filme se tratase de una precuela al Joker de la trilogía *The Dark Night* (2005, 2008, 2012) de Cristopher Nolan y de sus orígenes malvados, pero con su lanzamiento se observó cómo la historia se aleja del personaje interpretado por Heath Ledger y construye un universo paralelo con un atormentado individuo de mediana edad y su descenso a la locura. Así mismo, tanto Phillips como Scott Silver (coescritor del guion) aseguran que sus principales influencias para el desarrollo de la trama y del personaje se fundan básicamente en el universo DC Comic y en la filmografía del director estadounidense Martin Scorsese, concretamente los filmes *Taxi Driver* (1976) y, sobre todo, *The King of Comedy* (1982). De hecho, el propio Robert De Niro (protagonista de *Taxi Driver*) participa como personaje secundario en el filme. Por tanto, más allá de que la historia funciona como explicación a los orígenes del villano, no existe un nexo de continuidad temporal entre los dos personajes diferenciados, ya solo teniendo en cuenta la diferencia de edad entre los mismos.

Sin embargo, algo que no ha pasado inadvertido tanto a la crítica cinematográfica como, sobre todo, a la audiencia y masa fan del universo y el personaje concreto es que la elaboración estética y psicológica del mismo retoma, sino se inspira, en muchos aspectos del Joker de Nolan. Vestuario, maquillaje o la propia expresión corporal y la agonía mental de Phoenix en el papel de Joker traen a la memoria inevitablemente las actuaciones de Ledger en la piel de este y su profundidad psicológica. Es este, pese a no ser reconocido de forma oficial por sus autores, un ejemplo del cine adaptado en el cine tanto por la influencia de Scorsese en el mismo como por la fuerza de la influencia de grandes personajes creados en el medio y, dado que, la película del Joker quizá no hubiese visto la luz de no haber sido por el fenómeno anterior despertado en el personaje de Nolan y su impacto cultural, o, incluso, la inevitable huella de Scorsese.

2.17. LA ADAPTACIÓN POSLITERARIA COMO HIBRIDACIÓN AMALGÁMICA[121]

Para continuar con esta recategorización de las adaptaciones posliterarias en la actualidad convendría hablar de los productos audiovisuales cuya fuente de adaptación es difusa o no se define en una sola, sino que toma diferentes textos en el proceso de creación y traslación al nuevo medio. Un ejemplo claro de este tipo de producciones es la serie británica *Penny Dreadful* (Showtime, 2014-2016), cuya trama adapta diferentes personajes de forma libre y sin responder a ningún modelo de fidelidad o autoridad más que su coincidencia creativa en la época victoriana británica. Estos serían el Drácula (y por ende el doctor Van Helsing) de Bram Stoker,[122] el Frankenstein (doctor y monstruo) de Mary Shelley, el Dorian Gray de Oscar Wilde o el Doctor Jekyll de Robert Louis Stevenson, todos coincidentes en esa etapa victoriana del siglo XIX que también es tomada como ambientación y contexto para la serie.

---

con los seres humanos con los que entra en contacto. Modelo iniciado por Steven Spielberg con *E.T. the Extra-Terrestrial* (1982), ya adaptado en los años 80 al formato serie con Alf (NBC, 1986-1990) y de nuevo al cine con el filme *Paul* (Mottola, 2011).

[121] Cabe aquí una breve aclaración al respecto del fenómeno actual conocido como *transmedia world-building*, próximo al de *transmedia storytelling* o narrativa transmedia que se abordará en la siguiente sección. La idea que aquí se propone no es una expansión narrativa ni una evolución del relato hacia diferentes canales de expresión mediáticos que apuntalen el mundo o universo transmedia creado, sino de una forma de pastiche que hace funcionar distintos elementos preexistentes en otros medios y relatos en nuevas narraciones que los incorporan y los hacen dialogar e interactuar entre ellos. O, como reza el título, se trata de una suerte de hibridación de figuras extraídas de sus diferentes relatos y puestas a funcionar con otras figuras igualmente dislocadas para crear una nueva historia.

[122] Respecto a esta figura, el filme *Renfield* (McKay, 2023) proporciona un ejemplo adecuado de la estética del pastiche desde el personaje creado por Bram Stoker. Aquí, la historia creada por Robert Kirkman funciona al mismo tiempo en el nivel discursivo de la parodia, la comedia, el horror o el *slasher*.

Además, otras figuras de la literatura, el cine o la cultura popular como el hombre lobo (el "americano" Ethan Chandler), el fantasma de la ópera (en una duplicación del personaje de Frankenstein), los aquelarres de brujas, la niña del exorcista (la propia protagonista Vanessa Ives) e incluso un amago de Pinocho vudú se ven adaptadas en la serie y, por tanto, crean un universo fílmico amalgamado en torno a diferentes personajes muy presentes en el imaginario de la audiencia espectadora. Respecto a este fenómeno, los autores Alison Lee y Frederick King lo definen como "contamination", en tanto que la mezcla de todas estas referencias de obras tan diversas hace superar las cuestiones de "priority" o "fidelity" respecto de un "original text" (2015: 2). Lee y King titulan su ensayo "From Text, to Myth, to Meme […]" avisando sobre la premisa de que esas figuras presentes constantemente en la literatura evolucionan hacia el mito moderno persistente en la memoria colectiva de la audiencia y que llegan a convertirse en un mero pastiche de reproducción en *Penny Dreadful*. Sin embargo, la premisa también funcionaría de la siguiente manera "del mito, a la literatura, al imaginario popular", si se considera el origen de esas figuras literarias en el contexto de la mitología griega: véase Drácula como Lamia, Frankenstein como Prometeo y Gray como Narciso. Los tres tienen sus representaciones en la literatura, pero en la actualidad permanecen en el imaginario bajo las imágenes genéricas y reutilizables del vampiro, el monstruo deshumanizado (o zombi) y el ególatra/megalómano/misógino en todas sus alusiones posibles.

Otros ejemplos de este tipo de adaptaciones "contaminadas" serían las series *Once Upon a Time* (ABC, 2011-2018), que adapta libremente cuentos clásicos; *Stranger Things* (Netflix, 2016-), que se inspira en modelos cinematográficos o de videojuegos anteriores;[123] y *American Horror Story* (FX, 2011-) o *American Horror Stories* (Hulu, 2021-), muy próximas a *Penny Dreadful* pero que mezclan crimen y fantasía en una ambientación del contexto estadounidense. Incluso, identificando esa especie de adaptaciones sin fuente definida estarían los casos antes analizados de *The Mandalorian*, *The Book of Boba Fett* y *Obi-Wan Kenobi*, donde se produce una clara amalgama entre diferentes elementos preexistentes o replicados y reformulados, como en estos dos casos serían: el mandaloriano ideado a partir de una leyenda de la saga *Star Wars*; el personaje periférico de Boba Fett como protagonista, la reformulación del personaje franquicia de la saga, Yoda, en Grogu, pero que se mantiene en el imaginario popular y por tanto se pasa a denominar Baby Yoda; la recuperación de un personaje legendario como Kenobi y su relación con la princesa Leia, la réplica de una estética escenográfica típica del *spaghetti western* del siglo pasado; o la reinvención del personaje de Luke Skywalker.

Todos estos elementos de contaminación se traducen en un nuevo producto que adapta desde diferentes elementos, réplicas, reformulaciones y transposiciones muchos recursos que ya no se encuentran de por sí en una fuente singular, sino que muchas veces han pasado a convertirse en figuras de la cultura popular. Esta hibridación de elementos que amalgama diferentes referencias prexistentes adaptándolas a la creación de un nuevo producto de carácter cinematográfico también tiene su manifestación en el medio puramente fílmico. El filme *Dark Shadows* (2012) de Tim Burton, que precisamente adapta la *soap opera* epónima de los años 60 y 70, es un ejemplo representativo de este tipo de producciones, pues aquí se retratan en la trama y de forma amalgámica las figuras del vampiro (Johnny Depp), la mujer/chicalobo (Chloë Grace Moretz) e incluso la bruja (Eva Green).

[123] El caso de esta serie participa además del modelo de "Mediadaptación y franquicias", dado que a partir de la serie inicial ideada en el año 2016 por los hermanos Duffer está previsto el lanzamiento de varios *spin-offs*. Pero, del mismo modo, se expande el universo de forma transmedia con una adaptación al teatro en forma de precuela, ya antes mencionada en el año 2023, y otra al formato *anime* en Netflix en el año 2024.

Sin embargo, existen muchos otros casos de este fenómeno, como el filme *Van Helsing* (2004), que retrata al cazador de todo tipo de monstruos inspirados tanto de la tradición literaria como de la popular y, por tanto, amalgamando diferentes leyendas y ficciones; o, asimismo, las sagas: *Twilight* (2008-2012), que adapta una popular serie literaria de estética *bestseller* adolescente de título homónimo, y *Underworld* (2003-2016), una serie de cinco filmes *live action* (más un proyecto fílmico de *anime*) que narran la historia de una heroína femenina, en este caso vampiresa, interpretada por Kate Beckinsale. En ambos casos, las tramas de estas dos sagas se resumen en un enfrentamiento milenario entre vampiresas y vampiros y hombres y mujeres lobo. Estas monstruosidades, que mayoritariamente responden a modelos de la época Victoriana en el siglo XIX, se relacionan a menudo con la concepción foucaultiana de "el monstruo humano" (1999), cuya expresión manifestaba un ser mitad bestia mitad persona transgrediendo las leyes de lo civil y lo natural y, por tanto, penalizado o censurado en la sociedad por su irrupción disonante en lo jurídico y biológico.

Sin embargo, el ejemplo por excelencia de hibridación amalgámica en el medio fílmico lo constituye la cinta *The League of Extraordinary Gentlemen* (2003), de Stephen Norrington. Aunque en primera instancia el filme funciona como adaptación de la novela gráfica homónima de Alan Moore, también reproduce de forma simultánea una serie de personajes prototípicos que han permanecido en las representaciones culturales, literarias y visuales desde sus primeras manifestaciones primitivas que en algunos casos se pueden remontar hasta la mitología clásica, pasando por su explosión literaria gótica en el caso de la época Victoriana británica hasta la novela moderna estadounidense o la novela de aventuras francesa. Así, en la obra cinematográfica se juntan los personajes adaptados de Allan Quatermain (*Kings Solomon's Mines*, 1885, H. Rider Haggard) y la figura del cazador; Dorian Gray (*The Picture of Dorian Gray*, 1890, Oscar Wilde) reformulado a partir del mito de Fausto por Wilde; la vampiresa, Drácula y Van Helsing (*Dracula*, 1897, Bram Stoker) con el personaje de la Dr. Mina Harker; Doctor Jekyll y Mister Hyde (*The Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde*, 1886, Robert Louis Stevenson) o la dualidad del bien y del mal; el *Capitaine* Nemo (*Vingt Mille Lieues sous les mers*, 1869-1870, Jules Verne), el *Gentleman Thief* o Rodney Skinner (*Arsène Lupin, gentleman-cambrioleur*, 1907, Maurice Leblanc), que al mismo tiempo es *The Invisible Man* (H. G. Wells, 1897); o Tom Sawyer (*The Adventures of Tom Sayer*, 1876, Mark Twain) como la figura del aprendiz estadounidense del cazador entre los integrantes de la Liga, enfrentados al villano *The Fantom* (*Le Fantôme de l'Opéra*, 1910, Gaston Leroux) que luego se caracteriza como "*M*" o *Professor* James Moriarty (*The Adventure of the Final Problem*, 1893, Arthur Conan Doyle), archienemigo de Sherlock Holmes.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA



Il. 19: "Comparativa de los -punk" (Fuente: *Reddit*, r/thomastheplankengine, https://www.reddit.com/r/thomastheplankengine/comments/xmul5m/dreamt_that_hot_wheels_punk_was_not_only_a_thing/?rdt=40059).

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

Otra de las particularidades de este filme es que popularizó los géneros *dieselpunk*[124] y *steampunk*[125] a través de la introducción de elementos en el filme tales como el submarino *Nautilus* de Nemo, cuya mecánica se explica por la aplicación de una tecnología retro futurista inspirada de la energía de vapor o el propio automóvil ultramoderno aún en el siglo XIX (a finales de siglo se crea el primer prototipo) y los tanques propios de la Segunda Guerra Mundial con motricidad por energía de combustión diésel. Estos elementos favorecen la construcción de una historia alternativa que se apuntala con la aparición de los enemigos alemanes de caracterización protonazi en un contexto de clara ambientación Victoriana a finales del siglo XIX (1899). Por tanto, el filme plantea una trama de marcado carácter ucrónico que se remarca con la idea que se transmite constantemente a través de la producción y que define a la estética *cyberpunk* (de la que se inspiran los géneros antes mencionados) con el slogan "el futuro ya ha sucedido", directamente ligado a la teoría de la "ucronía"[126] (Fernández Porta, 2007: 176).

2.18. DEL LENGUAJE ICÓNICO/DIGITAL AL TEXTO FÍLMICO

The Emoji Movie (Leondis, 2017) fue vilipendiada por la crítica en el momento de su estreno, a pesar de tener un gran éxito comercial entre la audiencia y hoy en día se mantiene como un referente para muchos estudios teóricos por significar cinematográficamente el paradigma del papel central de las comunicaciones en el siglo XXI.[127] Ante la evidencia de la importancia de las redes sociales en la sociedad actual, este filme también cuenta con la singularidad de ser el primer caso de adaptación de un lenguaje icónico y digital, como el de los emojis a través de diferentes aplicaciones de comunicación social, al lenguaje fílmico. Aunque la acción de la trama discurre torpemente y en forma de pastiche entre diferentes relatos canónicos de configuración estética prototípica de multitud de producciones, véanse los argumentos universales del periplo del héroe salvador o el amor redentor significado en el romance heterosexual de sus protagonistas en relación de poder desigual. Además de presentar un género propio de las películas estadounidenses con el *buddy film* o los colegas varones que comparten aventuras también en relación de poder desigual, el filme se inspira de los emojis para elaborar la historia sobre la que se basa toda esa aglomeración de lugares comunes en el universo cinematográfico. Como se mencionaba al comienzo, la teoría comunicativa ha visto en este filme un objeto de análisis interesante debido a sus funcionalidades y aplicaciones prácticas, así como de didactismo comunicacional y moral:

> For the tech-smart young audiences, the movie can be very fascinating as it shows them what they are familiar with. There has been some criticism that the researchers had read about 'product promotion' in the film, such as blatantly advertising for

[124] Subgénero de la ciencia ficción de carácter posmoderno y variante de las corrientes retro futuristas del *steampunk* y el *cyberpunk* donde se impone una estética de la tecnología de funcionamiento basado en consumo por motor diésel propia de la primera mitad del siglo XX, concretamente del periodo de entreguerras, combinada con tecnología de carácter retro futurista. El término fue acuñado por primera vez en el año 2001 por el diseñador de juegos Lewis Pollack con el lanzamiento del juego de mesa *Children of the Sun*, comercializado en el año 2002.

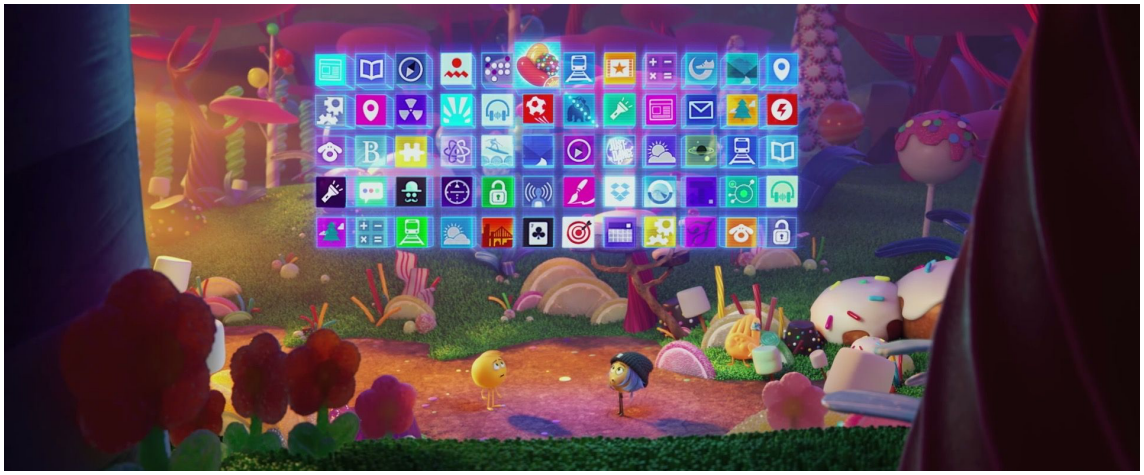
[125] Subgénero de la ciencia ficción asociado al *cyberpunk* que combina el uso de tecnología retro futurista con estéticas propias del siglo XIX, así como el uso de tecnología de vapor industrial. Del mismo modo, las ambientaciones de este tipo de relatos alternativos suelen responder a las estéticas Victoriana o del «salvaje oeste» estadounidense ocupando un papel central el uso de la energía de vapor. El término fue acuñado por primera vez por el autor de ciencia ficción K. W. Jeter en una carta-ensayo enviada a la revista de ciencia ficción *Locus: The Magazine of The Science Fiction & Fantasy Field* en el año 1987.

[126] Concepto acuñado por el filósofo francés Charles Renouvier (1876) en el siglo XIX y ligado a las teorías sobre historia alternativa o contrafactual.

[127] Paralelamente, en el mundo (pos)literario también existe este fenómeno, resumido en el trabajo paradigmático del poeta mexicano Dante Tercero y su obra *Poemojis* (2016). El título refleja el continente y contenido de la obra, al tratarse de poemas elaborados a partir del uso de diferentes emoticonos como recurso estético y de construcción de significado.

> social media apps and platforms such as Facebook, Spotify and Instagram. Despite such criticisms of the film, the mention of familiar concepts and subjects can fascinate the younger viewers. (Subaramaniam y Sinha Roy, 2018: 57)

Abiertamente acusada de ser un mero producto de propaganda para gigantes tecnológicos de la talla de Spotify, lo cierto es que la película hace un recorrido, amparada en la travesía del héroe, por una serie de aplicaciones comunes para la mayoría de las personas usuarias de un *smartphone*: desde las redes sociales Facebook, Instagram, WeChat o Twitter hasta aplicaciones de carácter lúdico como Just Dance o Candy Crush, pasando por el ya mencionado Spotify, YouTube o Dropbox. Sin dejar de lado referencias a otras herramientas comunicativas de uso generalizado como el mail o las *stickers*, e incluso un guiño al formato *streaming* con la escena de la navegación en la *app* de Spotify. La que aparece significativamente ausente es aquella que en el imaginario de la audiencia figura como el núcleo de la acción que se desarrolla: WhatsApp.



Il. 20: "*The Emoji Movie*" (Fuente: *Digital Spy*, https://www.digitalspy.com/movies/a834204/emoji-movies-harsh-reviews-round-up/).

Esta categoría se fundamenta pues en la importancia de los signos digitales y el papel central que juegan en la forma de comunicarse de las personas en la realidad tecnológica actual. Aunque el ejemplo de adaptación posliteraria que lo ilustra es bastante aislado en su concepción, pone en relación la importancia de ese tipo de lenguaje digital para el medio con la cultura social de su empleo. En directa conexión con esta nueva estética digital, otros elementos como el meme[128] o el GIF (*Graphic Interchange Format*) también tienen su discusión en este tipo de elementos transportados al medio fílmico. El formato fue desarrollado por el científico computacional estadounidense Steve Wilhite en 1987, el cual siempre ha insistido en que su correcta pronunciación es "jif" y no "gif", que lleva a una confusión o juego de palabras con el inglés *gift* (regalo). El caso del primer filme hecho exclusivamente a partir de secuencias GIF es *BXBY* (2013), o el primer "clif" (fusión de los términos clip + GIF), nomenclatura por la que se decanta su director y creador, el fotógrafo francés Quentin Cherrier. El título de la producción se inspira del

[128] A este respecto, Richard Dawkins (2002: 251) definía anticipadamente el valor del "meme" como replicador en el contexto de la cultura humana, asimilando su relevancia a la del gen como replicador biológico. El mismo autor explica el origen del término a partir de la raíz griega "mimeme" (imitación). Más tarde, Dawkins resaltaría el valor adquirido en la sociedad moderna del recurso autorreferenciador o "autorreplicador" (393). Defiende, pues, el valor de la adaptación evolutiva como replicación de modelos anteriores para resultar en nuevos seres, idea que se traslada perfectamente a la identificación de la adaptación cultural (o, en este caso cinematográfica) como replicación de modelos anteriores transformados a nuevas realidades y creando nuevas entidades, como también han argumentado Hutcheon y Bortolotti (2007) o Abuín (2019).

tema musical homónimo que la acompaña *Bxby* (Single, 2013), del artista musical Agustin Charnet. Es un corto cuya trama se resume en la historia de una mujer atada a unos globos y un hombre con un rifle que la libera al dispararles, que al mismo tiempo funciona como adaptación libre del cuento clásico de Blancanieves con la figura del cazador que ayuda a la damisela en apuros, simbolizando los globos la manzana envenenada o el elemento que intenta someter la voluntad de la protagonista femenina. La tensión dramática, al igual que en el cuento, reside en la persecución de la mujer por parte del cazador, previa a la resolución de la cuestión de si la intenta "cazar" o "liberar".

Adam D. Jameson (2013) considera que este tipo de formatos de lo digital se pueden asociar a la estética fílmica aportando una comparación con las primeras manifestaciones cinematográficas de finales del siglo XIX. Este es el llamado precine o cine primitivo que se caracterizaba por su afán lúdico y de entretenimiento de las clases populares en ferias, carnavales o atracciones con el uso de aparatos como el quinetoscopio, predecesor del proyector fílmico y que reproducía bandas de imágenes sin fin en una estética próxima al formato GIF, o el mutoscopio, ambos habilitados únicamente para el uso individual de una sola persona a la vez.

En otra línea de aproximación, pero directamente también ligada a lo audiovisual, Anxo Abuín señala cómo "las series de televisión se constituyen en fuente inagotable de productos virales" a propósito de los modelos que el GIF adopta para la elaboración de los motivos de su producción (2019: 91). Aunque también señala que "los GIF nos recuerdan […] a la cinefilia crítica de Martin Arnold […] a Matthias Müller y su recuperación crítica de productos audiovisuales desechables […] Y […] David Lynch", a propósito, respecto de estos tres autores, de esa producción estética recurrente en el "bucle" (102-103).

Eckart Voigts, por su parte, indica que la estética del GIF responde a "a small, shareable image file that combines several images, thus enabling mashers to produce a micronarrative within a single image file"; es decir, una "visual micronarrative" o "a 'cinematic' narration process within a single digital file" (2018: 393). Aunque incide de igual manera en la importancia del GIF como "indicator of contemporary cultural production" (393). De hecho, el autor propone el término "para-cinematic" para definir la situación que el GIF ocupa dentro del contexto social y cultural, asociado al medio fílmico en una situación "post-cinematic, post-TV world", y cuya caracterización es mucho más recurrente en la efimeridad de las redes sociales y medios digitales actuales (395). Esta asociación de lo post- con nuevas modalidades mediáticas que provocan la transformación del medio audiovisual evocan no solo el ejemplo anterior de lo fílmico adaptando lo digital, sino también cómo el medio antecedente y preponderante en su jerarquía artística se somete a la inevitable tendencia social y digital en los formatos micro de la brevedad. Desde el punto de vista de la construcción narrativa, el autor considera que existen tres ejes sobre los cuales se articula el GIF: su carácter "short", "non-terminating" y la presencia de "repeating narratives" (396). Esto acercaría la concepción del fenómeno a la expresión "compact cinematics" acuñada por Pepita Hesselberth y Maria Poulaki en *Compact Cinematics: The Moving Image in the Age of Bit-Sized Media* (2017)[129]. El concepto definiría, por una parte, ese carácter breve y reducido de las narrativas fílmicas, es decir, un contenido compacto y, por el otro, el formato al que se adecuarían esos relatos cinematográficos, también caracterizado en su vertiente micro.

En definitiva, estos dos ejemplos del lenguaje icónico/digital, los emojis y los GIFs, adaptados al lenguaje cinematográfico muestran cómo la preponderancia de la sociedad

[129] Juan Martín Prada (2018) también reflexiona sobre la importancia de la imagen en la era de internet, introduciendo la discusión sobre su lugar con la transformación digital o la relevancia de las pantallas. El fenómeno GIF y los vídeos o memes virales identificarían la nueva artificialidad automatizada de las imágenes.

tecnológica actual hace converger estas herramientas comunicativas en un medio masivo pero anclado a su estatus artístico como es el fílmico. Sin embargo, también se ha visto cómo su realidad propia, separada de los fenómenos de adaptación en su identidad como fuente a adaptar, se describe y autodefine en un formato de la brevedad identificativa de la comunicación socio-digital. Este proceso provoca la asunción, por ejemplo, del propio funcionamiento cinemático como rasgo característico del GIF[130].

2.19. De la tuiteratura al texto fílmico

Como se comentaba anteriormente en la categoría 2.6, en la línea de la creación tuiteraria, destaca en España la figura de Manuel Bartual a propósito de un estudio doctoral de la periodista Judith Noceda (2018: 29) sobre su papel en esta nueva conceptualización de una modalidad posliteraria. El mencionado estudio subraya, tras analizar una serie de hilos en la red social Twitter de Manuel Bartual compilados bajo el nombre de *Todo está bien* (2017), el potencial de esta herramienta como impulsora de una nueva narrativa más inmediata y colaborativa, pues permite la interacción directa e instantánea de las propias personas usuarias de la red social con la figura supuestamente "autorial", participando ellas mismas de la creación de una especie de metarrelato que supera los límites de la autoría en sus concepciones tradicionales sobre la literatura[131]. Alude además hacia el final de su conclusión a que la discusión teórica sobre las posibilidades transmedia de este nuevo tipo de creaciones está abierta y muy inexplorada (30).



Il. 21: "Manuel Bartual – *Todo está bien*" (Fuente: *Xataka*, https://www.xataka.com/magnet/este-hombre-esta-viviendo-un-thriller-durante-sus-vacaciones-en-la-playa-y-lo-esta-contando-por-twitter).

[130] Como dato significativo, los directores del filme ganador de la ceremonia de los Oscar 2023, *Everything Everywhere All at Once* (2022), los Daniels (Daniel Kwan y Daniel Scheinert), también fueron los encargados de crear el videoclip que acompaña al tema musical "Turn Down for What" (DJ Snake y Lil Jon). Este, posteriormente, se convirtió en un GIF (y también meme) viralizado de modo global. Aunque el filme centra su trama en la acción sobre el multiverso, la influencia del *background* de los directores se percibe en una estética próxima a este lenguaje digital, que goza de gran presencia en la actualidad gracias a redes sociales como TikTok.

[131] Manuel Bartual (1979) es un diseñador gráfico valenciano que en el año 2017 se hace viral a causa de un hilo en Twitter en el que crea un relato de intriga titulado *Todo está bien*. Se produce con su obra un desafío a la noción de "autoría" desde el pensamiento foucaultiano (1977), al dejar atrás la relación escritura-individuo para dar paso a la relación escritura-comunidad online en una circulación social del texto cerrada sobre la propia red virtual de interacción.

Justamente, este sería el punto donde la presente tesis pretende retomar ese debate y plantear esta nueva tuiteratura propia del sistema posliterario que se define durante todo el estudio, como el texto base u original sobre el que plantear la posibilidad de una mediadaptación y, por tanto, un nuevo tipo de transformación posliteraria en el marco de la categorización propuesta por Leicht. Para ilustrar este caso, se propone el ejemplo del filme *@zola* (2020), cuya trama es la adaptación al cine de una serie de hilos[132] en la red social Twitter de una usuaria y donde sí cabe mencionar cierta intermediación textual, ya que la trama de la película toma como referencia tanto estos hilos como un artículo publicado por David Kushner (2015) en la revista estadounidense *Rolling Stone* sobre los mismos. Como defiende Noceda en su tesis (2018), Bartual es en España uno de los ejemplos más reconocibles que crea en el ámbito de ese nuevo tipo de literatura una obra a través de una narración propia sujeta a las constricciones de una red social como Twitter, una especie de narrativa de hilos pero que, al mismo tiempo, fomenta la transmedialidad. Considera Marie-Laure Ryan, respecto a la cuestión de la transmedialidad, que "It seems that every time a narrative "goes viral", it engenders transmedial activity" (Leitch 2017: 527).

Ciertamente, en el caso del relato tuiterario de Zola, habría que preguntarse si el motivo de su adaptación al cine no tiene más que ver con el gran impacto viral que supuso en el momento de su publicación en Twitter allá por el año 2015 que con su valor real como producto tuiterario/narrativo y que, por tanto, no se esté marcando una dinámica en los próximos casos de adaptación cinematográfica, sino que permanezca como un hecho aislado en la historia del cine. Por el momento esa cuestión se mantiene incontestada y en los próximos años el medio proporcionará la respuesta. Mientras tanto, esta circunstancia permite y hace surgir la pregunta de si en un futuro no muy lejano esta historia de ficción creada por Bartual llegará a los cines o, como sería pertinente en la actualidad, a las plataformas de *streaming* en forma de producción fílmica. Un caso que cabe nombrar a propósito de esta circunstancia es el del creador tuiterario Adam Ellis, al que Bartual reconoce abiertamente como inspiración para su relato *Todo está bien*. El estadounidense creó en el año 2017 un hilo en Twitter en el que relataba la historia del fantasma de un niño que lo acechaba y que se hizo viral rápidamente en la red bajo el título *Dear David*. Este ejemplo cobra relevancia al tratarse del segundo texto tuiterario que se convierte en filme tras el boom de *@zola*, pues se estrena en octubre del año 2023 en salas de cine bajo la dirección de John McPhail.[133]

2.20. LAS *STORIES* AUTOBIOGRÁFICAS O CINE VERTICAL

De modo similar, y como apéndice a las adaptaciones con implicaciones en las redes sociales y la importancia de la era digital, otros dos casos de estudio serán analizados. Aunque comparten la misma singularidad que la adaptación al cine de la tuiteratura, en esta categoría se emprende una dirección opuesta en la que el texto fílmico meta se encuentra en las redes sociales, concretamente Instagram y TikTok. Esta nueva forma de hacer cine surge en sus inicios a partir de una idea de Maya Kochavi y su padre Mati Kochavi, quienes en un principio adaptan la historia real de Éva Heyman (una niña húngara víctima del Holocausto judío durante el nazismo). Inspirados en sus diarios la trasladan al formato de las *stories* de Instagram, dando lugar posteriormente a un filme de casi una hora de duración titulado *Eva.Stories* (2019). Este sería el primero de un proyecto de diez filmes, cuyo segundo caso ya ha sido rodado y publicado, esta vez tanto

[132] Aunque a lo largo de toda la tesis se optará por utilizar la denominación *hilo* para hacer referencia a las creaciones tuiterarias, cabe señalar que la funcionalidad concreta de los hilos de Twitter no se habilitó en dicha red social hasta finales del año 2017.

[133] La cinta está producida por Lionsgate Films en colaboración con BuzzFeed Studios.

en Instagram como en TikTok. Se trata de *Equiano.Stories* (2022), adaptando la historia de esclavismo de Olaudah Equiano y su autobiografía.[134] Una tercera entrega se encuentra ya en periodo de posproducción con vistas a ser estrenada a finales del año 2022 (aún no estrenada en 2023): *Francesco.Stories*, este filme narra la vida de un joven músico italiano en época de pandemia hace 500 años.

Esta nueva modalidad cinemática ha sido tan polémica como innovadora, dado el escaso prestigio que en la sociedad actual se les atribuye a las redes sociales (en concreto Instagram y TikTok), consideradas como un medio carente de estatus o relevancia tanto para la creación artística como para la defensa abierta de causas globales como puedan ser el Holocausto judío o el racismo sistémico. Esto llevó a que algunas asociaciones de memoria histórica considerasen un agravio o una banalización de los hechos llevar estas historias al formato de las *stories* de Instagram. Sin embargo, las autoras han defendido siempre el carácter didáctico e instructivo de sus obras sobre las nuevas generaciones, pues contar estas historias a través de estos medios facilita llegar a las generaciones más actuales cuya mayor parte de la información que consumen es a través de sus teléfonos móviles y las redes sociales. Así pues, las hermanas Kochavi defienden el factor pedagógico de sus filmes, cuya mediatización de la historia permite rescatar los relatos del pasado y llevarlos al presente de las generaciones más jóvenes.

La segunda acepción de cine vertical se debe a proyectos cinematográficos que buscan su difusión también en redes sociales, pero que se alejan del género específico inaugurado por las hermanas Kochavi, si bien mantienen el medio y formato originales. Un claro ejemplo es el del proyecto de cine Instagram realizado por Iñaki Velásquez en el año 2021 titulado *Frow*. Aquí se retrata el mundo de la moda y de las *influencers* a través del formato vertical y dando lugar a una serie digital dividida en diez episodios de entre 5 y 10 minutos de duración, reproducible a través de los perfiles de @eugenialemosok y @frow.la.serie. La inspiración para esta propuesta parte de un contacto por medio de la propia red social Instagram entre el director Velásquez y la actriz, modista e *influencer* Eugenia Lemos y las influencias más reconocibles en la trama son la serie *Emily in Paris* (2020-) y el filme *The Devil Wears Prada* (2006), adaptación del libro homónimo de Lauren Weisberger publicado en el año 2003. Sin embargo, esta no es la primera aventura de Velásquez con las producciones en formato digital, pues anteriormente en el año 2019 estrenó la serie web *Whatever*, emitida a través de YouTube y en el 2020 el cortometraje *Señales*, emitido a través de su cuenta personal en Instagram. Así mismo, el director se encuentra inmerso en otro proyecto de serie vertical para Instagram titulado *Astray with Me*, cuya fecha de estreno aún se desconoce.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

[134] Aquí ya en colaboración entre las hermanas Kochavi y su productora Stelo Stories.



Il. 22: "Plataforma Quibi de cine vertical" (Fuente: *The Verge*, https://www.theverge.com/2020/4/6/21208932/quibi-app-review-price-short-form-video-content-features-streaming-rotation).

Finalmente, un proyecto menos exitoso que exploraba también las posibilidades del cine vertical fue el de la plataforma de *streaming* Quibi, la cual aspiraba a convertirse en el Netflix de los teléfonos móviles. El contenido que se ofertaba consistía en pequeñas producciones de diez minutos dirigidas e interpretadas por artistas de renombre en el medio, siendo únicamente consumibles a través de los *smartphones* e intentando atraer con su duración breve y el formato vertical a todas las personas usuarias que en los ratos muertos miran sus móviles como distracción. Creada en el año 2018 y lanzada en el 2020, ese mismo año fue cerrada debido a la baja demanda de suscriptores (por los elevados precios) y a la imposibilidad de competir contra gigantes de la red para el contenido audiovisual de libre acceso y gratuitos como YouTube o TikTok. Pese a la corta vida de la plataforma, dejó tras de sí un extenso catálogo de contenido que iba desde las breves series episódicas de todos los géneros, hasta los documentales y filmes propios, pasando incluso por los *realities* o las noticias. Todo el contenido fue adquirido por la compañía Roku en el año 2021 a cambio de 100 millones de dólares.[135]

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

[135] Información recuperada de https://www.lemonde.fr/pixels/article/2020/10/22/la-plate-forme-de-streaming-quibi-ferme-six-mois-apres-son-lancement_6056904_4408996.html.

3. La adaptación como un todo holístico

Una de las cuestiones que a menudo emerge en el campo de estudio de la adaptación cinematográfica es la consideración de si toda obra fílmica es el resultado de un proceso adaptativo de un texto o una historia anterior. Y a menudo la respuesta a esta cuestión se ampara en la definición de la dimensión holística de la adaptación respecto de los distintos procesos que llevan diferentes historias a las pantallas. En relación con estas consideraciones, los autores Jordi Balló y Xavier Pérez hacen una aportación significativa al campo reforzando la idea de que todo argumento fílmico se remite de una forma u otra, más literal o con alteraciones y modificaciones, a un argumento anterior ya definido en las tradiciones orales o escritas desde la Antigüedad o los textos sagrados hasta la Modernidad[136]. Tal y como reza el título de su obra *La semilla inmortal. Los argumentos universales del cine* (1995), la idea que los autores transmiten es que el cine funciona en su base como una herramienta de repetición narrativa audiovisual que cuenta con veintiún modelos, con o sin variaciones, preestablecidos, denominados "semillas inmortales". Evidentemente, la principal tarea del arte cinematográfico consistiría en actualizar estos modelos mediante la innovación y/o la adaptación[137].

Sin embargo, ¿es esta idea un reduccionismo de los modelos narrativos a un esquema estático fundado en el prejuicio de la jerarquización o, en realidad, es aplicable a la categorización posliteraria y sus manifestaciones? Para responder a ello se debe profundizar un poco en cada uno de los argumentos universales que proponen los autores comparando los ejemplos primarios, con la existencia de ejemplos que se manifiesten en creaciones cinematográficas actuales y, por último, revisar y cotejar si las producciones resultado de la adaptación posliteraria encajan en alguno de los supuestos.

Para facilitar la comprensión de la propuesta de inclusión posliteraria en el todo holístico de la adaptación desde el contexto planteado por Balló y Pérez, se procederá a la conceptualización esquemática de los modelos propuestos y sus ejemplos de aplicación. La tabla que aparece a continuación funciona como respuesta ante la dificultad surgida por la densidad teórica y de casos expuestos.

Nº/ Añadidos*	Semilla	Modelo (Autor)	Ejemplo actual (Año)	Ejemplo posliterario (Año) [Categoría]
1.	A la busca del tesoro	*Jasón y los Argonautas* *Argonáuticas* (Apolonio de Rodas)	*Uncharted* (2022)	*Uncharted* (2022) [Cat. 2.4]

[136] El término *monomito*, acuñado por Joseph Campbell (1949) ya introducía la idea de que "encontraremos siempre la misma historia […] la lógica, los héroes y las hazañas del mito sobreviven en los tiempos modernos" (11-12).

[137] Eric S. Mallin (2019) propone una lectura similar de las narrativas cinematográficas analizando lo que denomina *non-adaptations*. El autor defiende la teoría de que muchos de los filmes considerados originales operan en realidad como adaptaciones de la obra de Shakespeare. Entre los ejemplos que enumera se encuentran, significativamente, *Titanic* (1997), *The Godfather* (1972), *Memento* (2000), *Birdman* (2014) o *The Texas Chainsaw Massacre* (1974).

2.	El retorno al hogar	*Odisea* (Homero)	*Spider-Man: Homecoming* (2017)	*Spider-Man: Homecoming* (2017) [Cat. 2.1]
3.	La fundación de una nueva patria	*Eneida* (Virgilio)	*Voyagers* (2021)	*Shingeki no Kyojin* (2013-) [Cat. 2.2]
4.	El intruso benefactor	*La Biblia* (la figura del mesías)	*Eternals* (2021)	*Eternals* (2021) [Cat. 2.1.]
5.	El intruso destructor	*La Biblia* (la figura del maligno)	*Nope* (2022)	*Scream VI* (2023) [Cat. 2.7]
6.	La venganza	*Orestíada* (Esquilo)	*John Wick Chapter 4* (2023)	*The Boys* (2019-) [Cat. 2.1]
7.	La mártir y el tirano	*Antígona* (Sófocles)	*The Hunger Games* (2015)	*The Hunger Games* (2023) [Cat. 2.18]
8.	Lo viejo y lo nuevo	*El jardín de los cerezos* (Chéjov)	*Red Rocket* (2021)	*@zola* (2020) [Cat. 2.13]
9.	El amor voluble y cambiante	*A Summer Night's Dream* (Shakespeare)	*The Lost City* (2022)	*Jungle Cruise* (2021) [Cat. 2.6]
10.	El amor redentor	*La belle et la bête*	*Titane* (2021)	*Palm Springs* (2020) [Cat. 2.16]
11.	El amor prohibido	*Romeo e Giulietta*	*Promising Young Woman* (2020)	*Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl* (2003) [Cat. 2.6]
12.	La mujer adúltera	*Madame Bovary* (Flaubert)	*Verdens verste menneske* (2021)	*@zola* (2020) [Cat. 2.13]
13.	El seductor infatigable	*Don Juan*	*No Time to Die* (2021)	*No Time to Die* (2021) [Cat. 2.3]
14.	La ascensión por el amor	*La Cenicienta*	*Roma* (2018)	*Ugly Betty* (2019) [Cat. 2.18]
15.	El ansia de poder	*Macbeth* (Shakespeare)	*The Tragedy of Macbeth* (2021)	*The Rings of Power* (2022-) [Cat. 2.18]
				Shang-Chi and the

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

16.	El pacto con el demonio	*Fausto* (Goethe)	*Benedetta* (2021)	*Legend of the Ten Rings* (2021) [Cat. 2.1]
17.	El ser desdoblado	*Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde* (Stevenson)	*Samaritan* (2022)	*Penny Dreadful* (2014-2016) [Cat. 2.17]
18.	El conocimiento de sí mismo	*Edipo Rey* (Sófocles)	*True Detective* (2014-)	*Fargo* (2014-) [Cat. 2.15]
19.	En el interior del laberinto	*Das Schlob* (Kafka)	*Tenet* (2020)	*Palm Springs* (2020) [Cat. 2.16]
20.	La creación de vida artificial	*Prometeo*	*Terminator: Dark Fate* (2019)	*Penny Dreadful* (2014-2016) [Cat. 2.17]
21.	El descenso al infierno	*Orfeo*	*The Infinite Storm* (2022)	*The Infinite Storm* (2022) [Cat. 2.10]
22º*	La afección de los celos	*The Tragedy of Othello. The Moor of Venice* (Shakespeare)	*Death on The Nile* (2022)	*Morbius* (2022) [Cat. 2.1]
23º*	La locura	*Don Quijote de la Mancha* (Cervantes)	*Joker* (2019)	*Joker* (2019) [Cat. 2.1]
24º*	La llegada del Apocalipsis	*La Biblia* (Día del Juicio Final)	*Don't Look Up* (2021)	*The Hunger Games* (2023) [Cat. 2.18]

Fig. 1: "Tabla resumen de las semillas y su actualidad" (Fuente: elaboración propia)

1. El primer modelo narrativo universal que proponen es el argumento basado en "A la busca del tesoro" (1997: 15) y para ello citan el ejemplo del mito clásico de *Jasón y los Argonautas* o el texto *Argonáuticas* de Apolonio de Rodas, donde se narra la búsqueda del vellocino de oro por parte de Jasón y el resto de la tripulación de la nave Argos. Efectivamente, este primer argumento se sigue repitiendo en la actualidad tanto en su forma más literal como con sus diferentes variaciones o alteraciones argumentales. El ejemplo más próximo en el año 2022 es el del filme *Uncharted*, cuya trama se resume precisamente en la búsqueda de un tesoro por parte del héroe protagonista. Del mismo modo, este universal encaja también dentro de una de las categorías de la adaptación posliteraria, la de videojuegos adaptados al cine, en tanto que el filme señalado es una adaptación de la saga de videojuegos homónima.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA



Il. 23: "*Uncharted* - Filme vs. Videojuego" (Fuente: *RTVE,* https://www.rtve.es/television/20230903/uncharted-curiosidades-videojuego-pelicula-tom-holland-nathan-drake/2455089.shtml).

La estructura de este tipo de historias, según la definen los autores, constaría de cinco etapas claras y diferenciadas dentro del argumento, resumidas en: el "encargo", o la introducción a la aventura con el inicio o proposición de la misión; el "trayecto", o el viaje de ida hacia el ansiado objetivo de la misión; el "duelo", o la complicación/enfrentamiento al que se ve abocado el héroe (aunque más recientemente la trama incluye también a la heroína) en el cumplimiento de su misión, la "ayuda", o la asistencia al protagonista de un personaje secundario de la historia que lo lleva a la resolución de los obstáculos en su camino hacia el tesoro (en el cine significado en la tendencia a ser un personaje femenino con el que se introduce el romance o uno racializado en favor de la impostura de la diversidad); y, finalmente, el "retorno", siempre victorioso o, al menos, redentor y que en el caso del cine también habitúa acompañarse del triunfo del romance (1997: 15).

Otro de los casos más conocidos de este tipo de historias en el cine es la saga de películas *Indiana Jones* (1981-2023), cuya trama también rescata de forma literal el modelo. Sin embargo, este ejemplo también supone la integración de otra de las categorías de lo posliterario en los modelos de Balló y Pérez, y es que la saga ideada por George Lucas es otro caso de las denominadas franquicias de medios, en tanto que su expansión transmedia pasó de la televisión hasta otras modalidades como la televisión, la literatura o el videojuego.

2. En segundo lugar, los autores proponen el argumento de "El retorno al hogar" (28)[138]. Este modelo tomaría como modelo otro poema épico, en este caso a cargo de Homero y su *Odisea*. La historia de Ulises, su viaje, los obstáculos y complicaciones, el drama familiar y finalmente su retorno al más puro estilo hollywoodiense (importando el "y vivieron felices y comieron perdices" de la literatura clásica infantil) significarían otra de las grandes tramas de las que bebe el cine. Aquí, a pesar de algunas variaciones de la

[138] Joseph Campbell ya recogía esta trama en su descripción de la aventura del héroe. En el capítulo tercero de la primera parte de *The Hero With a Thousand Faces* (1949 [trad. 2005] ¿PÁGINAS?), "El Regreso", realiza una división en seis partes del relato: 1. La negativa al regreso, 2. La huida mágica, 3. El rescate del mundo exterior, 4. El cruce del umbral del regreso, 5. La posesión de los dos mundos, 6. Libertad para vivir.

historia original, también existen ejemplos de la actualidad cuyos argumentos respondan a esa estructura de la historia, donde el retorno al hogar define la historia que se narra.

Aunque ya con algunos años encima, uno de los ejemplos más representativos de este tipo de argumento en el cine es *Spider-Man: Homecoming* (Watts, 2017), donde el regreso al hogar del héroe principal tras una aventura llena de obstáculos y el *happy ending* conclusivo incorpora también el tema del romance (casi imprescindible en las cintas de este género y tantas otras). La inclusión de este ejemplo va de nuevo en estrecha relación con la asimilación dentro de las categorías de la adaptación posliteraria del filme como cómics o novelas gráficas que son adaptadas al cine. En este caso estamos ante el segundo reinicio cinematográfico de la saga *Spider-Man* dentro del basto universo *Marvel*. Es así por tanto que, por segunda vez en este segundo argumento universal defendido por Balló y Pérez, se observa una correspondencia entre la historia fundadora y su prevalencia en la actualidad cinematográfica y posliteraria.

Sin embargo, un ejemplo que altera este relato más profundamente dotándolo de una dimensión propiamente existencialista y relacionada con el tema de la muerte en el marco de la antropología social, o una especie de "cultura de morgue", es la serie de HBO creada por Alan Ball *Six Feet Under* (2001-2005). Aquí uno de los protagonistas, Nathaniel Fisher, regresa al hogar familiar para las celebraciones de Navidad, coincidiendo con la muerte repentina del padre de familia y abocándolo a la dirección del negocio familiar (una casa funeraria) junto a su hermano David. La trama pivota entre los géneros del drama y la comedia negra, con una continua alusión a la forma de no-ser de Parménides o el muerto ausente que se resiste a su desaparición en los devaneos mentales de los personajes. Significativamente, esta serie no es fruto de ningún proceso de adaptación, sino una creación original de Alan Ball, aunque en su planteamiento argumental funciona como relato de alteridad del argumento universal propuesto por los autores.

3. Como tercer ejemplo se establece el argumento de "La fundación de una nueva patria" (42). Dentro de las variaciones posteriores al término "patria" se admiten muchas otras como hogar, colonia, asentamiento, etc. El ejemplo que proponen los autores es el de la *Eneida* de Virgilio, o la historia de cómo el intrépido Eneas sobrevivió a la guerra de Troya para llegar a Italia y sentar las bases del futuro Imperio. Esta historia se ha visto también muy reflejada en el cine desde sus tempranos orígenes con David Griffith y su *The Birth of a Nation* (1915), pero también en la actualidad con la temática de la colonización del espacio exterior. Filmes tales que *The Midnight Sky* (Clooney, 2020) o *Voyagers* (Burger, 2021) se siguen inspirando de esas tramas argumentales para definir sus historias en esa búsqueda de un nuevo hogar que albergue a la humanidad, aunque con el añadido circunstancial de la alteración del argumento en clave ecologista por la realidad del cambio climático global y la estética distópica de la desaparición de la Tierra. De la misma forma el contexto evoluciona desde la concepción chovinista de la fundación de una patria a la búsqueda extraterrestre de un nuevo hogar, ya sea en forma de asentamiento o colonización.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA



Il. 24: "*Shingeki no Kyojin*" (Fuente: *Marca*, https://www.marca.com/videojuegos/streamers/2023/03/02/6400813422601d1a4e8b459d.html).

Una vez más, esta trama argumental también es visible es uno de los ejemplos de categorías posliterarias de la adaptación y el caso concreto del *anime Shingeki no Kyojin*, definido como tal por participar del proceso de transformación medial no tradicional del *manga* adaptado al *anime*. Aquí, aunque la historia es mucho más oscura y no se desvela superficialmente en la cuestión de esa fundación patriótica, sí que con el progreso de esta se descubre de fondo ese argumento de disputa de identidad nacional en la serie, con la búsqueda de una legitimidad y origen por parte de sus protagonistas. Los *leitmotivs* de la tierra prometida, el guía mesiánico, la diáspora o el conflicto racial están todos presentes en este último ejemplo y relativamente también en los anteriores.

4. En cuarto lugar, se sitúa el argumento de "El intruso benefactor" (55). Este modelo ya bebe de modo directo de los textos bíblicos y la figura del mesías. El cine está extremadamente embebido también de esta trama argumental, con múltiples y diversos ejemplos de esta construcción a lo largo de su historia, sobre todo transformando de forma habitual su figura en la del héroe (el de heroína se muestra más reticente en la figura mesiánica reservada al hombre salvador): desde Akira Kurosawa y sus antihéroes protagonistas a la inspiración posterior del denominado *spaghetti western* y la figura de Sergio Leone con su cowboy mesiánico identificado en el tótem actoral de Clint Eastwood.

Sin embargo, esa predominancia argumental del modelo también se observa en sagas como *Matrix* (1999- 2021) y en su protagonista mesiánico Neo; la franquicia por excelencia *Star Wars* y el mesías Luke Skywalker, el *jedi* llamado a derrotar al lado oscuro de la fuerza; y, con una gran presencia también en el medio, el cine de superhéroes/heroínas con las adaptaciones de los estudios Marvel y DC Comics. Uno de los ejemplos más actuales es el filme *Eternals* (Zhao, 2021), cuya trama define básicamente a un grupo de superhéroes/heroínas primigenias encargadas de guiar y proteger a la humanidad desde el intrusismo ignorado en las sombras. Se observa otra vez

una relación con la categorización de lo posliterario anterior al estar concernidos tanto el cine franquicia como el cine que adapta cómics e incluso el cine que adapta cine.

5. En quinta posición aparece el argumento dicotómico respecto del precedente: "El intruso destructor" (73). De nuevo, por tanto, el modelo aquí es la antítesis bíblica del Elegido: Belcebú, Satán, el Maligno, el Diablo, etc. Las variaciones que esta figura retórica y argumental experimenta en el cine (y por ende también en la literatura) son muchas: el villano, el antihéroe, el malo, el asesino, el alienígena invasor, el monstruo, el ser de las tinieblas y otro largo etc. (sus alternancias en la figura femenina son sobre todo asiduas en el modelo de villana o mujer deleznable). Cada una de ellas tiene su propia representación: la del villano se ejemplifica en los últimos tiempos con un caso paradójico que intenta aunar las dos figuras dicotómicas, la saga *Gru* (2010-2024), o el villano reconvertido a héroe; la saga *Scream* (1997-2023) o el asesino psicópata inspirado de Munch; las diferentes manifestaciones fílmicas de los personajes del vampiro (Drácula), el monstruo (Frankenstein) y el demonio en *Penny Dreadful* (Showtime, 2014-2016); o, sin necesidad de mencionar el caso *Alien* (Scott, 1979), la misma premisa con la saga de films *Predator* (1987-2022), con el alienígena invasor y destructor amenazante para la existencia humana, también de actualidad con el estreno del filme *Nope* (2022) de Jordan Peele. Todos estos ejemplos que llegan a la más inmediata actualidad del medio fílmico comparten en muchos de los casos la valía de justificar nuevamente la presencia de lo posliterario respecto de las categorías argumentales universales, desde el cine amalgámico con *Penny Dreadful* hasta el cine inspirado del arte con la saga *Scream* y su adaptación de *Skrik* de Edvard Munch.

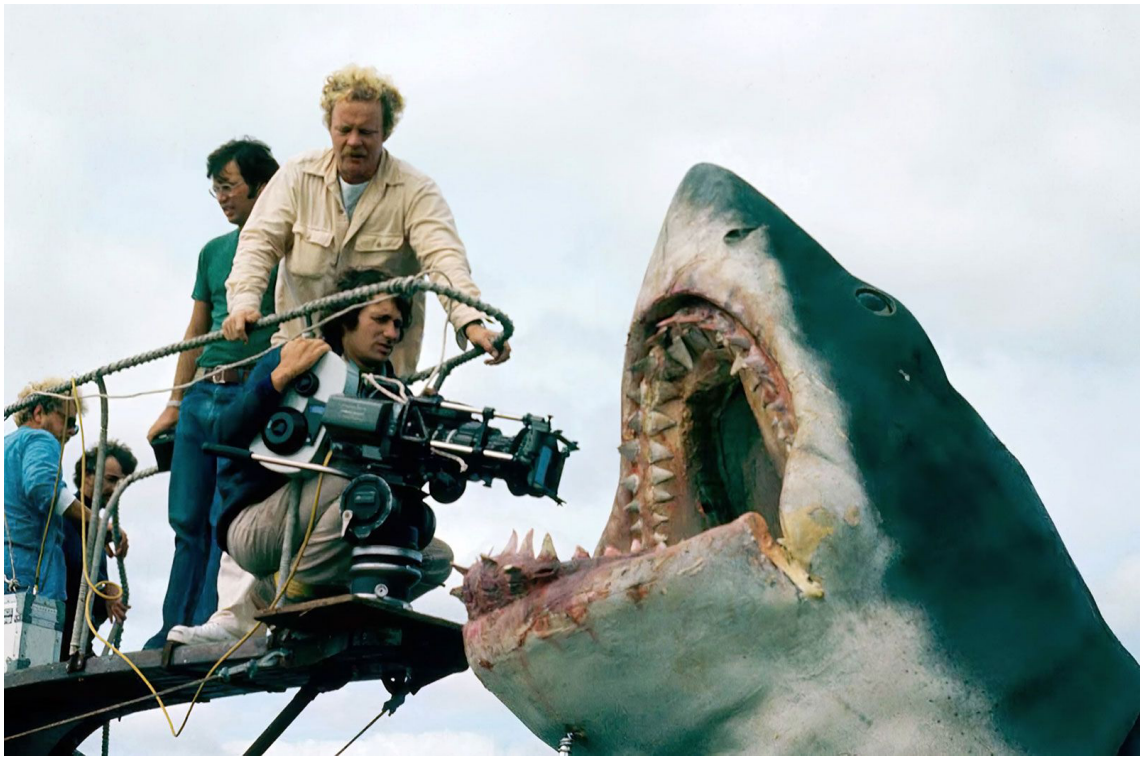
Sin embargo, y a propósito de este quinto argumento, se debe hacer un breve inciso en torno al filme *Jaws* (1975) de Steven Spielberg. Este supone un punto de inflexión en el cine moderno al ser considerado como el primer ejemplo de *blockbuster*,[139] o taquillazo en su traducción al castellano, ya que su estreno supuso uno de los primeros éxitos a nivel comercial en las salas de cine. Recientemente, el cineasta Quentin Tarantino reconoció en una entrevista para el *podcast ReelBlend* que, desde su óptica personal, *Jaws* es el filme mejor realizado desde el punto de vista técnico de la historia, tanto por el planteamiento de la trama como por la producción cinematográfica del mismo:

> I think Jaws is the greatest movie ever made. Maybe not the greatest film. But it's the greatest movie ever made. And then there are other movies that can get in its rarefied air. But as far as a movie, there's no making it better than Jaws. There's no 'better' than Jaws. It is the best movie ever made. And it shows how badly timed most movies made before Jaws were. (Christopherson, 2022)

Tarantino, que acudía al *podcast* para presentar de hecho el suyo propio, *The Video Archives*, trae a colación en la entrevista el famoso debate entre las consideraciones distintivas de los términos "*film*" y "*movie*" ("película"). La postura del director, ampliamente respaldada por la crítica, es la de reservar el término *film* para las producciones de corte más artístico y que aportan un peso cultural significativo a la sociedad, diferenciado del término *movie* que designaría las producciones de corte más comercial y dirigidas a una fuerte recaudación económica en la taquilla. En suma, el factor que en última instancia diferenciaría estos dos tipos de producciones sería el reconocimiento por parte de las academias de cine, siendo el primer ejemplo ampliamente galardonado en los certámenes en detrimento del segundo tipo.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

[139] Término derivado de la célebre franquicia de videoclubes estadounidense fundada en 1985 por David Cook. y disuelta en 2014, debido al auge de los formatos de vídeo electrónico.



Il. 25: "Rodaje *Jaws*" (Fuente: *Britannica*, https://www.britannica.com/topic/Jaws-film-by-Spielberg).

A pesar de esto, el ejemplo del filme *Jaws* se torna paradójico al darse la circunstancia de participar de los dos tipos, puesto que fue concebido como un *blockbuster* con gran éxito en las salas de cine, pero al mismo tiempo fue galardonado con tres estatuillas en la ceremonia de los Oscar. Pese a estar también nominado en el apartado de mejor película (el galardón recayó sobre *One Flew Over the Cuckoo's Nest* [Forman, 1975]), los premios que se llevó fueron el de mejor montaje, mejor sonido y mejor banda sonora, hecho significativo pues apoyaría la teoría de Tarantino de ser el mejor filme de la historia desde el punto de vista técnico. El cineasta, que publica en 2022 *Cinema Speculation*, concluye con la idea de que probablemente no sea el mejor filme de la historia, pero sí marca un antes y un después en la industria como lo hicieron los trabajos de directores de la talla de George Lucas (la creación de la primera franquicia moderna, *Star Wars*), Martin Scorsese, Francis Ford Coppola (ambos abordando las temáticas de la identidad italoestadounidense y el crimen, *The Godfather* [1972], *Taxi Driver* [1976]) o Stanley Kubrick (precursor del cine galáctico, *2001: A Space Odyssey* [1968]).

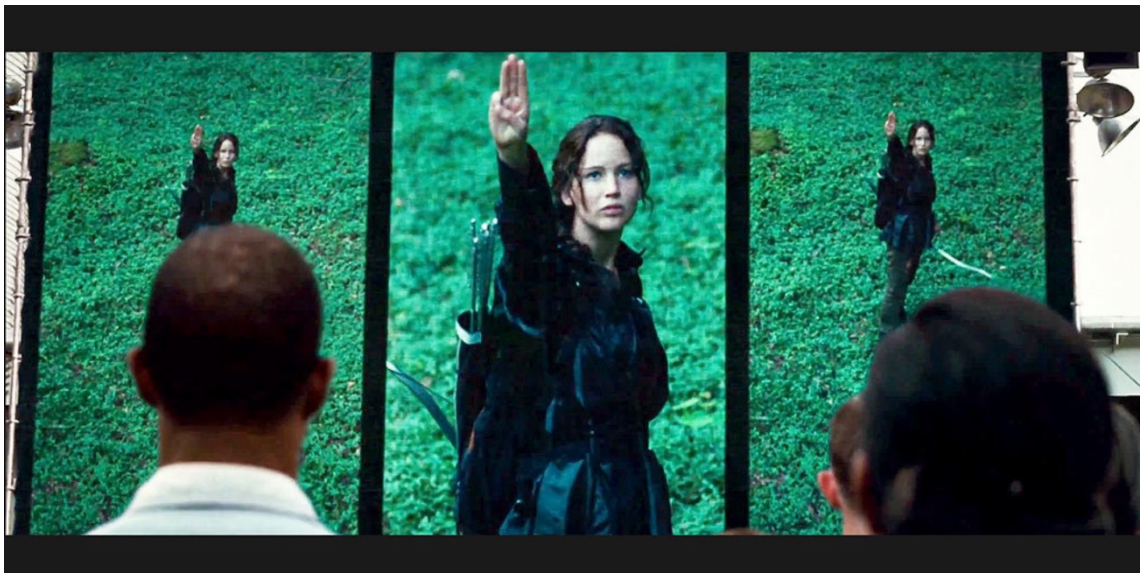
6. Un sexto argumento es el que los autores denominan como "La venganza" (89). Este modelo toma su ejemplo de la *Orestíada* de Esquilo, drama donde se cuenta la historia de un matricidio para vengar, a su vez, el homicidio del padre Agamenón a manos de su madre y su amante. Aunque este drama se populariza a posteriori con la figura de Shakespeare y su *Hamlet*, repetido hasta la saciedad en el medio cinematográfico con infinitas variaciones, alteraciones, transformaciones y adaptaciones. Aparte de esta constante popularizada por el bardo, el motivo de la venganza es un tema recurrente en el medio.

Uno de los ejemplos más populares en los últimos tiempos es la saga de acción *John Wick* (2014-), cuya premisa se centra el protagonista (y antihéroe) principal, interpretado por Keanu Reeves (*Matrix*), que resulta ser un asesino a sueldo o sicario buscando venganza por el robo de su coche y el asesinato de su perro, en última instancia

significando este la última conexión con su esposa fallecida (y por tanto también el motivo de la redención por el honor de su amada). La estructura habitual de este tipo de historias sigue el modelo canónico básico de la introducción con el "asesinato", el cuerpo o desarrollo con la "venganza" y la conclusión o desenlace con el "juicio", que en este caso puede ser moral e introspectivo, público y popular o jurídico y penal (89).

Esta trama argumental es además la que conduce la historia de la serie de televisión emitida por el canal de *streaming* Amazon Prime *The Boys* (2019-), adaptación de la novela gráfica homónima y, por tanto, otro ejemplo de lo poslitarario fecundado por la semilla inmortal. El argumento de la serie se resume en un grupo personas que se oponen a las prácticas abusivas de las personas con superpoderes que coexisten en el planeta con el resto de la especie humana y les dan caza, mayormente motivados por situaciones de venganza de hechos pasados ocasionados por esas mismas prácticas abusivas. Otro filme que basa su premisa argumental en el tema de la venganza es *The Northman* (Eggers, 2022), aunque en este caso el relato de "El retorno al hogar" se mezcla en la trama de la cinta.

7. El séptimo tipo indicado por los autores es el argumento de "La mártir y el tirano" (104). El ejemplo que ilustraría este modelo es el de la tragedia de *Antígona* de Sófocles, o la mujer que se rebela contra el poder déspota (enmarcado en la pujanza del patriarcado) convirtiéndose a la vez en heroína y en mártir sacrificada por el bien ajeno. Este tipo de relato suele aparecer en el medio a través de la figura de la bruja como elemento perseguido por su independencia y rebelión hacia lo establecido y también en narrativas de misoginia.



Il. 26: "Katniss Everdeen" (Fuente: *Screen World*, https://screenworld.it/cinema/news/hungers-games-che-significa-il-gesto-con-la-mano-nel-film/).

El ejemplo más reciente es el de la saga *The Hunger Games* (2012-), cuya heroína protagonista interpretada por Jennifer Lawrence se rebela contra una dictadura, convirtiéndose por momentos en mártir de un pueblo que especula con su fallecimiento. La precuela, ya sin Lawrence, estrenada en noviembre del año 2023, sitúa la trama de la historia 60 años en el pasado. Lawrence vuelve a interpretar un rol similar en el filme *Red Sparrow* (Lawrence, 2018), en el cual se repite la historia de la sublevación contra las fuerzas tiránicas de opresión. El propio ejemplo de *The Hunger Games* sirve para ilustrar la relación con el fenómeno de la adaptación posliteraria, pues la franquicia expandida de

USC DE COMPOSTELA

los relatos literarios, fílmicos y lúdicos provee el paradigma impregnado de nuevo por este séptimo argumento universal.

8. En octavo lugar los autores sitúan el argumento de "Lo viejo y lo nuevo" (115). Aquí el caso más ilustrativo que emplean para caracterizarlo es *El jardín de los cerezos* (1904) de Anton Chéjov. Si bien no representaría lógicamente el primer modelo de este tipo de narrativa, consideran los autores que sí es el más significativo. Casos precedentes, como el de "The Fall of the House of Usher" (1839) de Edgar Allan Poe, ya existían con casi un siglo de anterioridad. La premisa de estos relatos es mezclar los motivos de la decadencia, el paso del tiempo y la autodestrucción enfrentados a la juventud y su efimeridad.

Este contraste de decadencia personal, social e incluso política se puede percibir claramente en un filme del tipo *Red Rocket* (Baker, 2021), donde una figura del cine porno venida a menos merodea por los restos de un pequeño pueblo de Florida arrasado por un contexto político-social devastador y un pasado familiar destruido y destructivo. Este filme se insiere en la misma corriente de género fílmico que *@zola*, dentro del surrealismo contemporáneo estadounidense y la estética *Tampa-core* empleada por el cineasta Sean Baker[140]. Esa decadencia y contraste entre lo novedoso, lo fresco y lo rancio ponen en relación la trama argumental universal con lo posliterario y la especificidad de este filme que adapta un relato tuiterario.

9. En el puesto número nueve otro argumento sale a la palestra: "El amor voluble y cambiante" (129). El amor entra por fin en escena y no será la última vez, pues las narrativas de carácter amoroso son filón inagotable de todo tipo de creaciones artísticas y concretamente de los medios literario y fílmico. El ejemplo que los autores proponen para ilustrar el modelo retorna al bardo con *A Summer Night's Dream* (1605). Muchos son los casos actuales que pueden integrar esta categoría, pero de los más recientes cabe destacar *Licorice Pizza* (2021) y el retrato del amor juvenil por parte de Paul Thomas Anderson o, en clave más cómica, *The Lost City* (Nee, 2022), donde se mezclan la aventura con el romance en todo momento voluble y cambiante desde el rechazo inicial hasta la aceptación final. Sin embargo, el relato más fiel a este tipo de argumento se produce en el año 2010 con el filme *Blue Valentine*, cuya descripción de la volatilidad del amor de pareja configura la trama total y central de la película. Un filme que pone de relieve la pertinencia de este argumento en una categoría de lo posliterario es *Jungle Cruise* (Collet-Serra, 2021), adaptación del famoso parque temático y cuya trama se centra en la evolución de la relación amorosa de los dos protagonistas comenzando de nuevo en la negación hasta el descubrimiento y la aceptación, todo ello envuelto como en el ejemplo anterior de una acción definida por la aventura.

10. En el décimo argumento universal Balló y Pérez sitúan el relato de "El amor redentor" (142). Esta segunda narrativa centrada en el amor varía de la anterior en la idealización que se propone del concepto. Es un tipo de argumento centrado en la idea del príncipe azul, muy abundante en la producción fílmica, sobre todo en el género de la comedia romántica. Sin embargo, el ejemplo que proponen los autores como ilustración de esta categoría es el de *La belle et la bête*, cuento de hadas de la tradición francesa con diversas variantes y versiones y origen desconocido. La premisa, pues, se centra en una idealización del concepto del amor a través de la figura masculina simbolizada en el protector, salvador que a menudo se asocia con el prototipo de bestia o animal y cuya acción femenina lo salva de su estado de salvajismo para convertirlo en el prototipo idílico.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

[140] El estilismo llevado al extremo de la visión del sur estadounidense caracterizado por el clima cálido, los moteles o los protagonistas que luchan por abrirse paso en un mundo hostil, caótico y violento, opera en ambos filmes.

Los ejemplos de este tipo de modelo en la actualidad siguen siendo abundantes e, históricamente, un filón para compañías como Disney. De hecho, en el año 2017 una nueva versión del cuento de *La Belle et la Bête* (*Beauty and the Beast*) fue adaptada al cine por parte de la productora e interpretando el rol estelar la afamada Emma Watson (saga *Harry Potter*). Otro ejemplo más alterado en sus variaciones es la última ganadora de la palma de oro del festival de Cannes: *Titane* (2021), de Julia Ducournau. El filme, aunque catalogado en el género del horror, relata en su trama una relación de atracción corporal deshumanizada entre la protagonista femenina y la bestia, representada en este caso por un coche, llegando en su éxtasis final a la muerte de la protagonista al dar a luz el procreo fruto de esa relación.



Il. 27: "*Titane*" (Fuente: *Jude Doyle*, https://jude-doyle.ghost.io/just-what-i-needed-titane-julia-ducournau-2021/).

En sus manifestaciones posliterarias cabe señalar de nuevo la comedia romántica *Palm Springs* (Barbakow, 2020), cuyo guion adapta la premisa de un clásico del cine, compartiendo el mismo género en consonancia con lo fantástico: *Groundhog Day* (Ramis, 1993) con Andie MacDowell y Bill Murray. En breve, la trama (en ambos casos) narra la historia de dos protagonistas encerrados en un bucle temporal que los lleva con el paso del tiempo en repetición al enamoramiento y la redención en la salida de la repetición eterna.

11. El undécimo tipo narrativo da una vuelta de tuerca más a la temática amorosa con el argumento de "El amor prohibido" (156). Aunque el modelo prototípico que toman los autores es el de *Romeo e Giulietta* (sin aclarar su origen exacto anterior a Shakespeare), este tipo de narración ya existía mucho antes en la tradición lírica medieval, como por ejemplo las jarchas en la tradición arábiga o las cantigas de amigo en la tradición lírica galaicoportuguesa. Los ejemplos en la tradición cinematográfica son también abundantes y habitualmente basados en la retórica shakesperiana.

Así se pueden encontrar títulos tan reconocibles como *Titanic* (Cameron, 1997)[141] o *The Notebook* (Cassavetes, 2004), donde la premisa del origen social de los protagonistas impide la relación amorosa o, al menos, constituye un obstáculo que sortear. Una brillante alteración de este relato más actual y que deja de lado el conflicto de clases es el filme *Promising Young Woman* (Fennell, 2020). A pesar de que la trama de por sí constituye

[141] Este ejemplo es defendido por (Mallin, 2019) como paradigma de las no-adaptaciones, o textos cinematográficos originales que responden a modelos narrativos ya establecidos por la figura de Shakespeare. Aunque cabría introducir el debate de la cuestión del plagio (o adaptación no reconocida) del filme *A Night to Remember* (Baker, 1958) en las acciones ajenas al romance shakesperiano. Este, al mismo tiempo, adapta en formato docudrama el libro histórico epónimo sobre el desastre de Walter Lord en 1955.

un relato de venganza más próximo al argumento número seis, la decisión de incluirlo aquí responde a la imposibilidad de la protagonista de encontrar el amor en el clímax del filme, al descubrir que el hombre del que se estaba enamorando estaba involucrado en los actos que desencadenaron su decisión fatal.

En el ámbito de lo posliterario se puede encontrar fácilmente un ejemplo de la repetición del argumento del amor prohibido por cuestiones de clase con la primera entrega de la saga de los *Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl* (Verbinski, 2003). Dentro de toda la aventura por el mar Caribe, se narra la historia de amor imposible entre los personajes de Will (Orlando Bloom) y Elizabeth (Keira Knightley), cuyos orígenes sociales son muy distantes, uno proveniente de una familia de herreros mientras que la otra siendo hija del gobernador. La clasificación de este filme en el tipo de adaptaciones posliterarias responde a que el texto cinematográfico se basa en los parques temáticos preexistentes del mismo nombre.

12. La duodécima propuesta argumental de los autores es "La mujer adúltera" (167). El modelo universal que proponen no es otro que *Madame Bovary* (1856-57), del autor francés Gustave Flaubert. La propia novela ha sido objeto de innumerables adaptaciones al cine, desde las más literales hasta las más libres y teniendo como último ejemplo epónimo el filme del año 2014. Uno de los casos más ilustres del cine de este tipo de relatos es el del filme *Unfaithful* (Lyne, 2002) con Diane Lane y Richard Gere en los roles protagonistas. De hecho, estructuralmente la historia sigue casi al pie de la letra la trama canónica: "matrimonio", en este caso entre Constance (Lane) y Edward (Gere) con un hijo en común, Charlie; "monotonía", escenificada por una vida rutinaria en los suburbios neoyorquinos; "deseo", con la aparición del joven bohemio francés Paul; "adulterio", tras visitar el apartamento de Paul e iniciar un amorío; "desengaño", desde este punto el argumento comienza a variar, sí hay un arrepentimiento de Constance que quiere terminar con el *affaire*, pero también la investigación del detective privado contratado por Edward; "decadencia", tras el asesinato de Paul a manos de Edward y su arrepentimiento sumado al de Constance por el engaño; "escándalo", al encontrar la policía el cuerpo de Paul y Constance las fotos del detective en la ropa de Edward; "suicidio", esta parte no existe en el filme, que es sustituida por el debate moral de los protagonistas ante qué hacer tras el crimen y el afianzamiento de la relación (170).

Un ejemplo mucho más actual y que se aleja de esa estructura en su forma lineal, aunque manteniendo elementos centrales como el deseo, la monotonía, el adulterio o el desengaño, es el filme *Verdens verste menneske* (Trier, 2021), cuya protagonista femenina se aventura en un caos existencial que la lleva a diferentes relaciones amorosas y experiencias laborales en un intento de encarar su vida al borde de cumplir los 30 años. El argumento de la mujer adúltera tampoco escapa a las manifestaciones posliterarias, dado que el filme *@zola* también refleja esa circunstancia, sobre todo a través del personaje de Stefani, cuyo desempeño en el mundo de la prostitución provoca el intento de suicidio de su pareja Derrek.

13. La decimotercera posición la ocupa "El seductor infatigable" (183). Evidentemente, aquí el modelo pertinente para los autores es del de Don Juan, el personaje arquetípico de la tradición literaria española creado por Tirso de Molina y popularizado internacionalmente por Molière. Sin lugar a duda, si hay una saga cinematográfica que se caracterice por la presencia en su trama de la figura del seductor indómito, esa es la de *Bond*. A lo largo de la segunda mitad del siglo XX y llegando hasta la actualidad (la última película se estrenó en el año 2021), la presencia del espía James Bond en el mundo de la ficción fílmica es incuestionable. Aunque la trama en su inicio responda al género del cine de espías, liderando el top tres de este tipo de producciones

USC DE COMPOSTELA

junto a las sagas *Mission: Impossible*[142] o *Bourne*, lo que, en efecto, las distingue de ellas es la copresencia argumental de ese relato del conquistador nato y mujeriego empedernido.



Il. 28: "Bond" (Fuente*: Just Jared*, https://www.justjared.com/photo-gallery/4641461/james-bond-final-trailer-05/).

Como añadido, esta saga también comparte el mérito de ser ejemplo de la categoría de adaptación posliteraria que se articula en torno a la relevancia argumental de un personaje franquicia para la elaboración de sus diferentes filmes. Si bien en sus primeros inicios el texto cinematográfico nació como la adaptación del texto literario de Ian Fleming, en la actualidad es una franquicia expandida tanto por los medios literarios y fílmicos como en el mundo de los videojuegos, el *merchandasing* y otras manifestaciones mediáticas (véase, por ejemplo, su presencia en la inauguración de los Juegos Olímpicos de Londres 2012).

14. El decimocuarto argumento universal recogido por Balló y Pérez retorna a la temática amorosa y lleva por título "La ascensión por el amor" (193). El modelo aquí lo configura el relato de *La Cenicienta*, puesto que, pese a popularizarse en la modernidad con los cuentos de Perrault y los hermanos Grimm, la primera versión escrita de la historia data del siglo IX antes de Cristo en China, según los propios autores. Esta temática, como todas las relacionadas con los cuentos de hadas o infantiles, tiene sus representaciones más literales e iterativas en el cine de la mano de la factoría Disney, sin embargo, la aportación de los autores en la variación de estas narrativas trae consigo la aparición de lo que ellos denominan la "Cenicienta en el mundo laboral" (204) y la "Cenicienta prostituta" (205). El primer modelo es el que se encontraría en la telenovela *Yo soy Betty, la fea* (RCN, 1999-2001), con la asociación de la evolución profesional al cambio estético, siguiendo el modelo de la transición estética de la cenicienta para su triunfo en el amor y la conquista del príncipe azul; y el segundo ejemplo se identificaría claramente en el filme *Pretty Woman* (Marshall, 1990), o la prostituta (Julia Roberts) que asciende

[142] Curiosamente, esta saga cinematográfica también surge como adaptación de una serie de televisión precedente: *Mission Impossible* (1966-1973; 1988-1990).

socialmente de la mano del hombre adinerado que recurre a la prostitución como servicio, a la par que galán príncipe redimido de sus pecados (Richard Gere).

El primer ejemplo también tiene su repercusión en la asociación con lo posliterario, puesto que el diálogo de lo telenovelesco con lo serial (véase *Ugly Betty* [2006-2010], *La fea más bella* [2006-2007] o *Betty en NY* [2019]), lo teatral (adaptación homónima del año 2017) o lo cinematográfico integrado en la propia serie de TV (*The Beautiful World of Ugly Betty* y *The Beauty of Ugly Betty*, 2007) es un tipo de la adaptación entre diferentes modalidades mediáticas. Un caso más actual y de amplia repercusión en el mundo audiovisual de esta narrativa es el del filme *Roma* (2018) de Alfonso Cuarón y premiada con el Oscar a la mejor película extranjera. En ella se desenvuelve la trama de una trabajadora doméstica de origen mixteco empleada por una familia mejicana adinerada. La curiosidad del filme es que la construcción del relato de la cenicienta no es específica de la trama, sino una construcción social a partir de la película en combinación con su éxito y repercusión. En palabras de Sergio Rodríguez Blanco, a partir del personaje de Cleo en el filme, la actriz que interpretaba el papel, Yalitza Aparicio, se convirtió a ojos del público y a través de una construcción mediática favorecida por prensa y televisión en "la cenicienta Mixteca" (2020: 102). El paradigma de la chica aborigen humilde que triunfa y alcanza la fama, o la cenicienta moderna que obtiene el éxito internacional desde sus orígenes pobres.

15. En el decimoquinto lugar se encuentra el relato del que su argumento define "El ansia de poder" (Balló y Pérez, 1997: 208). Ya dejadas atrás las diferentes narrativas de inspiración amorosa, se produce con este modelo un nuevo retorno a la omnipresente figura de William Shakespeare. Esto es así en tanto que el ejemplo constituyente para los autores de la trama de estas historias lo representa *Macbeth*. Y, efectivamente, este argumento goza de tanta universalidad que en el mundo cinematográfico que posee una fuerte presencia con ejemplos de la talla del *Gladiator* (2000) de Ridley Scott, interpretado en sus roles protagonistas por Russell Crowe como el propio Gladiator y por Joaquin Phoenix como el emperador Cómodo. La trama de este filme, al igual que *Macbeth*, describe el descenso a la locura de un emperador cuyo juicio ha sido nublado por las ansias de poder y que lo llevan a perpetrar el asesinato de Máximo (Crowe), luego reconvertido a gladiador.

De hecho, el propio texto original de Shakespeare ha sido adaptado recientemente por los hermanos Coen de nuevo al cine, bajo el título de *The Tragedy of Macbeth* (2021). Sin embargo, representaciones con variaciones más significativas también se han dado en los últimos tiempos con *The Wolf of Wall Street* (2013) de Martin Scorsese, que narra el ansia de poder de un Leonardo DiCaprio en el papel de Jordan Belfort (del cual se adaptan precisamente sus memorias), la cual ya había tenido una versión anterior muy similar a cargo de Oliver Stone titulada *Wall Street* (1987) y la posterior secuela *Wall Street: Money Never Sleeps* (2010), aunque sin relación alguna. Pero también títulos más actuales como *Vice* (McKay, 2018), en el que Christian Bale interpreta de forma biográfica a la figura política del exvicepresidente de Estados Unidos durante la era George Bush Jr.: Dick Cheney, ofreciendo un exhaustivo relato sobre las dinámicas y ansias de poder dentro de la política estadounidense.

Un ejemplo también muy reconocible es el caso de la serie de televisión *GOT* (*Game of Thrones*, HBO, 2011-2019), cuya premisa argumental se basaba íntegramente en las luchas de poder. El ejemplo no es menor, puesto que en el año 2022 se estrena una secuela de la serie titula *House of the Dragon* (HBO, 2022-). Ya en el carácter posliterario de algunas obras que importan esta construcción argumental estarían dos grandes ejemplos de franquicias mundiales: uno muy reconocible en su trama como *The Lord of the Rings* y la estética del poder del anillo que hace enloquecer a su portador en un delirio y ansia

incontrolables, y el otro la franquicia *Star Wars* y el ansia de poder del lado oscuro de la fuerza para gobernar el Universo a través del Imperio. En ambos casos estamos ante franquicias de expansión presentes en multitud de modalidades mediáticas y que se siguen explotando comercialmente en la actualidad sin un final próximo en el horizonte.



Il. 29: "Galadriel - *The Rings of Power*" (Fuente: *Vox*, https://www.vox.com/culture/2022/9/2/23332646/rings-of-power-galadriel-women).

16. El decimosexto argumento universal habla de "El pacto con el demonio" (221). El ejemplo que ilustraría este nuevo modelo narrativo sería el mito de *Fausto*, originado de las leyendas recreadas a partir del científico alemán del siglo XVI Georg Faust y popularizado posteriormente en el XIX con la creación literaria de Goethe. La venta del alma al diablo para obtener beneficios a cambio, en el caso del doctor Faust conocimiento científico, es una trama también recurrente en el cine. Un ejemplo calcado de ese argumento es el filme cómico *Bedazzled* (Ramis, 2000), donde el personaje interpretado por Brendan Fraser vende su alma a la diabla Elizabeth Hurley a cambio de fama y satisfacciones personales; el filme es una actualización del homónimo del año 1967.

Sin embargo, versiones más actuales y que alteran el relato, pero conservando esa ansia por la fama, repercusión o transcendencia son, por ejemplo: *Benedetta* (2021) de Paul Verhoeven, que narra la historia real de una monja acusada de blasfemia y posteriormente desterrada por afirmar conversar con Dios mientras fingía falsos milagros para aseverar su argumentación e ir ascendiendo en la esfera eclesiástica. También, pero ya en el ámbito de lo posliterario al tratarse de una adaptación desde el cómic hacia el filme, estaría la película *Shang-Chi and the Legend of the Ten Rings* (Cretton, 2021) adaptación de un superhéroe de Marvel y cuyo personaje interpretado por el actor Tony Leung vende su alma para hacerse con el dominio de las artes ocultas en los anillos. Muy a menudo, los filmes que suelen importar estas tramas introducen numerosas variaciones

conservando temáticas con implicaturas en la búsqueda de la fama o el poder sin importar el cómo.

Otro género cinematográfico que responde a este relato maléfico es el relacionado con las historias del nazismo y los horrores perpetrados en el Holocausto. En adición a todos estos ejemplos, uno de los anteriores incluido en la trama del poder es el de *The Lord of the Rings*, pues, aunque el argumento pivota en torno al ansia de poder, la figura de Sauron tiene también una clara relación con ese pacto con el señor oscuro buscando una retribución. Lo mismo, de nuevo, con *Star Wars* y el lado oscuro de la fuerza que reporta un incremento significativo del poder a cambio de la condena a la oscuridad con las figuras de los Lord Sith o Darth Vader (anteriormente Anakin Skywalker).

17. La decimoséptima semilla inmortal es "El ser desdoblado" (235). Aquí el modelo prototípico que inspiraría la consigna narrativa sería el de la novela corta de Robert Louis Stevenson *Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde* (1886), aunando los temas del desdoblamiento moral, el bien y el mal y el dualismo entre represión y externalización. Obviamente, este tipo de relato es preexistente a la obra de Stevenson, pues la historia del bien y el mal es ya un tema central en la doctrina cristiana narrada en el libro bíblico del Génesis. En él ya aparecía esta cuestión del dualismo moral identificada en los personajes de Caín y Abel, el bien y el mal respectivamente, con el asesinato del segundo a manos del primero. Del mismo modo, el tema de los gemelos y la confusión de identidad ya era un tema tratado con anterioridad por Plauto en su comedia *Menecmos*. En la tradición germánica, desde la mitología y el folclore popular hasta la literatura, también existe esta figura denominada con el vocablo alemán *Doppelgänger*, que podría traducirse literalmente como el "doble andante", pero que a menudo se utiliza para nombrar a la figura del "gemelo malvado".

La representación en el cine de esta trama del doble es recurrente. Dos de los ejemplos más representativos se encuentran en la filmografía de Night Shyamalan, con los filmes *Split* (2016) y *Glass* (2019), en los cuales el personaje de Kevin interpretado por James McAvoy sufre un trastorno de personalidad múltiple en el que se observa una lucha constante entre la personalidad benigna y la maligna. Sin embargo, varios años antes el filme *Fight Club* (Fincher, 1999), que adaptaba la novela homónima de Chuck Palahniuk, ya jugaba con esta trama presentando a un protagonista con personalidad disociada dividido en dos personajes enfrentados. Otro ejemplo de inmediata actualidad es el del filme *Samaritan* (Avery, 2022), donde la dualidad gemelo bueno y gemelo malvado se retoma en una cinta sobre superhéroes en la que el segundo se redime tras el asesinato del primero.

De la misma forma, este tipo de tramas también se encuentran en adaptaciones posliterarias surgidas fundamentalmente del cómic y la novela gráfica. Los dos ejemplos más significativos son la serie de películas *Hulk* (aunque también las series animadas y las apariciones en sagas como *Avengers* o la serie de *streaming* de Disney+ *She-Hulk: Attorney at Law* [2022]), cuya trama se define básicamente en el científico Bruce Banner y su transformación en el monstruo cuando la ira lo consume debido a un experimento de laboratorio fallido (una suerte de Dr Jekyll y Mr Hyde actualizados); y la serie *Legion* (FX, 2017-2019) adaptando de nuevo un personaje de Marvel como anteriormente, pero en este caso a un superhéroe que primeramente es diagnosticado con esquizofrenia y que con el paso de los episodios se descubre en una lucha interna entre su "yo" salvador y su alteridad destructora. De modo más literal, esta figura del ser desdoblado tiene igualmente su representación en el cine amalgámico, pues el personaje del Dr Jekyll es asimismo rescatado en *Penny Dreadful*.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

18. Acercándose ya al final de la lista, el argumento número dieciocho es "El conocimiento de sí mismo" (249). El ejemplo definitorio de este tipo de relato sería la

tragedia griega de Sófocles *Edipo Rey*. O el asesino que tras una larga y ardua investigación descubre que él mismo es el culpable. Este primer modelo narrativo sentaría las bases para el relato detectivesco moderno, de los cuales abundan los ejemplos en el mundo cinematográfico. Sin embargo, casos más cercanos al mito de Edipo también se han dado con repercusión notoria en lo fílmico, aunque con ciertas alteraciones. Uno claro es el del filme de Martin Scorsese *Shutter Island* (2010, adaptado de la novela homónima), donde Leonardo DiCaprio interpreta al investigador que desenmaraña su propio misterio desde la ignorancia de los hechos y un fuerte entramado psicológico.



Il. 30: "*True Detective* - temporada 4" (Fuente: *Entertainment Weekly*, https://ew.com/true-detective-night-country-premiere-showrunner-interview-corpsicle-8424929).

Otro caso que sigue esta dinámica de la revelación autoimplicada es el filme *Gone Girl* (2014),[143] a pesar de la leve variación de la premeditación de la protagonista. Curiosamente, otro filme del mismo director, David Fincher, como *Se7en* (1995) también tiene estas implicaturas de la relevación, el autoconocimiento y lo detectivesco. De hecho, en esta misma categoría podría situarse el ejemplo anterior de *Fight Club*, del mismo director, dado su carácter autoinquisitivo. Un fenómeno más actual y que aún sigue en producción es la serie *True Detective* (Netflix, 2014-), cuya narrativa explora otra vez el tema del autoconocimiento bajo los géneros del cine negro y el cine policiaco, o el renovador estilo *post-neopolicial* de Manickam (2017). La presencia de este tipo de intrigas en las adaptaciones posliterarias se encuentra en el filme *Fargo* (1996) de los hermanos Coen y su adaptación a serie de televisión, conservando al mismo tiempo la calidad argumental, o mejorándola incluso con la ampliación de la historia, y el estilo negro policiaco.

19. En antepenúltimo lugar, la decimonovena semilla porta el nombre de "En el interior del laberinto" (1997: 262). El modelo ejemplar para los autores sería la novela póstuma de Franz Kafka *Das Schloß* (1926), que describe la incapacidad de la especie humana frente al sistema definida en los conceptos de alienación, burocracia y

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

[143] Adaptación de la novela homónima del año 2012 escrita por Gillian Flynn.

frustración. Este argumento es mucho más moderno que los demás en el sentido de la persona individual enfrentada al sistema como elemento colectivo eminentemente reciente de las sociedades más contemporáneas, sin embargo, la temática del laberinto y la no salida del bucle espacial, temporal o espaciotemporal es preexistente con el Laberinto de Creta y el mito del Minotauro en la Grecia clásica.



Il. 31: "*Palm Springs*" (Fuente*: Variety*, https://variety.com/2020/artisans/news/editing-palm-springs-movie-key-scenes-1234707400/).

El gran ejemplo de este tipo de narrativas dentro del universo fílmico sería *The Truman Show* (Weir, 1998), donde Jim Carrey interpreta a un hombre atrapado en un show de televisión sin él saberlo de antemano y del cual intentará huir sin demasiado éxito hasta el catártico final. Otro ejemplo posterior es el del filme *Inception* (2010) de Christopher Nolan con una trama fundamentada en el laberinto infinito de las ideas, o, del mismo director y más actual, *Tenet* (2020), cuya premisa aborda el bucle temporal a través del género del espionaje. En lo posliterario se podría volver a reclasificar *Palm Springs*, en tanto que cine adaptando cine con *Groundhog Day*, puesto que la premisa en ambos filmes es el bucle temporal infinito, aunque en este caso resuelto en su fin último por la fuerza del amor.

Por el contrario, dentro de la estética de las franquicias, existe un ejemplo de saga cinematográfica de terror posteriormente expandida a videojuegos y otras modalidades mediáticas que también promueve la trama del laberinto sin salida: la saga *Saw* (2003-). Iniciada originalmente por su creador James Wan a través de un corto, en la actualidad existen diez filmes, varios videojuegos, un cómic y algún corto que expanden la franquicia hasta su última manifestación cinematográfica en el año 2023. El laberinto en este caso es psicológico, pues la trama de la película se centra en un asesino psicópata que enfrenta a sus víctimas con la elección entre la vida y la muerte encarándolos con sus miedos y haciéndolos pagar por sus pecados en el pasado. La acción recurrente es que la mayoría de las víctimas no consigue escapar de ese bucle mental y muere asesinada.

20. El penúltimo puesto lo ocupa el argumento número veinte bajo la etiqueta de "La creación de vida artificial" (276). El arquetipo propuesto aquí por los autores no podía ser otro que el de Prometeo, aunque también añaden la figura de Pigmalión, el escultor enamorado de su propia obra a la cual humaniza. Esta figura tiene un largo recorrido en el mundo de la literatura, desde la tradición italiana con *Pinocchio* hasta la etapa del

gótico victoriano británica y el *Frankenstein* de Mary Shelly. En el espacio cinematográfico, las manifestaciones literales de estos dos últimos ejemplos son abundantes, siendo el primer caso su última entrega el filme *Pinocchio* (Zemeckis, 2022) y en el segundo el filme *Victor Frankenstein* (McGuigan, 2015). Al igual que sucede en el propio mito de Prometeo con el filme *Prometheus* (2012), dirigido por Ridley Scott e inserido en la saga *Alien*.

A pesar de lo anterior, ejemplos menos literales y más variados también han importado la trama de la creación de vida artificial en sus argumentos para narrar historias diversas. Estos son los casos del filme *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott, una vez más (y su nueva versión del año 2017 *Blade Runner 2049* (Villeneuve); la saga *Terminator* (1984-2019); *Bicentennial Man* (Columbus, 1999); o *A. I. Artificial Intelligence* (2001) de Steven Spielberg, con inspiración precisamente en el ejemplo de *Pinocchio*. El nexo común compartido de estos filmes es que su premisa básica es la de creación de vida artificial por parte de la especie humana en escenarios a menudo distópicos o postapocalípticos. En el primer ejemplo tenemos a los replicantes y la amenaza que se cierne sobre la humanidad en un futuro ultratecnificado; en el segundo, al *cyborg* que viaja desde el futuro para evitar el apocalipsis cibernético y nuclear; y en el tercero y el cuarto, al androide artificial que cobra consciencia de sí mismo en un futuro deshumanizado.

Por tanto, como se observa en la enumeración de los diferentes casos, el argumento universal de la vida o inteligencia artificial es una narrativa que se sigue repitiendo hasta la saciedad en la creación fílmica y llegando hasta la actualidad. Hay infinidad de muchos otros modelos al respecto de esta temática, aunque, cabe además destacar su presencia en adaptaciones identificadas en su carácter posliterario. En este contexto vuelve a aparecer el ejemplo de *Penny Dreadful* y el cine (o serie) amalgámico con la recuperación del Dr Frankenstein y su creación,[144] pero también la propia franquicia *Terminator* con su expansión a otros medios.

[144] Como aclaración del personaje ficticio de Frankenstein, debe señalarse que la identificación del monstruo con la nomenclatura surge a través de la transmedialización de la obra original de Mary Shelley. Si bien la autora se inspiró del mito de Prometeo para firmar la obra *Frankenstein; or, The Modern Prometheus* (1818), donde se hacía referencia al apellido del doctor (Victor) que creó al monstruo, más tarde la dramaturga Peggy Webling adaptaría la obra al teatro en el 1927, identificando al monstruo con el nombre de su creador. Esta pieza teatral sirvió de inspiración para la adaptación al cine más célebre de la figura: *Frankenstein* (Whale, 1931), canonizando al mismo tiempo la identificación del monstruo con el apelativo y la imagen compartida en el imaginario popular del monstruo verde con los tornillos en el cuello. A partir de estas claves fundacionales se instauró el mito Frankenstein en la cultura popular, cuya dicotomía de identidad llegaría hasta sus últimas adaptaciones fílmicas con *I, Frankenstein* (Beattie, 2014) y su autoidentificación con el nombre o *Victor Frankenstein* (McGuigan, 2015) y la identidad del doctor, pasando por clásicos como *The Curse of Frankenstein* (Fisher, 1957) o *Mary Shelley's Frankenstein* (Branagh, 1994).



Il. 32: "*Penny Dreadful*" (Fuente: *Variety*, https://variety.com/2016/tv/news/penny-dreadful-recap-season-3-finale-episode-9-the-blessed-dark-spoiler-1201798970/).

21. Y para dar fin a esta revisión de los modelos narrativos universales que el cine importa y reactualiza queda por enumerar la última y vigesimoprimera semilla inmortal: "El descenso al infierno". A pesar de que aquí Balló y Pérez ponen como prototipo otro personaje de la mitología clásica griega, en este caso a Orfeo y su descenso al infierno en búsqueda de su amada, esta temática está también muy presente en una de las grandes obras de la literatura universal como es la *Divina Commedia* de Dante Alighieri. Los casos que se pueden encontrar en el cine de esta trama argumental, aunque con alteraciones en muchos de los casos, son por ejemplo *The Game* (1997), donde de nuevo David Fincher articula un relato vertiginoso con la caída a los infiernos (metafóricos) del personaje de Nicholas (Michael Douglas) en una lucha cada vez más oscura por conservar su vida; o, en clave cómica, *Little Nicky* (Brill, 2000) en un viaje inverso de uno de los hijos de Satán, Nicky (Adam Sandler) a evitar el caos en la Tierra generado por sus dos hermanos.

Sin embargo, un relato mucho más actual del descenso a los infiernos lo proporciona el filme *The Infinite Storm* (Szumowska, 2022), cuya premisa se resume en la caída psicológica de la protagonista (interpretada por Naomi Watts) por la pérdida de sus hijas en un accidente doméstico y la caída física en una excursión a la montaña con la explosión (o infierno desatado) de una tormenta de nieve y el obstáculo de rescatar a un hombre con ansias suicidas. De la misma forma, este relato de descenso (o irónicamente ascenso) al abismo tiene la particularidad de participar también en el proceso de la adaptación posliteraria, pues es uno de los ejemplos de la categoría del cine que adapta prensa. En este caso concreto es la adaptación de un artículo en un periódico local estadounidense sobre una historia real sucedida en el monte Washington, situado en Nuevo Hampshire. Asimismo, los filmes pertenecientes a las denominadas *stories* autobiográficas podrían incluirse en este ámbito temático, puesto que, aunque narran hechos reales de forma autobiográfica ficcionalizada, tanto la trama del horror nazi y el viaje a las cámaras de

USC DE COMPOSTELA

gas como la narrativa esclavista y el viaje de captura en un barco de esclavos se podrían considerar sendos descensos al infierno.

Singularmente, Balló y Pérez no incorporan a esta lista el que podría considerarse como vigesimosegundo argumento universal adaptado a los relatos fílmicos. La semilla inmortal número veintidós o "La afección de los celos". En este caso resultaría como elemento claramente prototípico el personaje de Othello y el relato extraído de la tragedia shakespeariana *The Tragedy of Othello, the Moor of Venice*, publicada en 1622 y probablemente escrita en 1603. El hecho de que los autores no lo incluyan en su listado puede deberse a que su argumento se pueda dispersar entre otras de las categorías antes mencionadas, sobre todo aquellas relacionadas con los relatos de amor y venganza o, quizá, a una consideración por su parte de poca relevancia del modelo o de impacto tanto en el ámbito literario como en la producción fílmica.

De todas formas, lo cierto es que son numerosos los filmes que se inspiran de esta historia para construir sus tramas. Esta se describe básicamente en cómo los celos entre personas allegadas llevan inevitablemente a la tragedia final (aunque no siempre) significada en el asesinato. En el caso de *Othello*, siendo este un comandante del ejército y casándose con una joven contrariando a su padre, es engañado por su súbdito Iago, motivado por los celos y la envidia, y conduciéndolo al atroz asesinato de su amada. Pese a ser este el modelo literario predominante, el tema de los celos ya estaba anteriormente presente en la literatura con la vuelta a los ejemplos de la *Ilíada* y la *Odisea* de Homero o la *Eneida* de Virgilio y su retrato de la Guerra de Troya con el rapto de Helena. Pese a que mucha de la producción derivada del modelo se centra en el caso de la celopatía[145] de carácter amoroso y, por ende, el asesinato de la amada para contravenir su deseo opuesto, con filmes que describen el sexismo en relaciones de pareja heterosexuales, el argumento también engloba otros celos de carácter no amoroso como la envidia ante el éxito ajeno (tema abiertamente presente en *Othello*).

Ya en lo inmediatamente cinematográfico, uno de los filmes que actualiza el relato sin alterarlo realmente en su esencia es el de *O* (Blake, 2001), puesto que mantiene la acción del Othello (Odin) engañado por un celoso Iago (Hugo) que lo lleva a asesinar a su novia. El contexto es transformado en un drama de instituto estadounidense siendo Odin un jugador de baloncesto y apoyándose la figura del traidor en el éxito incipiente en la industria cinematográfica del actor Josh Hartnett. Dos de los filmes más representativos de este tipo de relato y que, al mismo tiempo, lo alteran en favor de los celos de única implicación amorosa son *Fatal Attraction* (Lyne, 1987) y *Le Fabuleux destin d'Amélie Poulain* (Jeunet, 2001). En el primer caso, se describe un triángulo amoroso en el que un marido (interpretado por Michael Douglas) engaña a su esposa con una segunda mujer, este intenta olvidarlo como un desliz pasajero pero la obsesión de la segunda la lleva a su propia muerte al intentar asesinar a su esposa mientras ella le pega un tiro en la frente. Resultó un gran éxito en taquilla y entre la crítica, siendo nominado el filme a seis estatuillas de la Academia, entre ellas las de los mejores roles actorales para Anne Archer (esposa) y Glenn Close (amorío). El segundo caso es un filme francés, pero de gran impacto internacional, que supuso la llegada al estrellato de su actriz protagonista, Audrey Tautou. Esta interpreta a Amélie, una joven soñadora parisina y sus extravagantes aventuras. En el filme también se produce el engaño de la protagonista por parte de un personaje secundario celoso que miente sobre una relación del hombre del que se enamora con su mejor amiga. Sin embargo, en este caso la historia se resuelve en un final feliz excluyendo la tragedia con el descubrimiento del ardid.

[145] También conocida bajo los nombres de "celotipia", "enfermedad de los celos extremos" o, significativamente, "síndrome de Otelo", en honor a la obra de Shakespeare. Explicado en https://www.bbc.com/mundo/noticias/2014/11/141111_salud_sindrome_otelo_il.

Este argumento mantiene su vigencia en la actualidad con el ejemplo de *Death on the Nile* (2022), la segunda adaptación al cine de la obra de Agatha Christie por parte de Kenneth Branagh, tras *Murder on the Orient Express* (2017), y precedente a *A Haunting in Venice* (2023). En este caso, el tema que motiva el desarrollo de la acción en la cinta son los celos (tanto amorosos como por envidia) que conducen a la investigación del crimen por parte del personaje del detective Hercule Poirot, interpretado por el propio Branagh. De la misma forma, el argumento también extiende su presencia a las creaciones fílmicas de carácter posliterario. El ejemplo más actual es la película *Morbius* (Espinosa, 2022), procedente del universo Marvel, donde Jared Leto interpreta a un supervillano surgido de los cómics de *Spider-Man*. Aquí los celos también hacen desencadenar la acción de la trama en tanto que el mejor amigo de la infancia del protagonista siente celos por los poderes adquiridos de este, provocando ello un enfrentamiento entre ambos culminado en la muerte del primero.

Quizá también, a medio camino entre los argumentos de "En el interior del laberinto" y "El descenso a los infiernos" cabría añadir un vigesimotercer argumento independiente que se nombraría como "La locura". El relato literario que mejor ilustra este argumento es el de la novela *Don Quijote de la Mancha* (1605,1615) de Miguel de Cervantes, donde el hilo central del descenso a la locura del personaje principal de la misma se mezcla con el estilo de la novela de caballerías. Sin embargo, la presencia de la locura en lo literario se remonta a ejemplos bastante precedentes como son *Enchomion moriae seu laus stultitiae* [*Elogio de la locura*] (1511) escrito por Erasmo de Róterdam o, incluso, en la antigüedad clásica con el *Fedro* de Platón y el tema de la locura divina. Aunque el relato se ha trasladado al medio fílmico en numerosas ocasionas a través de la adaptación de la obra del Quijote, inclusive en los primeros pasos del cine o cine primitivo anterior al modo de representación primitivo (MRP) propiamente dicho a finales del siglo XIX y principios del XX, el argumento funciona universalmente en la creación de todo tipo de historias.[146]



Il. 33: "*Joker*" (Fuente: *El Español*, https://www.elespanol.com/series/cine/20190901/joker-heroe-batman-villano-pelicula-dinamita-superheroes/425707768_0.html).

[146] Esta opinión es compartida por Pena Martínez (2009), que argumenta la presencia de la locura en el cine como tema inherente al medio. Desde sus orígenes (véase el caso de *Das Cabinet des Dr. Caligari* [Wiene, 1920]) la locura ha sido tema central y recurrente de un gran número de producciones y lo continúa siendo en la actualidad con los casos propuestos.

Uno de los filmes más icónicos que se basan en este modelo es el de *One Flew Over the Cuckoo's Nest* (Forman, 1975) que adapta la novela homónima del año 1962 de Ken Kesey. Ganadora de los Oscar a la mejor película y al mejor actor, está protagonizada por el intérprete Jack Nicholson en la piel de un enfermo mental y su negación y lucha contra esa condición. Otro caso más posterior y que ya se ejemplificó también en una de las categorías anteriores es el del filme *Shutter Island* (2010) de Martin Scorsese, adaptando la novela homónima del 2003 de Dennis Lehane. Aunque la trama comparte el argumento con el relato de la búsqueda de inspiración policiaca, es al mismo tiempo también un relato sobre el descenso a la locura de su protagonista. En la actualidad el relato se mantiene vigente con títulos como *Joker* (Phillips, 2019), que al mismo tiempo forma parte de la adaptación posliteraria en tanto que inspiración de los cómics o de la presencia del cine en el cine, y que explica los orígenes del personaje con la locura poco a poco apoderándose de su persona.[147]

Y un tercer añadido o vigesimocuarto argumento universal que también está ausente en la lista de los autores y podría enunciarse por sí mismo como un relato independiente que se repite desde su origen en las diferentes manifestaciones artísticas, desde la literatura al cine, es el que se podría catalogar como "La llegada del apocalipsis". Está en ligera relación con el argumento propuesto por los autores de "La fundación de una nueva patria", ya que muchas de las historias que describen escenarios apocalípticos buscan su resolución en el caso de la creación de una nueva civilización. El texto que por excelencia rescata este relato es la Biblia con la parábola del "Día del Juicio Final", aunque clásicos modernos como la novela distópica *Fahrenheit 451* (1953), de Ray Bradbury, o *La planète des singes* (1963), de Pierre Boulle, también tratan diferentes historias sobre el fin de la civilización.

En lo referente a lo estrictamente cinematográfico, si bien los ejemplos de las novelas de Bradbury y Boulle han sido adaptadas al cine de forma casi literal: en el primer caso por el afamado director francés perteneciente a la *Nouvelle Vague*, François Truffaut, en el año 1966, bajo el título homónimo y en el segundo con la franquicia cinematográfica *Planet of the Apes* (iniciada en el año 1968), el tema del apocalipsis aparece adaptado a historias de la modernidad o alterado en su proposición inicial en otros casos. Uno de los más célebres es el del filme *Apocalypse Now* (1979) de Francis Ford Coppola, considerado una de las obras maestras del cine del siglo XX y que adapta la novela de Joseph Conrad *Heart of Darkness* (1899), trasladando la ambientación desde la África colonial a la Guerra del Vietnam. Sin embargo, Mel Gibson también hace una versión propia del relato apocalíptico con su filme *Apocalypto* (Gibson, 2006), en este caso centrando la trama en el ocaso de la antigua civilización Maya.

Más recientemente ejemplos como *Moonfall* (Emmerich, 2022) o *Don't Look Up* (McKay, 2021), filmes de gran presupuesto y dirigidos a conseguir una cuantiosa recaudación en taquilla, también han retomado el relato apocalíptico desarrollando tramas inspiradas en la destrucción de la humanidad, amenazada por meteoritos o fenómenos cósmicos que destrozarían la luna en el primer caso y la Tierra en el segundo (o en otras tramas de destrucción provocadas por el cambio climático y la acción humana). Como pasa con todos los argumentos anteriores, este tampoco se libra de su presencia en el ámbito posliterario, pues las grandes franquicias que se expanden transmedialmente también presentan algunos casos de inspiración apocalíptica, el ya mencionado *Planet of the Apes* o *The Hunger Games*. El segundo caso es resultado de la adaptación de la trilogía novelística homónima de Suzanne Collins (2008-2010), convertida en una saga de

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

[147] Una segunda parte del filme con el mismo director se estrena en octubre del año 2024 bajo el título *Joker: Folie à Deux*.

películas a partir del año 2012 (en el año 2023 se estrena la precuela). Aunque sean muy reconocibles por sus producciones cinematográficas, ambos ejemplos parten del medio literario, explotan en el fílmico, pero llegan a otros como los videojuegos, el *merchandising* o la creación fan.

Obviamente, y atendiendo singularmente a la estructura de la acción dramática de la mayoría de los casos que ilustran los argumentos defendidos por los autores, el paradigma responde a una serie de etapas ya ilustradas por autores como Robert Mackee (1997), Syd Field (1979) o Linda Seger (2010) a la hora de escribir un guion cinematográfico. McKee defiende la división de la acción en cinco fases: el incidente iniciador, las complicaciones progresivas, la crisis, el clímax y la resolución por las que pasaría el héroe o la heroína. Field argumenta una división clásica en tres actos similar con planteamiento, confrontación y resolución, pero con el añadido de que en cada una de las dos transiciones entre los actos se situaría un nudo de la trama o peripecia (asimilables a las complicaciones y el clímax de McKee). Mientras que Seger mantiene la misma estructura en tres actos, pero cambia los nudos o peripecias por un detonante de la trama antes del primer acto, un punto de giro antes del segundo, otro antes del tercero y el clímax al final. La conjunción entre estas estructuras canónicas de inspiración aristotélica (presentación, nudo y desenlace) y las semillas propuestas por Balló y Pérez es muy marcada, con ambas vertientes (forma y contenido) dirigidas a la resolución dramática.

Para concluir este repaso, ciertas cuestiones que se plantaban al comienzo han sido respondidas en el proceso de revisión y actualización del modelo de Pérez y Balló. Si bien los veintiún argumentos universales que proponen los autores sí gozan de pertenencia en el ámbito cinematográfico y de actualidad en el medio, dado que muchas tramas fílmicas continúan repitiendo los modelos y, asimismo, se ha observado que su presencia en las categorías de los filmes producto de procesos de adaptación posliterarios se aplica en diversos y variados casos; también hay que incidir en el hecho de que este modelado se basa sobre todo en el aspecto más ficcional de la creación fílmica, dejando de lado a otros géneros cinematográficos y sus manifestaciones fílmicas más relacionadas, por ejemplo, al realismo o neorrealismo, donde ese tipo de tramas rara vez aplican[148].

El cine de autor propio de la estética de la *Nouvelle Vague*, del que se habló brevemente con anterioridad a propósito de las relaciones entre teatro y cine, tampoco responde a esta categorización de los argumentos universales. La idea antes expresada del *intermezzi* o interrupción, relacionada de forma directa con la estética del *interstizio* señalada por Gilles Deleuze (1983, 1985)[149], o aquello que se encuentra entre las imágenes en el cine de Godard, por ejemplo, rescatan una trama fílmica abstraída de cualquier relato preestablecido. Aquí Deleuze establece la misma distinción tarantiniana entre CINE con mayúsculas y cine con minúsculas, pero incidiendo en los aspectos más técnicos respecto del medio. La deriva es una constante en este tipo de cine, muy próximo al neorrealismo italiano y la ausencia de metas en las acciones desarrolladas por el elenco

[148] Aunque el movimiento neorrealista tuvo su aplicación cinematográfica más destacada en Italia, este también se extendió al continente latinoamericano con la ola migratoria hacia Argentina. La primera ola italiana en Buenos Aires provocó la aparición de un cine de inmigración significado en las figuras de Aldo Fabrizi y Amedeo Nazzari. La representación de una utopía como destino de paz y oportunidades en las Américas era habitual en este tipo de producciones (luego popularizada por Roberto Rosellini), pero también el ideal arquetípico alrededor del modelo del migrante varón italiano (Nazzari). Estos dos modelos se acentuaban con el recurso en el bilingüismo italoargentino, además del empleo de temas relacionados con el peronismo, el amor y el desarraigo.

[149] En la estética del montaje, esta idea remitiría a la crítica de la representación dogmática, atravesada por una imagen renovadora del pensamiento y que permitiría el conocimiento de una realidad más profunda que lo meramente visual, o una suerte de verdad imposible resultante del conjunto no lineal de fragmentos de lo contemporáneo ensamblado.

actoral.[150] La importancia del *gestus*, influenciado claramente por el teatro épico de Brecht, desplaza la construcción argumental centrando la importancia en el proceso y el medio, estilo muy visible en cineastas periféricos como Glauber Rocha y su icónico *Terra em transe* (1967).

Del mismo modo, las representaciones del género (auto)biográfico o *biopic* se escapan también de ese entramado, aunque por veces, en pequeñas variaciones argumentales, se ficcionalicen o dramaticen acciones que se correspondan con esos modelos en un ejercicio de adaptación de las historias a los esquemas más orientados a la construcción narrativa. Lo mismo sucede con muchos filmes de inspiración en hechos reales o bélicos, véase por ejemplo cómo un tema recurrente en el cine como es la guerra no es categorizado en tanto que argumento universal, en su condición de elemento de lo real frente a la ficción. De igual manera, la estética del cine documental no responde a argumentos ficcionales tan preestablecidos, aunque dependiendo del tipo de producción se pueda incurrir más o menos en ciertos tipos de dramatización cinematográfica En este sentido, lo mismo sucede con alguna de las categorías de lo posliterario, como puedan ser el metacine o el arte convertido en cine onírico, ejemplos fílmicos que se pueden escapar también de esa esquematización propuesta por los autores en tanto que no hay una narrativa canónica detrás más que lo puramente descriptivo o conductual del proceso.

Así mismo, se ha visto que los autores han dejado fuera de su clasificación algunas categorías que deberían figurar en el listado dada su relevancia en lo literario y lo fílmico, como las que se proponen aquí de "La afección de los celos", "La locura" o "La llegada del apocalipsis" ampliando el total de semillas inmortales a 24 en vez de las 21 propuestas al comienzo. En definitiva, pese a que existe una prevalencia en las narraciones cinematográficas de los llamados argumentos universales que proponen los autores, también es cierto que existían y existen modalidades fílmicas que se escapan de esa categorización, sobre todo aquellos géneros que realizan una representación mimética de la realidad no ficcionalizada o los relatos que tienden a alejarse de modo paradójico de la narratología. Un caso muy particular y significativo que se aleja además de estas semillas inmortales propuestas por los autores es *Jeanne Dielman, 23 quai du Commerce, 1080 Bruxelles* (Akerman, 1975). Considerada por la revista *Sight & Sound* del BFI (British Film Institute), en su lista de los 100 mejores filmes de todos los tiempos elaborada cada 10 años, como la producción que ostenta el primer lugar. Aquí la historia que se reproduce responde a un modelo narrativo que, si bien podría asimilarse a las categorías de "En el interior del laberinto" o "El descenso a los infiernos" (e incluso en la añadida a posteriori de "La locura"), presenta un tipo de cine lento e introspectivo que marginan esos temas a un rol terciario. Ofrece así una trama de marcado tono realista (próxima al hiperrealismo) sobre una ama de casa que ejerce la prostitución.

[150] Lo mismo sucede con la denominada "Weird Wave" del cine griego surgida a partir del año 2009. La cual es definida por Dimitris Papanikolaou (2021) como un tipo de cine paradigmático del realismo biopolítico característico de las últimas décadas en Europa y el mundo e inmerso en crises humanitarias, climáticas, bélicas, económicas y de recursos continuadas. Este tipo de cine se vería identificado en el género absurdo realizado por Yorgos Lanthimos.



Il. 34: "*Jeanne Dielman, 23 quai du comeerce, 1080 Bruxelles*" (Fuente: *maze*, https://maze.fr/2023/05/revoir-jeanne-dielman-23-quai-du-commerce-1080-bruxelles/).

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

4. A propósito de los fenómenos de transmediación e hibridación

Como antesala a la discusión sobre los fenómenos mediáticos, cabe introducir a modo de prólogo brevísimo las consideraciones de Jesús Martín-Barbero (1987) a propósito de los medios y su intrínseca relación con las masas, dado que a finales de los años 80 este autor ya se debatía sobre la creciente relevancia de las mediaciones entre cultura hegemónica y "pueblo". En pocas palabras, su propuesta parte de las interrelaciones entre los fenómenos culturales y las masas populares desde el siglo XVIII, con la aparición de las revoluciones industriales y los movimientos políticos de alzamiento popular, hasta llegar a las sociedades capitalistas, donde el mercado y su relación con el arte como producto originado a partir y para el pueblo hace evolucionar el concepto de *populo* desde la afirmación hasta su propia negación (22-63). El autor defiende los medios masivos como herramientas de creación cultural, donde introduce, entre otros, a "un cine a la imagen de un pueblo" (180). Concretamente, utiliza el ejemplo en la formación de una identidad cultural nacional tomando como caso a América Latina. De igual manera, analizando las mediaciones desde los propios medios, uno de los métodos definidos por Martín-Barbero es la producción televisiva. Aquí la mediación actuaría desde distintos vectores como "la cotidianidad familiar", "la temporalidad social" o "la competencia cultural" (232-240)[151].

Acerca de los prefijos "inter-" y "trans-", en primer lugar y como discusión inicial, cabe establecer la diferenciación entre tres conceptos que a menudo se confunden en su denominación y caracterización de los diferentes fenómenos mediales por su proximidad terminológica. Estos son los conceptos de multimedia, *crossmedia* y *transmedia*. Primeramente, estarían las narrativas multimedia, cuya premisa se resume en ver un contenido definido e invariable a través de diferentes plataformas de forma simultánea; es decir, si por caso se toma como referencia (y por poner un ejemplo aleatorio) el caso de la serie *TWD* y el capítulo 17 de la temporada 11, "Isolation", este puede visualizarse al mismo tiempo por televisión en el canal encargado de su difusión, a través de una Tablet o un PC accediendo al servicio online del mismo canal, o en un *smartphone* con la *app* correspondiente. Por tanto, el concepto multimedia implica terminológicamente esa multiplicidad de medios sin la alteración del contenido mediante la implicación de la simultaneidad.

En segundo lugar, se encontrarían las narrativas *crossmedia* que, aunque mantienen la característica de la invariabilidad del contenido y la no expansión, la diferencia con el caso anterior reside en que ese contenido es dividido entre los diferente medios, desplazando el carácter simultáneo de las narrativas multimedia; es decir, la historia que se cuenta en una serie puede ser completada con la aparición de una película o continuada en una web dedicada a la misma o incluso en libros y videojuegos. Entiéndase no como una expansión, sino como un contenido dividido entre todos esos medios para contar una historia predefinida en su totalidad. Es habitual confundir el proceso de narrativa

[151] En la misma línea de referentes y antecedentes se destacan las obras colectivas de Pérez-Bowie y Gil (2017) y Gil y Pardo (2018), las cuales en el marco de los estudios de intermedialidad indican las relaciones contemporáneas entre los medios canónicos, como son la literatura y el cine, mediante el intercambio de códigos y formatos entre ellos mismos o los "nuevos medios" (aunque ya no tan nuevos), como puedan ser los videojuegos, el cómic, la televisión o las plataformas digitales. El traslado de contenidos, estrategias o convenciones ya no es unidireccional, sino que en la actualidad abarca un doble sentido en el que tanto un medio de destino como otro de origen se enriquecen mutuamente a través de procesos como la gamificación o ludificación y la cinematización o peliculización.

USC

multimedia y la simultaneidad del contenido con las primeras etapas de las narrativas *crossmedia*, al igual que incluir en sus últimas etapas a la expansión transmedia y la creación de universos propios definidos en las narrativas *transmedia*, cuando terminológicamente lo *crossmedia* refiere tan solo a la estética de un contenido definido que se cruza en diferentes manifestaciones mediáticas.

Un ejemplo que muestra perfectamente la estética de las narrativas *crossmedia* es el de la serie *reality #Elgransecuestro* (2019), creada y dirigida por Manuel Bartual en colaboración con Modesto García y emitida a través de la plataforma digital de medios interactivos de RTVE: Playz[152]. En ella se narra la historia ficcional del rapto de tres personalidades de la escena cultural española, reproducida a través de los capítulos propios de la serie, pero también en redes sociales, y pasando incluso por los informativos nacionales. La idea constituye, pues, un tipo de narración que se completa por la interacción de audiencia con todos estos medios para obtener un relato total. No existe ninguna independencia de las historias de unos medios respecto a otros, sino que se necesitan para integrar el relato, ni tampoco son simultáneos en su difusión, en tanto que se correlacionan y continúan la historia iniciada por el anterior.

Esto conduciría entonces, por último, a las narrativas *transmedia*, cuya característica principal es la evolución narrativa y el carácter independiente de las diferentes manifestaciones mediáticas a partir de una narrativa inicial. El ejemplo más claro de este tercer tipo es el de la estética de las franquicias (aunque exista discusión acerca de su pertinencia en la estética transmedia), las cuales crean universos mediáticos cuyas manifestaciones pueden ser consumidas con independencia de las aparecidas en otros medios. Los casos más claros de este tipo de narrativas los representan los universos *Star Wars*, *Harry Potter* o *Pokémon* y sus versiones en libros, películas, series, producción fan, *merchandising*, videojuegos, que provocan la expansión del cosmos narrativo, pero también propician el consumo de cada producto de forma independiente y sin necesidad de completarlo con otro; es decir, una persona puede jugar al *Pokémon GO* sin necesidad alguna de consumir el *anime*.

No obstante, pese a la oposición de alguna crítica, estos modelos también forman parte del paradigma de las grandes franquicias de expansión mediática; por ende, franquicia y narrativa transmedia son dos conceptos que reiteran una misma realidad. De hecho, es Marsha Kinder (1991)[153] quien por primera vez acuña el término para referirse a algunas franquicias de entretenimiento concretas en relación con los videojuegos, los modos de producción visuales, la interacción con estos productos de las generaciones jóvenes, los fenómenos de las subculturas y las audiencias en un entramado transmedia interrelacionado. Aunque el término se populariza una década más tarde con las teorizaciones de Henry Jenkins a propósito del cambio mediático, la transición hacia una convergencia medial se produce con la evolución de las narrativas y la integración de la cultura participativa (Thorburn y Jenkins, 2003).

Uno de los ejemplos más claros de la transformación de lo mediático con la ayuda de la cultura de la participación (Jenkins, 2006b) es el del universo *Star Trek* y la masiva creación de fan filme que lleva asociada consigo, llegando a poseer un festival propio: *The Bjo Awards*, oficialmente: *The Independent Star Trek Fan Film Awards*[154]. Sumado

[152] Playz es un canal digital interactivo perteneciente a Radio Televisión Española (RTVE), cuyos contenidos solo son consumibles en línea y que se dirigen principalmente a las personas jóvenes y, más concretamente, a la generación Z (personas nacidas entre finales de los años 90 y primeros años 2000).

[153] Jens Eder (2015) retoma las consideraciones de Kinder para explicar las relaciones entre transmedialidad y adaptación en la estrategia política del proceso.

[154] Este fenómeno se asocia directamente al concepto de *fanfic* (*fan+fiction*), surgido en el siglo XX a partir de las leyes de copyright de las obras originales y sus copias ilegales. Un ejemplo curioso dentro de los universos literario y

a esto, la cultura de la participación respecto de productos audiovisuales se divide por lo general en audiencia pasiva, comentadores en blogs, webs o redes sociales, crítica especializada y creadores de contenido, situándose la producción fan en este último tipo definidos por su carácter *prosumer*. Así, el reparto tripartito establecido por Hutcheon (2006) en las diferenciaciones procedurales respecto de los diferentes medios se supera manteniendo el carácter más conceptual de la literatura, conceptual y sensorial en el cine y conceptual, sensorial e interactivo en los videojuegos, pero acentuando el motivo de la interacción en la aplicación transmedia. La narrativa de estas creaciones fan se sustenta en las bases de la emoción implícita de las historias, la coherencia dentro del universo en el que se engloban y la búsqueda del cumplimiento con las expectativas de la audiencia o la comunidad potencial de personas consumidoras.

Carlos Scolari (2013), en una destacable anticipación a su tiempo en lo referente a las discusiones teóricas de actualidad, ya presentaba hace una década una aproximación muy acertada a la definición y categorización de las narrativas transmedia. El autor sitúa el origen del fenómeno en las franquicias *The Matrix*, *Harry Potter* y *Star Wars*, con su poder para expandirse a otros medios a principios de los años 2000 o incluso antes en el último caso (2013: 36-37). También pone el foco en las cuestiones de la "experiencia", la "audiencia" o las "plataformas" como elementos de dinamización y dispersión de las narrativas a través de distintas expresiones mediáticas (83-87). En este contexto, Scolari plantea una partición dualista dividiendo las narrativas transmedia (NT) entre aquellas originadas en medios ficcionales y aquellas otras nacidas a partir de medios no-ficcionales. En el caso de las primeras y según su origen las clasifica en: NT de origen literario (ej. *24*), audiovisual (ej. *Fringe*), originadas en los cómics (ejs. *Pokémon*, *TWD*), en los videojuegos (ejs. *Resident Evil*, *Halo*), en los dibujos animados (ej. *The Simpsons*) y en los muñecos (ejs. *Barbie*, *Transformers*) (137-157). En el segundo tipo se enmarcarían "el periodismo transmedia" y "el documental transmedia" (179-197). En ambos casos, aquello que caracterizaría el fenómeno es la forma en que se consume el producto, pasando "del consumidor al prosumidor" (219), a la importancia de "las comunidades de fans" y "las comunidades en línea" (231-233) o "los contenidos generados por los usuarios" (243).

Sobre las consideraciones anteriores, respecto de la categorización de la adaptación posliteraria, convendría profundizar un poco en las teorías sobre transmediación de Lars Elleström, ya que, como el propio autor sueco diría, la adaptación no viene a ser más que un concepto general derivado de la transmediación de medios técnicos. Véanse, por ejemplo, los casos de la red social Twitter a través de sus hilos de no ficción y el *streaming* a partir de su producción audiovisual, en el mundo del arte o, más específicamente, el contexto artístico. Este autor ya se aventuraba hace más de una década al estudio de los fenómenos de la intermedialidad, afirmando que "Now, in the age of electronic and digital media, the focus of the argumentation has somewhat shifted to the intermedial relations between various arts and media" (2010: 11).

Considera Elleström que la transmediación se define por comprender un cierto nivel de mediación de un producto, en su redundancia, repetida a través de otro medio técnico. En el caso que se acaba de ejemplificar de la creación tuiteraria, los elementos se clasificarían de la siguiente forma: por un lado, estarían esos dos medios técnicos que son sometidos al proceso de mediación; es decir, Twitter como fuente y una plataforma de *streaming* como destino y como producto a remediar, ese hilo de Twitter funcionando como relato posliterario que se pretende adaptar. En última instancia, opina el autor que

USC UNIVERSIDADE

cinematográfico es la novela *Fanfik* (2016) de la escritora polaca Natalia Osińska, más tarde adaptada al cine homónimamente con *Fanfik* (Karwowska, 2023); cinta también polaca y que, al igual que el libro, trata el tema del colectivo LGTBIQ+ durante la adolescencia en Polonia.

la mediación no viene más que a definir esa interacción humana entendida como comunicación en la que se aúnan diferentes modelos de comprensiones (2019: 5). En una definición más concreta del fenómeno, Elleström expone así la cuestión de la transmediación:

> *transmediation*: […] representation of media characteristics by another medium, such as a television program featuring the same characters and themes as a children's book or being narratively structured as a classical drama […] transmediation is about "picking out" elements from a medium and using them in a new way in another medium. (2017: 512)

Además, como se explicaba anteriormente, para el autor "the most well-known example of transmediation within the artistic domain is adaptation, typically a movie transmediating a novel" (2017: 512), pues considera que, dentro de la transmediación en el mundo del arte, la adaptación configura el mejor ejemplo del proceso. Insiste, por lo tanto, en el hecho de que la "Adaptation is thus a sort of transmediation: a medium represents again, but in a different way, some characteristics that have already been represented by another kind of medium." (512), incidiendo en cómo los procesos difieren mientras se conservan esos elementos comunes expresados en medios distintos. De la misma forma, insiste en que la "Adaptation must be understood as a target media product *representing again* certain characteristics of a source media product" (524), ese carácter direccional de producto fuente y producto meta donde se representan ciertos elementos de nuevo, pero sin olvidar ese cambio en la forma, la cual viene siempre determinada por la especificidad del medio que adapta.

En una línea próxima a estas consideraciones, Ryan (2020) introdujo su reflexión acerca del relato/narración transmedia y su funcionalidad respecto del campo de estudio actual de la adaptación. Está inserida dentro del concepto global de medio y su bifuncionalidad en dos ámbitos de significado: el de difundir la información y también el de originarla. Para la autora, lo transmedia se centra sobre todo en la creación de contenido en tanto que este se difumina o reparte entre diferentes fuentes mediáticas; o lo que es lo mismo, aunque el relato comparte un mismo contexto o universo original, este se expande en cuanto a sus narrativas en sus diferentes manifestaciones mediáticas. En este sentido, como cada medio crea su propia historia aun compartiendo un marco general y ambiental, el fenómeno transmedia se acercaría mucho más a la definición del medio como creador de contenido. Esta consideración se opondría a relacionar el relato transmedia con la definición del medio como puro transmisor de información, pues recrear el mismo contenido en diferentes medios no expandiría el universo ni equivaldría a una remediación del contenido especificado en la tecnicidad del soporte. Así pues, la autora propone el ejemplo de presentar un texto mediante su forma escrita o publicada físicamente, su forma digital o PDF o su forma oral en formato audiolibro. Con este ejemplo Ryan pretende defender la idea de lo "transmedia" como generador de información frente a lo erróneo de una definición ligada a la simple difusión (Salmose y Elleström, 2020: 17-18).

Sin embargo, Néstor García Canclini se acerca a estos fenómenos mediante el concepto de hibridación (ya empleado para definir las categorías de la adaptación posliteraria), aunando los métodos de los cruces multimedia o multiculturales: "procesos socioculturales en los que estructuras o prácticas discretas, que existían en forma separada, se combinan para generar nuevas estructuras, objetos y prácticas" (2003: 2). Por tanto, aplicando esta definición al caso anterior, la adaptación de un relato tuiterario al cine o directamente a una plataforma se podría considerar un proceso (sociocultural,

puesto que atañe tanto a la sociedad que participa de la producción y del consumo de los productos como a la cultura que los alberga) mediante el cual la estructura concreta y minimizada en su impacto viral, como es el relato construido a través de un hilo de Twitter, cuya realidad no guardaba relación alguna con la estructura cinematográfica, se combina con esta para generar un nuevo tipo de filme.

Como resultado de esta hibridación surge un nuevo objeto de estudio, al mismo tiempo que una nueva práctica o modalidad cinematográfica, consistente en la adaptación posliteraria de la tuiteratura. A partir de esta primera definición, García Canclini explica cómo se produce, y posteriormente se aplica, el proceso de la hibridación en los siguientes términos: "a menudo la hibridación surge de la creatividad individual y colectiva […] Se busca reconstruir un patrimonio ([…]un conjunto de saberes y técnicas) para reinsertarlo en nuevas condiciones de producción y mercado" (4). Si se realiza una aplicación concreta al caso del filme *@zola*, la asignación de roles quedaría de la siguiente manera: la creatividad individual correría tanto a cargo de la directora Janicza Bravo como de la autora Zola. Ellas, a su vez, vienen a significar el colectivo, por una parte, de la industria de la adaptación cinematográfica; y, más simbólicamente, del colectivo social de la comunidad negra; y, por otra, de la comunidad tuiteraria, en consonancia también con el mismo colectivo simbólico. El patrimonio reconstruido es claramente la producción tuiteraria de esta autora concreta, mientras que el conjunto de saberes y técnicas, desprendidos estos del contenido mismo, se significan en la recursividad de la directora en los guiños al medio de origen mediante sonido e imagen. Y, finalmente, todo ello es reinsertado en ese mercado, el cinematográfico, que tiene obviamente sus condiciones propias de producción totalmente diferentes al contexto en el que la escritora creó su relato.

Si se aplica también esa definición de la hibridación de García Canclini a los otros casos de estudio, las adaptaciones de las hermanas Kochavi supondrían un proceso sociocultural (puesto que en este caso concreto el sector de la sociedad al que se dirige este tipo de productos consiste en la población nativa digital y los *millennials*, de catorce a treinta y cinco años, lo que implica su contexto cultural y perspectiva histórica) en el cual una práctica discreta como era o es la creación literaria autobiográfica se combina ya no concretamente con el medio cinematográfico *per se*, sino con toda una estructura digital personificada en las redes sociales Instagram y TikTok para generar un nuevo objeto, en este caso una nueva forma de hacer cine. A partir de ahí surge otro modelo de adaptación de corte posliterario sustentado en ese proceso innovador de creación cinematográfica y el género de las *stories* autobiográficas. Siguiendo con la caracterización del antropólogo afincado en México, la creatividad individual aquí correría a cargo obviamente de la familia Kochavi, quienes, a través de la reconstrucción de ese patrimonio autobiográfico significado en dos grandes momentos de la humanidad como fueron el Holocausto judío o la época esclavista estadounidense, reinsertan los textos de Heyman y Equiano en las redes sociales a través de la técnica singular de las *stories*. Estas, en su conjunto y más tarde, configurarán el filme. Por lo tanto, estas nuevas condiciones de producción también responderán a un mercado muy concreto en el que la demanda del producto atiende principalmente al modelo de la brevedad de la información y el impacto del contenido.

USC
UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

USC
UNIVERSIDADE
DE SANTIAGO
DE COMPOSTELA

BLOQUE II – Tuiteratura y mediadaptación

USC
UNIVERSIDADE
DE SANTIAGO
DE COMPOSTELA

USC
UNIVERSIDADE
DE SANTIAGO
DE COMPOSTELA

5. Origen, definición y consolidación del fenómeno de la tuiteratura

De regreso al tema de la tuiteratura, del cual emerge el estudio de varios de los casos centrales en esta tesis, se vuelve necesario hacer una evaluación del estado de la cuestión, si bien con posterioridad se trazará un esquema evolutivo de sus formas a través de la presentación y el análisis de distintas producciones. Se partirá desde el modelo *Such Tweet Sorrow* (2010) hasta llegar a *#TheStory* (2015), pasando por *Glue* (2013) y *Todo está bien* (2017).

Aunque su origen sigue siendo hoy en día discutido, la crítica coincide en señalar la popularización del término *tuiteratura* (*twitterature*) a partir de la obra *Twitterature: The World's Greatest Books Retold Through Twitter* (2009), de Aciman y Rensin: "And allow us now to open/The eternal aperture,/To the brilliant soul of common man,/We present to you…*Twitterature*" (2009: xiv). Twitter nace como red social abierta a todas las personas usuarias de internet en el año 2006 y la creación literaria en el medio se remonta sobre todo al año 2008 o incluso el 2009 con la publicación de esa obra que podría decirse casi fundacional. A este respecto, Mariusz Pisarski pone el foco en el proyecto *The 24-Hr. Micro-Elit Project* (2008), de Dene Grigar[155], en el cual resalta "Grigar's 'storytelling extravaganza' is an example of early twitterature, which successfully challenged the one-to-many paradigm of traditional literary production" (2017: 49). A partir de ahí el fenómeno ha ido evolucionando hasta encontrar su punto álgido en la segunda mitad del pasado decenio, con la aparición por ejemplo de *#TheStory* de Aziah "Zola" Wells King en el año 2015, de la que se inspira el filme en su adaptación (*@zola*, 2020) o en el año 2017 *Todo está bien* de Bartual, quizás la obra más significativa en el contexto español.

Para Concepción Torres, el origen del término se debe también a Aciman y Rensin, pues son los primeros, según ella, en acuñar la palabra *tuiteratura*; sin embargo, añade que ciertos conceptos, asociando creación literaria y Twitter, ya habían aparecido en la prensa del año anterior:

> Si llevamos a cabo un recorrido cronológico por las distintas maneras de nombrar estas nuevas formas descubriremos que el primer autor que hizo referencia a ellas fue Matt Richtel (2008), articulista del New York Times, quien definía el concepto twiller de la siguiente manera: "In my case, I've for the last two months been using Twitter to write a real-time thriller. Hence: Twiller" […] La siguiente incursión en el mundo de la tuiteratura la descubrimos en septiembre de 2008, cuando Brandon J. Mendelson (2008) publicaba en la web Twitpic siete recomendaciones para escribir una novela en Twitter. (2016: 382-383)

Del mismo modo, la autora se pregunta, en primer lugar, qué es Twitter, ya que esta no lo considera una red social como Facebook o Instagram, sino que plantea una idea más

USC UNIVERSIDADE DE COMPOSTELA

[155] A partir de una serie de 24 tuits durante 24 horas de la autora sobre la experiencia de vivir en una gran ciudad, se incentivaba la respuesta de otras personas usuarias, ampliando finalmente el proyecto a 85 microhistorias (Grigar, 2016).

próxima a uno de los creadores del medio digital, Jack Dorsey, denominándola una "plataforma comunicativa de expresión artística" (384).

Aunque Torres no entra a dar directamente una definición de la tuiteratura, dado que insiste en una caracterización de lo que ella considera la "literatura en Twitter" (389), el escritor mexicano Alberto Chimal sí apuesta por definir el fenómeno. Para él la tuiteratura sería "toda escritura con aspiraciones o efectos artísticos que se realice y se difunda —de modo totalmente independiente de la letra impresa— en esa red social" (2014: 158).

Sin embargo, según Daniel Escandell, esta definición cae en el error de asimilar la literatura en Twitter con la tuiteratura en sí misma. La diferencia residiría en concebir la literatura en Twitter como un fenómeno de translación de las microescrituras al medio digital frente a la tuiteratura como un modo expresivo singular y particular con sus propias características definitorias:

> Una tuiteratura debe, para ser tal, integrar los recursos principales de la red social: vocativos mediante arroba, clasificación dinámica por hashtags y restricción de caracteres; solo así es posible la relación simbiótica entre la esfera de creación literaria y la esfera de Twitter. De lo contrario, estamos ante una simple relación parasitaria en la que la microliteratura se trasvasa de la hoja a Twitter como medio de difusión, pero no como herramienta determinante en el proceso creativo ni en la idiosincrasia de los textos creados. (2014: 246-247)

Esta línea de pensamiento es compartida por otro especialista como Paulo Gatica, quien, en un análisis más pormenorizado del asunto, pone el acento también sobre otras problemáticas que atañen al fenómeno. Una de las primeras sobre las que se debe llamar la atención es el problema dual que él considera una amenaza para la tuiteratura:

> Asimismo, y regresando a algunas de las ideas ya planteadas en este artículo, se podría afirmar que las formas breves mantienen un delicado equilibrio en el ciberespacio que resume perfectamente la vocación, el temor y el destino de la tuiteratura: o la invisibilización por los grandes flujos mediáticos o el microimpacto viralizado. (2020: 6)

Retomando, pues, esta idea que plantea Gatica cabría preguntarse si esa invisibilización se ejemplificaría en el caso de una gran industria como es el cine. Esta podría apropiarse del fenómeno y, por lo tanto, robarle el foco ante la premisa de una nueva forma literaria específica en su medio propio, en última instancia convirtiéndola en un objeto de adaptación a un medio mucho más absorbente como es el cinematográfico. No es esta una cuestión menor ni una especulación sin base empírica, puesto que, como se defiende en la presente tesis, si el caso *@zola* sirve como lanzadera para el nuevo paradigma de la adaptación desde la tuiteratura, la idea de la invisibilización mediática irrumpe con mucha fuerza en la definición del proceso.

Del mismo modo, la segunda amenaza que Gatica evoca, el "microimpacto viralizado", lleva a cuestionarse si el ejemplo de tuiteratura nacional propuesto en este estudio (*Todo está bien*, Manuel Bartual) entraría en esa dinámica. Si bien en 2017, el año de su aparición, la historia creada por Bartual tuvo un gran impacto en la plataforma y fue un éxito en términos de popularidad entre las personas usuarias, también es cierto que ese impacto, limitado al medio de Twitter, no traspasó sus fronteras quedándose en un fenómeno viral definido por la gran atención que suscitó en un público determinado en un espacio de tiempo muy reducido. Se da, sin embargo, la paradoja de que esta obra podría al mismo tiempo, aunque en periodos temporales alejados, incurrir en esa amenaza del "microimpacto viralizado" con su éxito efímero del año 2017 y sufrir con

posterioridad una "invisibilización por flujo mediático" si finalmente el paradigma iniciado por *@zola* crea una tendencia y dinámica en los procesos de adaptación y la obra se acaba llevando al cine, como ha sucedido en el espacio estadounidense con el filme *Dear David*, estrenado en octubre de 2023 en cines, que adapta el texto de tuiterario de David Ellis.

Merece un breve inciso la figura de Bartual en lo referente a la conceptualización del término *tuiteratura*. Aunque es la que se ha impuesto con el paso de los años por amplitud de uso y referencialidad, al igual que por la continua llamada a su origen a finales de la primera década de los años 2000, este autor, probablemente si no el más prolífico sí el más reputado en el medio a nivel nacional, rechaza esa denominación en favor de lo que él llama "posficción" (Bartual, 2019). Relaciona el concepto con el mundo en el que vivimos en la actualidad, cuya sociedad cae una y otra vez en el fenómeno de la posverdad, amparada por discursos políticos populistas. La posficción se diferenciaría de este fenómeno en que su discurso siempre se ampara en la ficción reconocida desde un enfoque realista.

Otra de las problemáticas sobre las que habla Gatica es acerca de lo que ocurre a la hora de caracterizar la "tuitficción", a lo que aduce lo siguiente en uno de los puntos que enumera: "La tuitficción se puede dividir en dos grandes grupos: historias escritas en 140 caracteres y narrativas episódicas relatadas en tuits." (2020: 6).[156] Esto lleva de nuevo a una dicotomía en la clasificación de la creación literaria en Twitter: por un lado, una prosa en 140 caracteres muy próxima en su concepción a la estética del microrrelato con una larga trayectoria en el mundo literario y, por el otro, construcciones narrativas más extensas que responderían a una estructura fragmentaria dividida en episodios reducidos a ese espacio de los 140 caracteres. Es precisamente en ese segundo tipo que se insieren los dos ejemplos tratados aquí. Tanto *#TheStory* como *Todo está bien* o *Dear David* responden a un modelo episódico en el que se reconstruye una historia al modo de una novela de folletín que se actualiza con cada *post* y que no necesariamente responde a una estética textual, sino que también permite la recursividad audiovisual y la interactividad con otras personas usuarias.

USC UNIVERSIDADE DE COMPOSTELA

[156] Cabe señalar que, aunque cuando se escribieron muchas cosas sobre la red social Twitter y el fenómeno de la tuiteratura el límite de caracteres estaba fijado en 140, en el año 2017 pasó a 280 y solo hasta finales del 2017 se pudieron crear hilos de tuits como tal.



Il. 35: "*#TheStory*" (Fuente: *ddw*, https://www.dontdiewondering.com/check-out-the-full-zola-twitter-thread-ahead-of-jaw-dropping-new-movie/).

Un tercer elemento sobre el que llama la atención Gatica es la cuestión de la fijación textual en los casos de las creaciones tuiterarias y sobre qué elementos la harían posible a la hora de intentar armonizar el medio:

> La red social posibilita la adición de tags, un tipo de metadato que permite el filtrado y recuperación de los contenidos etiquetados; así, gracias a la indexación, se puede salvar relativamente de la entropía del medio y, al mismo tiempo, crear formas de presentización y articulación de los tuits encadenados: en otras palabras, se predispone una narrativa.
>
> Por otra parte, el hashtag puede ofrecer una referencia «libresca», una clave interpretativa a partir de la cual el lector familiarizado con los códigos pueda situar el tuit dentro de una serie genérica conocida. (2020: 7)

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

Por tanto, se defiende la narrativa propia de la tuiteratura en tanto que su fijación textual responde a unos códigos y mecanismos intrínsecos de Twitter que favorecen la catalogación del contenido generado, situando el etiquetado como elemento central en estos procesos identificativos.

Las figuras del enunciador, el receptor y las relaciones que se establecen entre ambos respecto al mensaje tampoco son dejadas de lado por Gatica. Sin embargo, para cuestiones como el carácter colaborativo de la tuiteratura, su signo acentuado en la colectividad del medio o lo comunitario favorecido por las interacciones en Twitter son más pertinentes las consideraciones de Andrea Castro y Pablo Díaz (2021), quienes las abordan en un tono más metodológico. A través del estudio descriptivo de un corpus definido de la producción tuiteraria, apoyada en los orígenes del fenómeno caracterizados por Torres, abordan la explicación de la estructura narrativa prototípica, establecen los géneros en los que incurren las diferentes obras, así como los que resultan más atractivos para las personas usuarias. Del mismo modo y apoyados por las encuestas de valoración, resaltan la relevancia de interactividad en la creación de las historias y, contrariamente a los autores anteriores, restan importancia al etiquetado incidiendo más en el carácter recursivo de las creaciones y la frecuencia de los elementos audiovisuales.

Para definir la estructura de las obras, los investigadores proponen una clasificación tripartita según el tipo de narración empleada: los "hilos reales", los "hilos ficcionales" y los "hilos narrativos". Aunque los tres se caracterizan por emplear la narración testimonial en primera persona, los dos primeros se diferencian por la ambivalencia. En el caso de los hilos reales, este hecho es aclarado al comienzo de la historia, siendo en el ejemplo de los hilos ficcionales el modelo contrario, pues no revelan que se trata de una invención hasta el final de la historia. El tercer ejemplo de los hilos narrativos sigue una estructura clásica de presentación, nudo y desenlace. Sin embargo, dentro de estos se puede hacer una subdivisión en dos tipos: los hilos que cuentan una historia en tiempo real o los que lo hacen de forma secuencial sobre hechos ocurridos con anterioridad. (Castro y Díaz, 2021: 87).

Respecto a los géneros narrativos, proponen una categorización dividida en dos partes: por una, los más comunes en las producciones analizadas y, por otra, los que resultan más atractivos a las personas usuarias. Así, las temáticas más utilizadas son el misterio/intriga/*thriller*, seguidas de la divulgativa y, finalmente, la de terror/suspense. Sin embargo, las temáticas de preferencia de las personas usuarias se ordenarían ocupando el primer lugar las referentes al humor y el misterio, mientras que las referentes a la divulgación y el terror resultarían menos atractivas (88-89).

En lo que a la importancia de la interactividad se refiere a la hora de construir los relatos, si bien aquí los investigadores restan importancia a elementos como puedan ser el etiquetado, los retuits o las menciones, sí hacen mención aparte a las encuestas. Aunque no son demasiado habituales, en las circunstancias en que son utilizadas, sí afectan a la continuidad de las tramas llegando incluso, en algunas ocasiones, a modificar las historias. En supuestos más extremos estas llegarían a dejar la construcción misma de la historia en manos de las personas usuarias, que responderían a sus preferencias en el desarrollo de las tramas creando un género aparte que ellos denominan "hilo narrativo interactivo". Esto se refleja bien en la adaptación de *Dear David* (McPhail, 2023), que recoge el elemento de la encuesta para interactuar con *followers* en el transcurso del relato tuiterario. Además, vuelven a incidir sobre el papel testimonial del *hashtag* frente a un elemento que consideran mucho más relevante a la hora de que la comunidad interactúe o colabore en el proyecto, el material audiovisual. Según los autores, el soporte audiovisual sirve como dinamizador de las historias, pero también genera un mayor

USC DE COMPOSTELA

volumen de interactividad, siempre adoptando un lenguaje cercano y coloquial impregnado de los anglicismos propios de las redes sociales (89-92).

Concluyen Castro y Díaz, luego de especificar todos los objetivos logrados por su investigación y la demostración de los resultados de esta, con la siguiente reflexión:

> La narratividad en redes sociales digitales ha merecido el interés de la Academia y en la práctica de los propios usuarios, de manera natural. Su estudio resulta relevante tanto con el objetivo de comprender los mecanismos que emplea como para poder desarrollar nuevas herramientas que contribuyan a su funcionalidad. Algunas líneas de posible investigación futura en este ámbito se concretan en analizar las diferencias culturales del uso de los hilos, en profundizar en sus formatos narrativos o en estudiar los contenidos transmedia que los acompañan. (94)

Tras retomar la idea que plantean estos investigadores, el objetivo en esta tesis va a ser estudiar y analizar la estética transmedia de los contenidos tuiterarios, no desde una perspectiva interna al medio, sino como una transposición, transformación o adaptación a uno inmensamente mayor y mucho más mediático, valga la redundancia, como es el del cine.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

6. Lo "micro" como fenómeno preexistente al ámbito posliterario

Cabe aquí un pequeño inciso: el fenómeno de la brevedad en el mundo posliterario no es un hecho exclusivo, sino preexistente al mismo. La brevedad en la literatura no es una situación nueva o de inmediata actualidad, sino que cuenta con una larga trayectoria en el medio. Desde el ejemplo de la larga tradición literaria japonesa y su manifestación poética más célebre a nivel mundial como son los haikus, poemas breves popularizados en el periodo Edo por el gran maestro Matsuo Basho (1644-1694), hasta el siglo XX con el fenómeno de la *flash-fiction* o *micro-fiction* con el famoso microrrelato "*For sale: Baby shoes, never worn"* atribuido a Ernest Hemingway o el microcuento del guatemalteco Augusto Monterroso "Cuando despertó, el dinosaurio todavía estaba allí". Todas estas manifestaciones literarias guardan una gran similitud con la estética del *tweet* en su forma y composición.

A propósito del fenómeno del "micro-relato" (actualmente simplificado en la forma unificada "microrrelato"), sobre todo entendido en su boom en Latinoamérica, Francisca Noguerol[157] da una definición de este contrastándolo con la descripción clásica del cuento por parte de la teoría literaria. En palabras de la autora:

> Es universalmente aceptado por la crítica que el cuento se define frente a otros géneros narrativos por su brevedad característica.
>
> En las letras contemporáneas […] se observa la eclosión de un tipo de relato extremadamente breve, diferente del cuento […] por carecer de acción, de personajes delineados y, en consecuencia, de momento culminante de tensión. (1992: 403-404)

De hecho, para la autora, este tipo de literatura brevísima tiene un conjunto de rasgos y características definitorias que la hacen diferenciadora de cualquier otra manifestación literaria: "la ruptura/continuidad de la tradición literaria, el afán de originalidad, el empleo de la paradoja como recurso fundamental, el continuo diálogo intertextual, la ironía, el humor, la sátira y el final sorpresivo e ingenioso" (405).

Así mismo, especialistas como Violeta Rojo (2016) o Ana Calvo (2020) amplían el espectro de esta definición inicial y llevan la teoría del microrrelato hasta las manifestaciones más actuales relacionadas con las redes sociales y el fenómeno de la tuiteratura. En el caso específico de Rojo, que abre el debate sobre la denominación de micro/minificción/relato/cuento ampliando el "micro-relato" de Noguerol[158], la definición que propone es la siguiente:

> Podríamos ir por la vía simple y decir que la minificción es una forma literaria muy breve, narrativa y ficcional. Su longitud es variable, pero no debería tener más de una página impresa, o sea unos 1500 caracteres. Su

[157] En *Escritos disconformes. Nuevos modelos de lectura* (Noguerol, 2004), se ahonda en la cuestión de la minificción y sus fronteras, antecedentes o balances, entre otras cuestiones.

[158] Ampliamente debatido en *Breve manual para reconocer minicuentos* (Rojo, 1997) HAY UNA EDICIÓN MÁS RECIENTE: Breve manual ampliado…, a propósito de las diferentes denominaciones del fenómeno.

> nombre se debate entre micro y minificción, mini y microrrelato, micro y minicuento y variaciones que implican su escasa longitud y su carácter vinculado a la narración ficcional. Sus características implican elegancia escritural (porque en tan poco espacio debe utilizarse la palabra justa); hibridez, proteísmo y des-género (porque cambia de forma y de género); uso de la intertextualidad (porque de esa manera el lector conoce los antecedentes y el autor puede dar por sabidas muchas cosas), así como el uso de la parodia, la ironía, la elipsis y el humor. Se considera un género que nació en Latinoamérica, de donde vienen sus pioneros: Rubén Darío, Julio Torri, Leopoldo Lugones y Juan José Arreola, entre otros. También en Latinoamérica fue donde comenzó a desarrollarse con gran ímpetu a partir de Augusto Monterroso, Jorge Luis Borges y Julio Cortázar, sobre todo en los años 70 y de manera ubicua desde los años 90 del siglo pasado hasta ahora, en la que se dan ejemplos en muchas lenguas y países. (2016: 376)

Se trata de una acepción que no se aleja demasiado de la aportada inicialmente por Noguerol, pues ambas coinciden en el origen geográfico de su desarrollo en Latinoamérica, en la figura de Monterroso y en la enumeración de sus rasgos, características o elementos definitorios; con la única salvedad indicada anteriormente de la nomenclatura del fenómeno y su preferencia por minificción entendida como ficción breve, aunque Rojo incluye y abre la denominación a varias manifestaciones empleadas o aparecidas.

Sin embargo, lo interesante de esta autora es su aproximación a este tipo de literatura hiperbreve consciente de los medios digitales, pues en el repaso a su historia y origen hasta el día de hoy nombra diferentes obras y especialistas que sitúan el acento en diferentes focos. Si en el principio se nombra su posible origen en el haiku japonés, la figura de Ernest Hemingway también sale al paso en el desarrollo del estilo ficcional breve durante el siglo XX. Pero, después de estas últimas etapas de desarrollo masivo en América, la autora da un salto cuantitativo temporalmente hasta la actualidad para definir la nueva gran etapa de la minificción:

> Y otro salto, esta vez cuantitativo, con el nuevo siglo y el auge de las redes sociales. La minificción tiene la longitud más amable para ser leída en blogs, Twitter, Facebook, Tumblr y demás, por lo que en la red hay miles de páginas dedicadas a esta forma. Incluso, ya hay autores (Raguseo, Zambrano) desarrollando una teoría literaria específica sobre la tuiteratura, esto es, la minificción en no más de 140 caracteres. (Rojo, 2016: 379)

En esta línea de pensamiento también se mueve Ana Calvo, quien, a pesar de que como las dos autoras anteriores también aporta otra denominación para nombrar al mismo fenómeno, ella utiliza por lo general el concepto "microrrelato hipermedial". En este caso la microficción, desde la óptica de su teoría crítica, incide en la adaptación de este tipo de literatura al modelo tecnológico, instantáneo e "hipermedial" de la sociedad actual, donde lo multimedia prima sobre todo lo demás y articula la masa de la reflexión crítica contemporánea. Según ella, la literatura toma un camino en esta misma dirección y lo consigue gracias a la adaptabilidad del microrrelato, cuya versatilidad e hipermedialidad permiten una renovación del uso micro en los nuevos canales de difusión que mantienen una evolución constante. En su estudio del fenómeno (2020) incide en la relevancia de la imagen en este tipo de manifestaciones, considerándola una de las claves del paradigma que representa el fenómeno dentro de los estudios teóricos de la actualidad literaria. La

otra clave la sitúa en la emergencia digital y tecnológica de la sociedad actual que define asimismo la mutación de estas nuevas formas de creación:

> La comunión con lo digital, en lo teórico y en lo didáctico, inaugura un espacio de convivencia entre disciplinas, caracterizado por la multiplicación de los soportes y las plataformas en línea. Se produce un fenómeno que desencadena la mutación de los roles tradicionales asignados a lector y escritor y, por ende, a docente y discente. (Calvo, 2020: 12)

Tanto la proliferación de un espacio multiplataformas como la convergencia entre lo digital y lo académico favorecen una revisión de las asignaciones canónicas entre las personas escritoras y las lectoras (o ya en otros medios, entre las personas espectadoras y las creadoras). Esta reflexión de Calvo apuntala los primeros capítulos de esta tesis que introducían la cuestión de la relevancia de lo virtual en plena era tecnológica en la sociedad del presente.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

USC
UNIVERSIDADE
DE SANTIAGO
DE COMPOSTELA

7. Tuiteratura y primeros procesos transmedia

Antes de ahondar más significativamente en las repercusiones fílmicas del fenómeno, sería pertinente trazar la línea de evolución de la tuiteratura y su relación con el campo de la adaptación hasta la actualidad. Para ello, el punto de partida desde el que se comienza su descripción es el año 2010, con la aparición del proyecto de adaptación a la red social Twitter del clásico literario de Shakespeare *Romeo and Juliet* (1597).

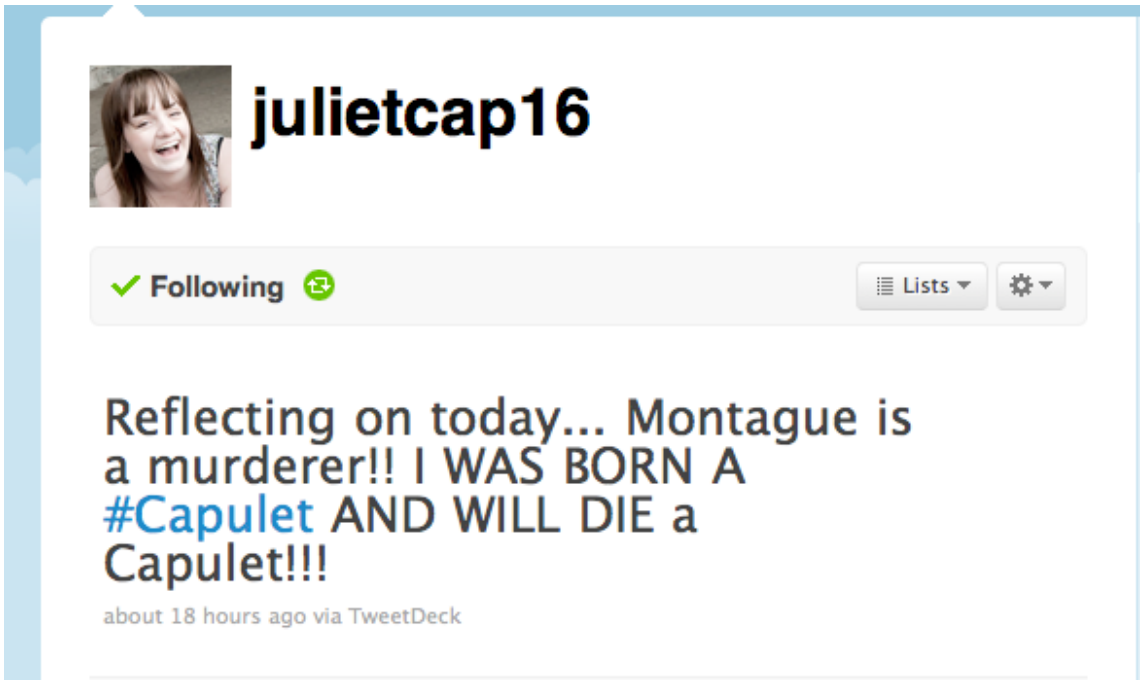
Bajo el título de *Such Tweet Sorrow*, inspirado de la frase que pronuncia Juliet en la obra original *Parting is such sweet sorrow* (Despedirse es una tristeza tan dulce), la obra se desarrolló a lo largo de una duración total de cinco semanas (del 10 de abril al 12 de mayo de 2010). Fue interpretada por seis actores profesionales, dando voz a los personajes de Romeo Montague, Mercutio, Juliet Capulet, Tybalt Capulet, Jess Capulet y Laurence Friar, pertenecientes a la Royal Shakespeare Company y bajo el amparo de la Mudlark Production Company. Aunque la red principal de difusión principal fue Twitter, hubo además una fuerte alternancia con otras plataformas digitales como Facebook o YouTube, entre otras, lo que facilitó una comunicación intermedia del texto y su difusión y diálogo con las personas usuarias.

Si bien el proyecto suscitó una gran curiosidad en el momento de su realización y en los posteriores estudios al respecto de su valor como producto de adaptación, también sirve como punto de partida para entender cómo Twitter lleva ejerciendo de medio de creación o diseminación literaria desde hace más de una década. En este caso concreto, se demuestra con su posterior evolución inherente hacia la tuiteratura, partiendo del modelo de la adaptación. Del mismo modo, se evidencia la pertinencia de las redes sociales u otros medios digitales similares a la hora de emprender estos diseños, ya sean de adaptación o de creación propia.

En el mismo año 2013,[159] Maurizio Calbi dedica un capítulo completo al análisis de esta obra al respecto de la voz de Shakespeare en diferentes medios, centrándose sobre todo en la presencia o no del lenguaje del autor en la misma. Sin embargo, el autor nos introduce una vez más la eterna dicotomía que existe en todos los estudios de adaptación, la discusión acerca su valor respecto a la cuestión de la fidelidad con la obra original que adapta. Un retorno ya conocido al viejo prejuicio del prestigio por antigüedad que en este caso concreto se insufla de la titánica figura literaria de William Shakespeare. Uno de los argumentos en los que se apoya la crítica a la fidelidad de la adaptación a Twitter de la obra del autor inglés es que las características del lenguaje de las redes sociales la alejan del lenguaje y el estilo shakespearianos que la deberían caracterizar. Calbi resuelve este argumento fundado en el prejuicio del prestigio literario en que el autor en su época era un dramaturgo "accessible" y "populist" como lo son las redes sociales en la actualidad, por lo que el bardo sería también un creador de contenido digital al modo actual entrando a formar parte de la "tweeple" (2013: 145). De hecho, esta cuestión ya ha sido debatida respecto a la presencia de la popular tendencia actual de las *fake news* en los siglos

[159] Abuín (2013) también analiza ampliamente el fenómeno definiéndolo mediante el concepto de *Twittoperas*. El autor realiza una comparación de la obra con el espectáculo teatral *Amores prohibidos 2.0* (2012) del grupo gallego Chévere, dado que ambas se basan en la contemporaneidad digital de las redes sociales para representar el drama shakesperiano de Romeo y Julieta.

precedentes, tomando como referencia la figura de Shakespeare y el modo de tratar o incluso adaptar su obra.



Il. 36: "*Such Tweet Sorrow*" (Fuente: *Postmodernism*, http://tccpomo.blogspot.com/2010/04/romeo-and-juliet-on-twitter-d.html).

Un caso curioso lo configura por ejemplo las adaptaciones al cine de Laurence Olivier. Si se hace el ejercicio de realizar una búsqueda en Google de la figura de Ricardo III, la mayoría de los resultados que se arrojan en la sección de imágenes se corresponden con el personaje fílmico de Olivier. Esta influencia, además, no solo se limita a la red, sino que incluso a veces llega también hasta la prensa, evidenciando la influencia de la adaptación en la memoria colectiva popular. En efecto, esta idea de la "accesibilidad" en las adaptaciones de la obra de Shakespeare, también es defendida como el eje central en la definición de su transposición al cine por Anxo Abuín (2012: 66). Se infiere, pues, que el concepto clave a la hora de definir las adaptaciones del bardo al medio fílmico o incluso a la televisión es la accesibilidad, ya que se busca una respuesta cinematográfica a la cuestión de la atracción de la audiencia sobre una narrativa que, o bien no le es conocida, o bien no le resulta interesante.

Más allá de esta dicotomía recurrente, Calbi insiste en la idea de esta adaptación entendida en términos de *performance*, superada la idea de una simple transposición del texto a otro medio se insiste en la idea de remediación. Una adaptación que, al mismo tiempo, contempla la definición literal del concepto entendida como un proceso biológico de transformación respecto al medio, pero también un proceso cultural en el que intervienen factores de identidad y demanda del público contemporáneo. Por lo tanto, Calbi defiende, en la línea identitaria de Elleström (2019), el carácter transmedia de este proyecto, el cual define de la siguiente manera:

> The characters' persistent awareness of the medium, which is part of the production's extensive self-reflexivity, shows that *Such Tweet Sorrow* not only dramatizes a story of tragic love between two "tweeple" in the universe of Twitter; it also tells a story about its medium and the other social media it incorporates, making them an essential part of its "message". (2013: 150)

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

Para el autor, esa autoconsciencia en la adaptación del medio no es una simple correlación indicativa de la realidad de su definición, sino que forma parte del propio proceso de dramatización de la obra; por lo tanto, esa característica transmedia se vuelve un elemento central a la hora de entender el mensaje de la historia.

La presencia transmedia del bardo ha sido ampliamente estudiada por diferentes especialistas, pues, aparte del caso anterior de su adaptación a Twitter, existen muchos otros ejemplos relacionados con la cultura fan, las redes sociales o el propio medio fílmico en que su presencia es evidente. Asimismo, Anna Blackwell señala "the foremost place that fans, bloggers, social media users and other non-traditional Shakespeareans occupy in not only the playwright's use but the determining of Shakespearean meaning in the contemporary moment" (2018: 165), dado que, según la autora, la pertinencia del escritor inglés en la cultura actual es indiscutible y visible a través de la producción de diferentes actantes en redes atraídos por su obra. Jonathan H. Pope deja a un lado la importancia del dramaturgo en las redes sociales y se centra más en el fenómeno fan que acarrea su producción dramática. En palabras de Pope: "Shakespeare is an essential part of the history of fandom" (2020: 169); de ahí que casi pueda hablarse de una figura pionera del fenómeno de la creación *fandom*.

Otro ejemplo de la presencia de lo literario en las redes sociales, y en este caso concreto Twitter, es la denominada "afterlife" de los autores clásicos de literaturas diversas, nacionales o internacionales, que, según Rachel MagShamhráin (2020: 297), reviven en los medios digitales tras perfiles creados por personas anónimas. El ejemplo concreto con el que la autora ilustra esta condición *post mortem* es el del escritor romántico alemán Heinrich Von Kleist, una suerte de poeta resucitado en redes que adapta una figura autorial del pasado a su retrato y regreso a la vida en un medio posliterario. Como bien afirma MagShamhráin, vivimos "in an age when the author may be repeatedly artificially resurrected (and even potentially improved), including on Facebook and Twitter, tweeting as @HeinrichvKleist, among other handles", lo que, hasta cierto punto y no siempre exento de determinados riesgos, provoca que "both he and his works may be adapted and written on (weitergeschrieben) in innovative ways" (313).

El caso del poeta alemán, cuyo perfil se creó en el año 2010 y continuó activo hasta fines del 2021, no es el único que se puede encontrar en la red social Twitter. Estos procesos transmedia tienen su contestación en otras literaturas y sus figuras centrales, como son los casos de la literatura inglesa y William Shakespeare a través del perfil @Wwm_Shakespeare, cuya cuenta es seguida por más de doscientos mil personas usuarias y lleva activa desde el año 2008 hasta el día de hoy. También se da el caso en la literatura francesa con figuras como las de Marcel Proust, entre otras, cuyo perfil @_Marcel_Proust_ y con más de mil *followers* mantiene su actividad desde su creación en el año 2012 hasta la actualidad; o, incluso, en la literatura española con el caso de Miguel de Cervantes y el perfil @CervantesSaaved, el cual aglutina casi mil quinientos *followers* y lleva activa desde el año de su creación en el 2015.

La constante que impera en estos tres ejemplos es la de adoptar una impostura por parte de las personas usuarias anónimas tras estos perfiles que interpretan el papel de los autores como entidades activas en redes sociales, al mismo tiempo que los tuits reflejan en la mayoría de los casos extractos o fragmentos de sus obras originales. Esa imitación se repite tanto en la autoalusión a sí mismos o a los escritores que interpretan como una adecuación del lenguaje utilizado al propio o considerado como propio en la época de los autores, significado muchas veces en la forma de escribir de los mismos.

En el siguiente punto de encuentro, si bien se mantiene el tono respecto de lo literario a lo mediático, no hay un proceso de adaptación en sí mismo, sino un intento de creación

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

literaria a través de Twitter. Se está en presencia, pues, de un ejercicio tan próximo a la estética de la tuiteratura como puedan ser los posteriores trabajos de Ellis y Bartual. Sin embargo, no es vanguardista u original, puesto que la tuiteratura ya venía manifestándose ampliamente; más bien se trataría de la posibilidad de creación de una novela corta a través de la red social. Es el caso de *Glue* (2013), de Steven Soderbergh, que acerca un poco más el fenómeno al medio cinematográfico, con la presencia del director y su eterna dicotomía entre lo que él considera *movies* o *cinema*. La diferencia residiría en que mientras las primeras son un puro ejercicio de entretenimiento de la audiencia a través de las imágenes, el segundo es arte audiovisual.

La novela narra una historia constreñida por el hecho de reducir a la mínima expresión sus elementos y, aun así, seguir funcionando como tal. El argumento narra las peripecias de un "tú" lector o lectora que, tras ser testigo de su propio funeral, emprende la búsqueda de un objeto misterioso identificado por caracteres aparentemente aleatorios a través de Europa Occidental. Si bien el estilo responde bastante a una estética francesa, tanto literaria como cinematográfica, con los movimientos de la *nouvelle vague* y el *nouveau roman,* rescatando elementos como la *femme fatale*, explosiones de violencia, descripciones puntillistas o el cinismo de sus protagonistas, el estilo cinematográfico de Soderbergh tiende a imponerse, mediante un argumento cerebral y que provoca una inmersión en la historia desencadenando una actitud de cierta admiración. Todo esto hace preguntarse si la novela corta ideada en el marco de la tuiteratura por el director es realmente lo que promulga ser o si se trata en verdad de un guion cinematográfico adaptado al medio, en la forma de un thriller de suspense. Esta duda se acentúa con la inclusión en el relato de fotos realizadas con una maestría estética propia del arte fílmico y otros elementos auditivos muy relacionados al mundo cinematográfico. Por lo tanto, aunque no se está aquí ante una película, podría decirse que el proyecto de Soderbergh se aproxima en buena medida a su propia idea del cine-arte. Este ejemplo sirve como puente de unión perfecto entre la tuiteratura y el cine y como preludio al caso de la primera adaptación al cine de la tuiteratura casi diez años más tarde.

Y así se llega hasta la transformación del medio que da lugar a la aparición del nuevo paradigma que centra este estudio: la adaptación posliteraria al cine de los fenómenos de la tuiteratura. Viene de la mano del relato tuiterario *#TheStory* (2015) de Aziah King y su transformación en el filme del año 2020. Sin obviar los casos de los relatos tuiterarios de Ellis y su *Dear David* (2017), que se estrena en salas en el 2023, o el más relevante en el ámbito español: *Todo está bien* (2017) de Bartual, el cual no ha llegado aún a trasladarse al medio fílmico. En el momento de escribir estas líneas solo uno de esos ejemplos centrales al estudio de caso del susodicho filme *@zola* ha visto la luz, el filme de John McPhail (*Dear David*, 2023). Ambos se analizarán en profundidad más adelante con la descripción exhaustiva del paradigma en cuestión.

La única excepción a la singularidad del caso del primer filme adaptado de un texto tuiterario son varios proyectos aislados del año 2010 de la cadena CBS, consistentes en la creación de cuatro *sitcoms* o comedias de situación inspiradas en hilos de Twitter. Son los casos concretos de la serie *$#*! My Dad Says* (2010-2011), fundamentada en el hilo posteado por la cuenta @shitmydadsays, creada en 2009 y que en la actualidad cuenta con 2,2 millones de *followers*. La trama ficcional se resumiría en una especie de broma digital acaerca de en un usuario de veintinueve años que pretende recoger en la red social las salidas de tono o sentencias políticamente incorrectas de su padre de más de setenta años y con el que convive[160].

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

[160] Es el único de los ejemplos que llegó a emitirse en el canal y supuso un sonado fracaso, siendo cancelada su emisión tras una sola temporada.

La serie solo cuenta con una temporada de emisión, dividida en dieciocho episodios de veintiún minutos de duración cada uno en los que se narran en tono humorístico las desavenencias entre el padre y su hijo en el hogar familiar. De forma anecdótica, el protagonista de esta comedia es el actor William Shatner, popular internacionalmente por haber interpretado al capitán Kirk en la serie de ciencia ficción *Star Trek* de finales de los sesenta. El segundo caso es el de un proyecto de serie que no se llegó a emitir y que se inspiraba en un hilo creado por la cuenta @shhdontellsteve (mismo nombre de la serie), creada en el año 2009 también y con un total de 12,5 mil *followers* actualmente en Twitter. En esta ocasión la historia se resume en las grotescas interacciones entre dos compañeros de piso[161].

El tercer ejemplo, que tampoco se llegó a emitir y también iba a ser producido por Kutcher, era la *sitcom Dear Girls Above Me*, adaptada del hilo publicado por el director de cine Charlie McDowell en la cuenta de Twitter @charliemcdowell, abierta en 2009 y con 65,3 mil *followers*. La historia cuenta las experiencias del autor respecto a sus vecinas del piso de arriba a las que podía escuchar todo lo que hacían. Aunque la CBS finalmente canceló el proyecto, ese hilo se convirtió tres años más tarde en el libro *Dear Girls Above Me* (2013), firmado por el mismo McDowell. Y, finalmente, el cuarto proyecto cancelado por la cadena estadounidense era una comedia escrita por Kelly Oxford y titulada *Mother of All Something*. Estaba basada en un hilo de Twitter publicado por la misma Oxford en su cuenta @kellyoxford, creada en 2009 y con más de 800 mil *followers* actualmente, e iba a ser producido por la famosa actriz Jessica Alba. La historia narra las experiencias de la propia autora como madre en la ciudad canadiense de Calgary.

Otro ejemplo muy aislado, precedente al fenómeno *@zola* y ya en el ámbito hispánico, se encuentra en la serie animada *Vida Pública Show* (2011-). Esta producción colombiana, creada por los publicistas Carlos Montoya y Tatiana Zabala, se emite a través de YouTube en el canal TrineoTv y adapta los tuits de la cuenta @TRINEOTV, abierta en el 2011 y con veintiséis mil *followers* actualmente. Sin embargo, el número de suscripciones en YouTube, donde se emite la serie, supera el medio millón, muy por encima de las cifras de Twitter. La serie cuenta en tono humorístico y a veces satírico las aventuras de sus tres protagonistas: José, un chico colombiano de provincia; Catalina, una joven inteligente; y Simón, un hombre relajado e irreverente en capítulo de dos minutos y medio de duración cada uno.

Por tanto, podrían considerarse estos ejemplos singulares como los precedentes en el medio audiovisual del paradigma fílmico de *@zola*. Sin embargo, el filme establece un modelo en el medio puramente cinematográfico, pues todos esos modelos previos de poco alcance y en su mayoría cancelados se quedaron en el medio televisivo o de forma intermedial en otros formatos digitales, y exitoso que ya en el año 2022 empieza a hacerse notar su influencia en las diversas producciones que comienzan a aflorar. Uno de los ejemplos más significativos es el nuevo proyecto del gigante Netflix, *The Thanksgiving Text* (n/a), aún en desarrollo y sin fecha de estreno prevista, pero que adapta una historia viral surgida en la red social Twitter. Aunque no se trata como en el caso de estudio propuesto de una adaptación de la tuiteratura, en tanto que el texto de Aziah King funciona como tal, sí describe una tendencia en la adaptación de historias surgidas de esta red social. En esta circunstancia concreta, el suceso en cuestión fue un intercambio de mensajes erróneo que el usuario @Jamalhinton12 subió a Twitter en forma de capturas de pantalla y rápidamente se viralizó. El contenido de esos mensajes revelaba la equivocación de una señora, Wanda Dench, que invitaba a un joven, Jamal Hinton, por error a su cena de acción de gracias el 15 de noviembre de 2016. El usuario, que se unió

[161] El proyecto televisivo contaría, de haberse realizado, con el actor Ashton Kutcher, otro habitual de las sitcoms estadounidenses y muy activo en la red social en la época, como productor ejecutivo.

a Twitter en 2016 y actualmente cuenta con casi ciento treinte mil *followers*, consiguió que la historia se viralizase con casi cuarenta y tres mil *retweets* y ciento cuarenta mil *likes*. El hecho de que la invitación siguiese adelante tras conocerse el error y que los protagonistas de esta historia hayan seguido en contacto, surgiendo entre ellos una relación de amistad, todo ello documentado en Twitter por Hinton, llegando a invitarlo de nuevo en los años venideros, pero con el factor emotivo del fallecimiento del marido de Dench a causa de la COVID-19, ha llevado a Netflix a querer adaptar la historia a la gran pantalla.

Otro de los proyectos que ya están en marcha y se encuentra en emisión, esta vez de la mano de otra plataforma de *streaming* como es HBO Max, es *One Perfect Shot* (2022-). Aunque en esta ocasión se vuelve al formato de serie de televisión o miniserie documental, la inspiración también surge de la cuenta de Twitter homónima @OnePerfectShot, creada en 2013 y con aproximadamente setecientos mil seguidores. Esta cuenta se dedica básicamente a recopilar imágenes icónicas de películas y postearlas en su perfil. Bajo esta premisa, la directora de la serie, Ava DuVernay, entrevista a diferentes directores de cine para que en cada episodio relaten la escena más icónica que hayan filmado o cuál consideran que sea la más memorable de la historia del cine en general. Sin embargo, como ya se ha comentado en líneas precedentes, el ejemplo más próximo en el tiempo y en la forma al paradigma iniciado por *@zola* es el del filme *Dear David* (2023), que adapta el relato tuiterario de Adam Ellis.

Se está, por tanto, ante el resurgimiento o comienzo real del paradigma de las adaptaciones al medio fílmico de contenidos de Twitter, tanto tuiteratura como historias virales, después del falso inicio en los años de gran impacto de la red social durante la primera década del milenio. Un resurgimiento (ya hoy en día resultando en cierto desprestigio de la red social) que coincide temporalmente con un aumento de la popularidad del medio, así como del interés en torno al mismo, por su venta al multimillonario estadounidense Elon Musk. Ello ha acarreado un cambio, tanto de la imagen corporativa, pasando a ser X, como del entramado legal de la plataforma.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

8. Análisis de los estudios de caso

8.1. *@ZOLA*: EL TEXTO TUITERARIO Y EL TEXTO FÍLMICO

El texto tuiterario objeto de análisis es *#TheStory* (2015), publicado a través de hilos de Twitter por Aziah "Zola" Wells King, con el *user* @_zolarmoon. Su correspondiente texto fílmico es *@zola* (2020)[162], dirigido por Janicza Bravo. A medio camino entre ambos se encuentra el texto periodístico de David Kushner "Zola Tells All" (*Rolling Stone*, 2015), el cual también es reconocido en el guion original como la obra en la que se basa el filme.



Il. 37: "Cartel *@zola*" (Fuente*: tvinsider*, https://www.tvinsider.com/show/zola/).

8.1.1. Contextos de producción

Aziah "Zola" Wells King (1995-) es la autora tras la historia viral creada en Twitter en 2015, *#TheStory*. Creció en una familia donde la figura paterna variaba tanto como el domicilio, hermana mayor de otras siete niñas, su madre era asistente legal en la ciudad

[162] Ficha técnica: dirección: Janicza Bravo/Guion y diálogos: Janicza Bravo, A'Ziah King (historia original), David Kushner (articulista de la revista *Rolling Stone*) y Jeremy O. Harris/Música: Mica Levi/Fotografía: Ari Wegner/Decorados: Ruston Head/Vestuario: Derica Cola Washington/Diseño de producción: Katie Byron/Edición: Joi McMillon/Dirección artística: Steve Erdberg/Asistentes de dirección: Shahrzad Davani, Ricky R. Weaver y Eric Scott Williamson/Casting: Kim Coleman/Producción: Christine Vachon, David Hinojosa, Gia Walsh, Kara Baker, Vince Jolivette, Elizabeth Haggard y Dave Franco/Productoras: Killer Films, Ramona Films y Gigi Films/Distribución: A24/País de origen: Estados Unidos/Género: Drama | Basado en hechos reales | Prostitución | Crimen/Duración: 86 minutos/Fecha de estreno: 2020 en Sundance, 2021 en Estados Unidos/Elenco: Riley Keough (Stefani), Taylour Paige (Zola), Nicholas Braun (Derrek), Colman Domingo (X), Ari'el Stachel (Sean), Jason Mitchel (Dion), TS Madison (Hollywood), Tony Demil (primer cliente), Nelcie Souffrant (Gail), Nasir Rahim (Jonathan), Sophie Hall (Baybe). Sinopsis: Una camarera, convertida en bailarina exótica, apodada Zola se embarca en un viaje a Florida junto a otra stripper, su novio y su chulo con el objetivo de que ambas ganen mucho dinero bailando en clubes de Florida. Lo que parecía un viaje sencillo se tornará en una intensa y alocada historia de crimen y prostitución. Zola lo contó todo en un hilo de Twitter que se hizo viral.

de Detroit en la época en la que discurre la historia narrada en Twitter. Ella trabajaba de camarera en *Hooters*, un restaurante de la ciudad. Actualmente vive en Atlanta (Georgia) con su marido y sus dos hijas y su madre ejerce como su representante. Tras el éxito de su historia tuiteraria, en el año 2020 público su primer EP *Zola*, compuesto por cinco canciones y que le permitió cumplir así con su sueño de adolescencia de convertirse en cantante. También es popular en la plataforma digital de contenido para adultos OnlyFans. Además, lanzó su propia línea de moda de camisetas *Hoeism* (a propósito del comentario de una seguidora en Twitter que la describió como la *Queen of heoism* [Reina del zorrismo])[163].

Janicza Michelle Bravo Ford (1981-) es una directora de cine estadounidense. Es hija de sastres panameños y, posteriormente, su madre ejerció como militar estadounidense, por lo que pasó toda su infancia entre Colón y la base estadounidense de Panamá, hecho que le permite hablar fluidamente español. Su formación artística corrió a cargo del Playwrights Horizons Theater School de la New York University Tisch School of the Arts, donde se imparte una educación centrada en el arte teatral y cinematográfico. Su primer éxito en el ámbito fílmico fue *Gregory Go Boom* (2013), cuyo título fue inspirado por el filme de François Truffaut *L'Argent de poche* (1976), protagonizado por Michael Cera y galardonado con el Gran Premio del Jurado en la sección de cortometraje del festival de Sundance. Más tarde, en el año 2016, dirigirá de nuevo a Michael Cera en el filme *Lemon*, que no vio la luz hasta el año 2017 por complicaciones en el proceso de producción. Finalmente, en el año 2020 estrena *@zola* en el festival de Sundance, consiguiendo la nominación del Gran Premio del Jurado[164].

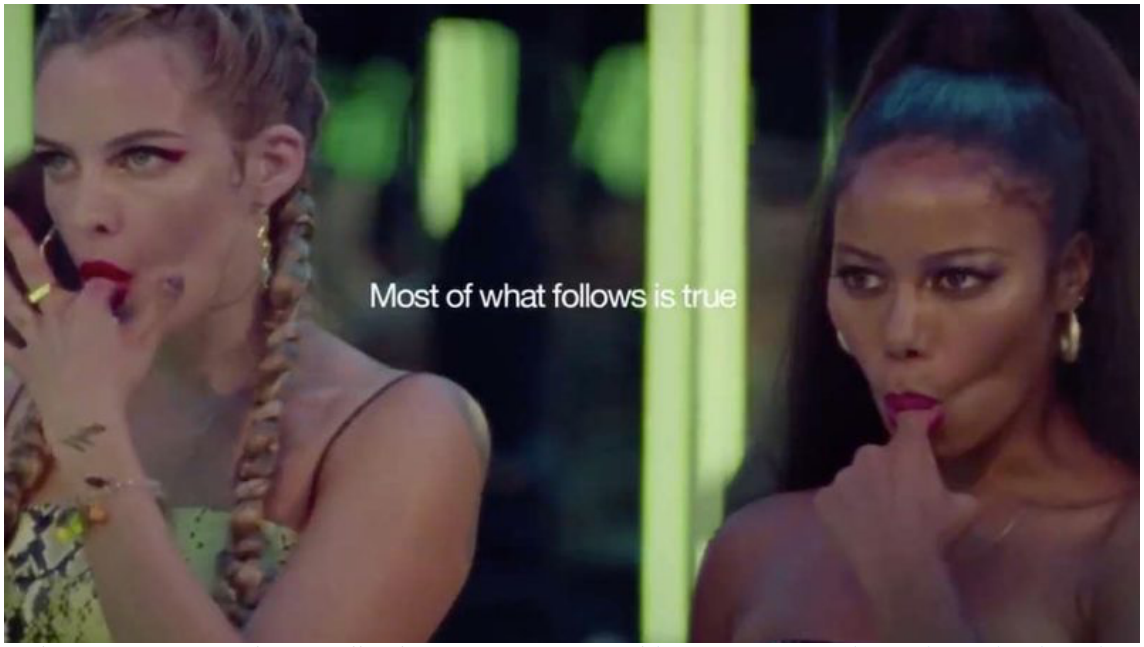
Aunque hay claramente dos grandes obras definidas en este contexto de producción, cabe indicar que entre ambos surge otro texto intermedio que afecta a los dos relatos de diferentes maneras. En el año 2015, David Kushner, de la revista *Rolling Stone*, escribió el artículo "Zola Tells All", en el que a través de entrevistas con los diferentes implicados en el relato de Zola, explicaba la verdad de la historia y desmonta algunos de los hechos ficcionalizados, como el asesinato del chulo o el intento de suicidio de Jarrett. Este fenómeno de intertextualidad entre el hilo de Twitter y el artículo de la revista provoca, por una parte, que el filme beba de dos fuentes a la hora de adaptar la historia, pero, por otra, también habilita la confrontación de diferentes versiones de los mismos hechos. Sin embargo, como se verá en el análisis comparativo, la versión fílmica optará por ser más próxima al relato de Aziah King incluyendo por ejemplo las escenas abiertamente dramatizadas, e incluso la incorporación de la versión del personaje de Jessica/Stefani tendrá un tono claramente sesgado. Por tanto, Bravo adapta un relato, el de Zola, no unos hechos reales que ya habían facilitado (aunque alterados) en su origen la creación del hilo en Twitter.

8.1.2. Comparación entre el texto fílmico y el texto tuiterario

El filme comienza con un añadido respecto a la historia original: una escena introductoria en la que Zola y Stefani se maquillan enfrente de un espejo, presumiblemente antes de una actuación. En ella se adapta el primer tuit del texto de forma literal, poniéndolo en la voz de Zola, quien promueve un ejercicio de ruptura de la cuarta pared y apela directamente a la audiencia. A continuación, se realiza un fundido en negro que permite a la directora introducir el siguiente mensaje "On October 27, 2015 @_zolarmoon tweeted the following 148 tweets" (Bravo, 2015: 00.01.35). De esta manera informa de su intención en la adaptación de la historia creada por Zola en el año 2015. A partir de esta primera escena introductoria, el filme continúa adaptando la historia

[163] Más información en Dickson (2021).
[164] Datos extraídos del portal fílmico especializado *IMDb*, https://www.imdb.com/name/nm1891632/.

siguiendo la información contenida en los tuits de Zola con la secuencia inicial del restaurante, haciendo guiños al medio que adapta con los sonidos propios de Twitter y al final de esta haciendo el efecto *like* en pantalla (00.03.50). Obviamente esta escena está mucho más desarrollada en la versión fílmica al corresponderse tan solo a cuatro tuits en el texto.



Il. 38: "Stefani y Zola maquillándose" (Fuente: *@nerd*, https://www.arrobanerd.com.br/thread-twitter-que-deu-origem-ao-filme-zola/).

Tras los créditos sobre fundido negro, en el minuto 00.03.51 hay un segundo comienzo del filme, que marca un añadido respecto a la obra tuiteraria. Se introduce una secuencia del primer baile erótico de Zola y Stefani en el filme que no aparece en el hilo de Twitter. Esta secuencia sirve para incluir también un elemento que tampoco está presente en el texto, que es la tensión sexual inicial que se produce entre las dos protagonistas. Si bien a posteriori se conoció la condición bisexual de Jessica, así como una intención de flirteo con Zola, en declaraciones de esta, en la narración no está presente explícitamente.



Il. 39: "Stefani y Zola, tensión" (Fuente: *eam cinema*, https://www.elantepenultimomohicano.com/2022/03/critica-zola.html).

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

Con el final de la secuencia del baile en el club de striptease, se llega a un tercer inicio del filme en el minuto 00.06.15, donde se vuelve a hacer guiños al medio digital con el sonido de notificación de Twitter y el título de la cinta con estética de usuaria @zola. Tras este tercer comienzo, la secuencia siguiente ya retoma los tuits originales con la conversación entre las protagonistas para viajar a Florida.

Aparte de estos recordatorios constantes del medio original y que se sucederán de manera repetida a lo largo de todo el filme mediante sonidos de notificación, títulos encabezados con el @, pantallazos con el efecto *like* o incluso las capturas de imagen; conviene resaltar que uno de los cambios significativos que primero se observan en la versión fílmica es la diferencia en los nombres de los personajes: Zola es la única que conserva su mote/pseudónimo real. El original Jessica en Twitter es cambiado por Stefani en el filme, Z (cuyo nombre real es Rudy) pasa a ser X, mientras que Jarrett se transforma en Derrek en la versión cinematográfica. Probablemente, esto sea, en efecto, por una cuestión de conservación de la privacidad de los implicados en los acontecimientos descritos, y el hecho de que se mantenga el de Zola (aunque solo sea un mote apelativo) se deba a que ella misma es la única que participó activa y voluntariamente en la producción del filme. De hecho, en declaraciones posteriores a la revista *Rolling Stone*, tras el éxito rotundo de la publicación en Twitter de la historia, Jessica afirmó lo siguiente respecto al fenómeno tuiterario viralizado: "'She's ruining my life', Jessica tells me." (Kushner, 2015: 2).

La secuencia que retoma el hilo original se desarrolla en casa de Zola casi en su totalidad, a excepción de una traslación a un restaurante que se añade en el texto fílmico. En ella se adaptan cinco tuits y un sexto parcialmente escenificando el momento en el que Stefani contacta con Zola para ir a Florida y las reticencias de Sean, novio de la segunda. Aquí, la escena sexual entre Zola y Sean es representada en el filme tal y como la describía Zola en el tuit; sin embargo, se comprobará más adelante cómo algunos episodios sexuales son suprimidos o modificados entre los dos textos e incluso en relación con los hechos realmente acontecidos. La escena del filme siguió al pie de la letra el tuit de Zola: "I had to fuck him calm." (2015) y en declaraciones a Kushner, Sean afirmó lo siguiente: "'It worked,' Sean tells me with a grin. 'I believe I took a nap.'" (5).

Los cinco siguientes tuits dan forma a la secuencia del viaje hasta Florida, que incluye algunos añadidos como la parada en la gasolinera donde se realiza un plano picado con *travelling* lateral de Zola y Stefani orinando en los aseos del establecimiento. Este plano sirve de elemento de anteposición dicotómico de las dos protagonistas en lo relacionado a cómo se desenvuelven en una acción rutinaria específica. Así, si bien se observa cómo Zola cuidadosamente orina en el aseo guardando una postura higiénica, Stefani, por el contrario, adopta una actitud mucho más descuidada e incluso no tira de la cadena al terminar. Bravo justifica la inclusión de ese plano de la siguiente manera:

> I thought there was no clearer way to paint a picture of who these two women were than by seeing their urine and what their hygiene was in a bathroom. You see their piss and their relationship to how they use a toilet, and you know everything you need to know. (Handler, 2021)

Del mismo modo, el uso de la fotografía en esta secuencia cobra cierta relevancia para la ambientación del espacio geográfico específico que se está representando. La recursividad en la ironía se hace explícita con el contraste político-religioso del sur de Estados Unidos respecto al tono inmoral de las acciones que configuran la trama de la película. Esa esencia moralista sureña se escenifica con los planos sostenidos de la cruz

cristiana de gran tamaño y la bandera confederada a media asta, visibles en el transcurso del viaje desde la ventanilla del coche en movimiento.

Luego de una breve secuencia en el motel correspondiente a los cuatro tuits siguientes de la historia, se da inicio a la segunda secuencia en un club de *striptease* en el filme, siendo singularmente la primera vez que sucede en el relato tuiterario. Pese a que no se detalla demasiado la historia ni se ahonda en los hechos acontecidos, más allá de un par de tuits, la secuencia en el filme es mucho más elaborada, recreándose en el momento anterior a la actuación de las bailarinas como en su desarrollo. Se añade la escena en el camerino en la que un conjunto de strippers reza en coro lideradas por el personaje de Hollywood. Bravo también continúa con su planteamiento estético en los elementos rescatados del medio digital Twitter, pero añade un recurso de variación en multiplanos en la preparación de las protagonistas en el que realiza un juego visual con los espejos al más puro estilo ophulsiano[165]. La secuencia alcanza su culmen con una realización combinatoria entre planos medios, cortos, detalle y generales de las actuaciones de las dos bailarinas.



Il. 40: "Stefani y Zola, prostitución" (Fuente: *Folha de S. Paulo*, https://www1.folha.uol.com.br/colunas/helen-beltrame-linne/2022/01/zola-retrata-strippers-e-venda-de-sexo-em-otima-narrativa-sem-moralismos.shtml).

[165] Max Ophüls (1902-1957) fue un director de cine alemán, prolífico sobre todo en lengua francesa y, posteriormente, en lengua inglesa, precursor de la *Nouvelle Vague* francesa. Su obra, de un contenido feminista muy marcado, se caracterizaba en el aspecto estilístico por la experimentación e innovación en los usos camerísticos y la elaboración de planos rompedores con la estética de la época. Uno de los elementos popularizados por el director en la construcción escenográfica de sus filmes fue el juego de planos mediante el uso de espejos y sus reflejos en cámara.

Una de las secuencias más densas del filme, que aglutina más de veinte tuits del relato, da comienzo con la deriva de las protagonistas hacia el mundo de la prostitución. En este caso, tanto el relato tuiterario como el fílmico coinciden ampliamente, si bien el problema que ambos presentan es la constatación posterior de la veracidad de los hechos por parte de Kushner en su artículo para *Rolling Stone*. A la postre, en conversaciones con las dos implicadas, relata lo siguiente: "Jessica insists she has never prostituted herself, and says that Zola was the one who wanted to turn tricks in Florida. Zola […] denies the allegation that she sold sex for money on the trip." (2015: 2). Ambas se acusan mutuamente y niegan haberse prostituido. El filme opta por dar voz a la versión de Zola y sigue lo relatado en *#TheStory*, pues ella jamás llega a entablar relaciones sexuales por dinero, a diferencia de Stefani. Sin embargo, los dos textos omiten de nuevo algo que sí ocurrió en las circunstancias reales y que ambas confirmaron a Kushner en su entrevista:

> When Rudy returned to collect his money, Zola says she tried to play it cool. "You haven't gotten any calls?" he asked her. "Those were good pictures I put up." He took Jessica's wad of cash — not seeming to care how many clients had visited her or how much they had been charged — and slipped Zola $500. "If you make your own money, give that back to me," he said. Then he had sex with Jessica on the couch. (Jessica confirmed this.) Afterwards, Rudy left to rejoin his fiancé. According to Zola, Jessica then said, "That's how I pay my rent. (10)

La omisión de este detalle en el filme y en el relato tuiterario es total, quizá por motivaciones sociales al preferir no explicitar en pantalla el abuso sexual de forma tan directa, quizá porque en el relato original este hecho tampoco interesaba a Zola en el momento de construir la historia. En todo caso, en el artículo de Kushner Zola narra los hechos en los que se descubre, de forma parcial y al final, el engaño de Jessica con la declaración a Jarrett enseñándole la foto de los dos yaciendo en el sofá:

> A few hours later, as their plane took off, Zola turned to Jarrett. "I really tried to hold this back," she said, "but you've got to know." Then she handed him her phone. "I took this picture the first night we got here," she said. It was Rudy and Jessica having sex on the hotel couch.
> Jarrett, who confirms he saw the picture, turned away. (14)

A continuación se produce una secuencia breve de nuevo en el motel en la que relato fílmico y tuiterario coinciden de pleno con la irrupción del personaje de Dion y que sirve de detonante para el lanzamiento de la secuencia siguiente en el nuevo hotel. Aquí, una vez más, aunque hay una correspondencia casi literal entre los dos relatos, se vuelve a producir una distonía entre filme, texto y realidad. En la escena de la discusión entre Stefani y Derrek por una publicación en Facebook sin permiso del segundo, la intervención de X en el filme no es la misma que en el hilo de Twitter. En el primer caso todo se queda en una simple amenaza y humillación, mientras que en el segundo Zola afirma que Z (X) se acostó con Jessica (Stefani) delante de Jarrett (Derrek). En la entrevista posterior, Zola diría lo siguiente a Kushner al respecto de esa circunstancia:

> According to Zola, that seemed to give Rudy a better idea. "I should fuck her right here, just show you who she really belongs to," he said, then seemed to reconsider it. "You know what? I'm going to kill your manhood. You're going to watch your girl go on all these calls. You're going to take her.". (10-11)

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

Por tanto, a pesar de que se insinuó la posibilidad, ese hecho no llegó a ocurrir. Sin embargo, Zola decidió ficcionalizarlo en su relato. El filme huye de estas amenazas de índole sexual y mantiene un simple tono de humillación frente a la figura de Stefani y su pertenencia o posesión por parte de X.

Con ello se llega a la segunda secuencia de prostitución en la que ya hay más variaciones entre las diferentes versiones. Si bien el filme sigue inicialmente el planteamiento de Zola en la trama tuiteraria, introduce un añadido muy marcado con la escena del *gangbang*, la cual es aprovechada por Bravo para dar voz a Stefani. Como ocurría en el tercer comienzo del filme y el @zola, con el título en pantalla @stefani se reproduce la versión de los hechos de esta, inspirada en los hechos narrados por la propia Jessica en el portal web Reddit en el año 2015. Este añadido fílmico tampoco está presente evidentemente en el hilo de Twitter, al ser anterior a la publicación de Jessica. Sin embargo, la forma de representarlo y la brevedad dan una pista a la audiencia de que la versión de Stefani/Jessica no es cierta, sino más bien una invención a posteriori para salvar su imagen. Kushner, que entrevista a las dos protagonistas de la historia y a Jarrett, los cuestiona acerca de los hechos acontecidos en esa noche con el siguiente resultado:

> Zola, Jarrett, and Jessica tell different versions of how the night unfolded from here. Jessica says only Zola took outcalls that night. Jarrett says both women went together on at least one trick, but quickly left when the johns didn't have the money. Zola says the only thing she did that night, while Jessica visited multiple johns, was try to talk Jarrett out of his relationship with her. (12)

Esta mezcla y multiplicidad de los puntos de vista, con las diferentes versiones de las personas implicadas, las diferentes interpretaciones o versiones en los dos relatos (tuiterario y fílmico) creados y perspectivas, resultan en testimonios mutuamente contradictorios y provocan una exploración de realidades plurales y paralelas que convergen en su intento por el conocimiento de una verdad única y pretendidamente no mutable sobre los hechos acontecidos. Todo ello en su conjunto provoca el denominado "efecto Rashomon", en el que la confrontación de varias ópticas enfrentadas permite alcanzar la revelación de una verdad o realidad concretas[166].

El filme se va acercando a su momento crucial con la secuencia del secuestro de Stefani. Aunque la trama es similar entre lo escrito por Zola y lo filmado por Bravo, hay diferencias sustanciales en cómo se desarrollan las diferentes acciones. Ambos relatos coinciden en el secuestro de Stefani por parte de Dion; sin embargo, mientras en el filme tanto X como Zola y Derrek están presentes en la habitación del hotel y presencian el disparo, en el hilo de Twitter Zola y Jarrett permanecen en el exterior de la habitación. Oyen un tiro y Z les dice haber disparado en la cabeza a Dion, en cambio en el filme este personaje no llega a morir, pero se le ve convaleciente por un disparo en el cuello. En declaraciones posteriores en la entrevista con Kushner, Zola diría lo siguiente respecto a este hecho y uno que se describirá más adelante: "Zola admits to embellishing some of the more sensational details — Jarrett's suicide attempt, Z shooting the pimp — for entertainment value" (2). Estas ficcionalizaciones en la historia de Zola dan ese carácter literario-narrativo al relato creado en Twitter, elevándolo a la categoría de tuiteratura. Por el contrario, Jarrett declararía a Kushner que no hubo ningún enfrentamiento, apoyadas

[166] Esta técnica debe su nombre al filme *Rashomon* (1950) del director de cine japonés Akira Kurosawa (1910-1998), adaptación del cuento de mismo nombre escrito por Ryunosuke Akutagawa (1892-1927) en el año 1915. En él se describe como el procedimiento para alcanzar la verdad por medio de la confrontación de las diferentes versiones de los hechos narradas por los personajes implicados en una misma acción.

sus afirmaciones por Jessica, y que habría sido Zola la que estaba en aquella habitación aquella noche y no ella. De nuevo, la multiplicidad de versiones sobre una misma historia:

> Jarrett offered a different version. According to him, there was no confrontation between Rudy and the pimp. He also denies Zola went with them on the outcall at all, saying it was he and Rudy alone who drove Jessica to that hotel. When they went to pick her up, Jarrett says, Jessica was already in the lobby. The pimp never offered Rudy $20,000 for Jessica, he says, and she hadn't been beaten. The only thing Rudy did in retaliation, according to Jarrett, was tell the hotel clerk to call the police because a man had tried to snatch his girlfriend. (Jessica's story closely mirrors Jarrett's, except, she says, it was Zola, not her, who was in the room with the other pimp that night). (12)

Así se llega a la secuencia de la reunión final precedente a la conclusión del filme, en la cual se produce su punto álgido dramático, presente en ambos relatos y que, como declaraba Zola en la cita anterior, fue un hecho ficcionalizado. El clímax del salto al vacío de Derrek desde el balcón de la habitación de hotel es representado en su totalidad, recreando posteriormente un *zoom off* desde el cuerpo yaciente en el suelo junto a la piscina. Sin embargo, en el relato de Zola, Jarrett no llega a caer; sí salta desde el balcón, pero se queda colgando al engancharsele los pantalones. En este hecho concreto ambas protagonistas y Jarrett coincidirán en declaraciones en el artículo de Kushner sobre lo vacío de la amenaza: "He pointed at the fourth floor window and said, "I'm going to fucking jump off this balcony if you don't come." Zola, Jessica and Jarrett all say it was clearly an empty threat." (13). El filme concluye con una reducción de la historia original a través de planos del coche dirigiéndose al aeropuerto pasando por la bahía de Florida y el cierre conclusivo con @zola. Por su parte, el relato en Twitter de Zola continúa un poco más con las consecuencias del viaje en su regreso a Detroit. Tras relatar el reencuentro con su novio y el arresto de Jessica y Z por prostitución de menores y asesinato. Esto último se explica con claridad en el artículo de la revista *Rolling Stone*.



Il. 41: "(De izq. a der.) Derrek, Stefani, Zola y X en el motel" (Fuente: *mxcinefilos*, https://mxcinefilos.wixsite.com/cinefilosmx/post/_zola).

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

Respecto a por qué Zola decidió recrear esa historia a través de Twitter y cómo surgen durante su narración esos elementos que ficcionalizan la obra, la autora lo argumenta en los siguientes términos recogidos por Kushner:

> When she posted the story on Twitter, she was caught up in the moment, she explains, riffing on the reactions of her followers who were responding in real time. She had posted and removed the story twice before and no one cared. To garner more interest this time, she made it darkly funny while preserving the gist of what happened. And she has no regrets. "I made people who probably wouldn't want to hear a sex trafficking story want to be a part of it," she says, "because it was entertaining.". (2-3)

Para concluir el presente análisis comparativo y retomando la idea del "efecto Rashomon" antes explicitada, con esa multiplicidad de versiones que en su conjugación permiten reconstruir el relato verídico de los sucesos, hay un hecho derivado de toda esta historia en la que todos los participantes coinciden, que es el de la explotación sexual y el tráfico de mujeres (o menores):

> That's the one thing each of the participants agree upon: the real story behind #TheStory, of how young girls and women are held against their will by sex traffickers, is more fucked up and unconscionable than any one person could invent. (3)

8.1.3. Janicza Bravo y la estética "Tampa-core"

8.1.3.1. La motivación de Bravo

Entre las múltiples entrevistas concedidas por Bravo a diferentes publicaciones y medios, hay una del verano del año 2021 otorgada a la revista *New York* y recogida en su sección de cultura pop "Vulture", en la que extensamente disecciona todos los motivos que la llevaron a realizar este filme. En una de las preguntas de Rachel Handler acerca de su relación con la creadora de la historia original, Aziah King, Bravo respondía lo siguiente:

> We had this two-hour call with her and her mother, and 15 to 20 minutes into the call, she was like, "We're very similar. I know you don't think we are, and you think you're not like me." And I was like, "No, no, no. You don't know what I'm thinking. I felt we were very similar the day I read those tweets. And that's why I felt I had to protect it." I felt and heard myself in her writing, and I wanted to be able to usher it into being and care for it in the way I'd want to be tended to. (2021)

El motivo principal que impulsó a la directora a adaptar la historia de Zola es la sensación de proximidad que provocó en ella la lectura del relato tuiterario, con el cual se sintió identificada por completo e hizo crecer en ella la necesidad de llevarlo al cine.

De hecho, la cultura pop es un elemento cuya representación en el filme es fundamental. Inmersa la humanidad en esa llamada *era tecnológica*, la presencia de los teléfonos móviles o de internet es inevitable. En el caso concreto de *@zola*, con el añadido de que la historia adaptada procede además de un medio digital, sucede con una interacción constante a través de soportes tecnológicos. Esta circunstancia trae consigo las siguientes consideraciones sobre los personajes representados: si bien Stefani

representa ese mundo de predominancia blanca estadounidense que se apropia en el apartado cultural de una personalidad asociada tópicamente a la comunidad negra, Zola, por su parte, enarbola la bandera del *hoeism* (zorrismo) pero desde una perspectiva anclada en una doble moralidad. Por un lado, condena la prostitución y la decisión de Stefani, a pesar de que, por el otro, también ella misma termina prostituyéndola. La psicología de este personaje se mueve entre cierto carácter amoral, entendido en hacer lo posible por sobrevivir en el mundo por muy oscuro que ello sea, pero al mismo tiempo en un cierto tono de alienación, donde realmente no sabe muy bien qué es lo que está haciendo o por qué lo está haciendo. Se produce una dicotomía propia del mundo moderno, acentuado de modo sutil por la propia Bravo con esa dependencia tecnológica que describe las decisiones tomadas por los personajes: ¿es Zola una mujer arrastrada a un mundo oscuro mediante la herramienta de las redes sociales? Es, quizá, una versión moderna del clásico *The Wizard of Oz* (Fleming, 1939), del que Bravo y Harris dicen haberse inspirado. Una reinterpretción de ese viaje a lo desconocido de la protagonista, Dorothy, con tres personajes que, así como la historia vaya evolucionando, se convertirán en sus enemigos. ¿O es simplemente una mujer que aplica una doble moral para abrirse paso por un mundo hostil? A la vez que apela a la dignidad de Stefani, aprovecha sus días en Florida tomando el sol en la piscina, mientras el caos y la violencia a su alrededor no cesan, sino que se incrementan.

El tono político en el filme de Bravo no es ninguna casualidad ni responde únicamente a su pertenencia a un colectivo minoritario, se entiende más bien en las coordenadas de la dialéctica sobre las mediaciones y los procesos que las acompañan en sus aplicaciones prácticas. Las mediaciones son entendidas como los cambios o las fuerzas que motivan esas mismas transformaciones en los procesos de adaptación o transposición dentro de las culturas comunicativas o audiovisuales. En palabras de Jesús Martín-Barbero: "la mediación televisiva o radial ha entrado a constituir, a hacer parte de la trama de los discursos y de la acción política misma" (2002: 16). Aunque Martín-Barbero sitúa el campo de la acción política en los medios de teleradiodifusión, su traslación al medio cinematográfico funciona de la misma manera. Dentro de las tensiones a la hora de adaptar un relato tuiterario con un marcado tono étnico (y de tensión misma dentro del propio relato), los procesos mediáticos, o en este caso "transmediáticos", forman parte de inevitable del argumento de los discursos dentro del relato fílmico. Esto no se produce por una simple cuestión de introducir la denuncia dentro del género cinematográfico o la labor de denuncia de la directora, sucede porque surge de modo natural en tanto que la masa espectadora aplica la cuestión social en su lectura e interpretación de la historia.

Bravo no realiza un filme de denuncia de las prácticas delictivas del tráfico sexual, aunque ello vaya implícito en la lectura de la historia de forma subjetiva por cada uno. Lo que intenta es acercarse a la esencia de la historia de King, obviamente traduciéndola en sus propios términos. Sin embargo, sí recurre a una figura especial de la voz de la sabiduría, la cual sería la propia Zola con su narración en voz *off*. En este caso, la directora salva al personaje y la convierte en voz autorizada sobre los hechos que ella condena implícitamente, mientras que el discurso en tiempo presente de la trama muestra los hechos con su crudeza y ambigüedad. Por tanto, se distancia aquí de la historia original que relataba en tiempo pasado unos hechos descritos, y a veces ficcionalizados, sobre los que no se superponía una segunda voz condenatoria o explicativa.

Otra motivación expuesta con claridad por Bravo y Harris es la posibilidad de transportar al medio cinematográfico su propia perspectiva como gente negra. Su identidad ideológica es fuertemente representada en el filme, sobre todo en el caso de Bravo, a través de la ironía y esos juegos de apropiaciones culturales entre gente blanca

y gente negra. El tema racial se llega incluso a caricaturizar con un Z que, al enfadarse, deja ver sin modulación su acento africano, con una Stefani rubia y pálida en apariencia, aunque en esencia negra o una Zola en principio salida del barrio, pero en realidad criada en los suburbios. Cabe recordar que Bravo dirige finalmente este filme reemplazando a un James Franco inmerso en escándalos de índole sexual. Este es un dato significativo, dado que la intención de la directora era hacerse cargo del filme desde el mismo momento que leyó el hilo en Twitter en el año 2015, pues su motivación ya había sido despertada en ese mismo momento. Lógicamente, el tono que da al filme Bravo como persona perteneciente a la comunidad negra se acerca mucho más a la esencia de la historia inicial, también escrita por una persona afrodescendiente, de lo que pudiese acercarse James Franco, quizá en una estética mucho más cercana a *Spring Breakers* (Korine, 2012).

8.1.3.2. Originalidad del filme

I. Recategorización del surrealismo contemporáneo

De vuelta al ejemplo que se exponía anteriormente del filme de Harmony Korine, *Spring Breakers*, se puede considerar al mismo el pionero a la hora de inaugurar la que se conoce como la tradición cinematográfica estadounidense en el surrealismo (y sobreentiéndase aquí como Sur-realismo o realismo sureño ambientado en la Florida estadounidense) contemporáneo, a la que seguirían títulos como *Moonlight* (Jenkins, 2016), *The Florida Project* (Baker, 2017), *Waves* (Shults, 2019) o *@zola* (Bravo, 2020).



Il. 42: "*Spring Breakers*" (Fuente: *Rolling Stone*, https://www.rollingstone.com/tv-movies/tv-movie-features/spring-breakers-anniversary-selena-gomez-james-franco-vanessa-hudgens-harmony-korine-florida-trump-1234676554/).

En el caso que ocupa este estudio, el surrealismo onírico, ese sueño del idilio en Florida es entendido desde las promesas de bonanza que esperan a las dos bailarinas en los clubes de striptease sureños, convirtiéndose más adelante en una historia de caos y violencia. Sin embargo, ese onirismo idílico es representado en *Spring Breakers*, por ejemplo, en las vacaciones de primavera, también en Florida, compartiendo el denominador común con el caso anterior de que en el devenir de la historia todo se torna en pesadilla y caos. Algo similar ocurre en *The Florida Project*, que aplica la perspectiva del idilio desde la visión de los niños protagonistas, audiencia de toda la violencia, sobre todo sexual, que aflora

en el relato. En los dos casos restantes antes citados, la fuerza del idilio es superior a la violencia que aflora; en un sentido estético, sin embargo, esta acentúa el punto álgido dramático en ambos casos.

A este respecto, la teoría de los "non-lieux" del antropólogo y etnólogo francés Marc Augé (1992), que se estructura en torno a los ejes de la "surmodernité" y el "caractère transitoire", entendido el primero como la identidad del individuo en función de su relación con los lugares cotidianos y del desenvolvimiento tecnológico y el segundo como una forma de lo turístico opuesta al "lieu anthropologique", fijo y estable, propone una definición del espacio en el relato cinematográfico que adquiere cierto relieve en la construcción fílmica de los ejemplos constituyentes del surrealismo contemporáneo estadounidense. En el modelo del filme de Baker, el no lugar de tránsito fijado en el motel evoluciona paradójicamente hacia la noción de lugar antropológico al convertirse en el hogar de las protagonistas. Esta es una dinámica que se repetirá en muchos de estos filmes con los espacios recurrentes de los moteles o también de los parques de atracciones, comunes y reiterativos en el diseño espacial urbano del sur estadounidense y, concretamente, del estado de Florida[167].

Según cierta corriente crítica cinematográfica, esta categorización se enmarca en la estética *Tampa-core*[168], un subgénero dentro del surrealismo contemporáneo que narra la vida en la Florida actual. Este término surge de la asimilación de la forma de estos filmes al movimiento "Mumblecore", nacido en el seno del cine independiente estadounidense. Se caracteriza por el empleo de poco presupuesto en la producción de los filmes, tratar los géneros del drama y la comedia, aunque también el terror o lo fantástico (evolucionando hacia "Mumblegore"), y una ubicación dentro del territorio nacional. Aunque se considera como la obra fundacional a *Funny Ha Ha* (2002), de Andrew Bujalski, la más representativa es *Frances Ha* (2012), de Noah Baumbach, y con un claro guiño a su predecesora.

Sin embargo, autoras como Julie Grossman prefieren el uso del término "Noiradaptation" en la representación cinematográfica de ciudades asociadas a la decadencia por relación directa con los textos que se adaptan[169]. En este caso se podría catalogar el filme *@zola* como *noir*, donde confluye ese texto decadente con la ciudad de Florida, el sur, el lenguaje explícito sexual y los clubes de striptease. La presencia de este género aún es palpable hoy en día a pesar de tener ya una larga trayectoria cinematográfica, lo que provoca a su vez que los grandes vectores que lo definen sean subyacentes a mucho del cine que se produce actualmente. Una de las características fundamentales que lo definen es ese eje conductor basado en la misoginia, unas veces explícita, otras más latente, de las tramas. Y es importante el uso del término *misoginia*, pues tiene un carácter mucho más definitorio, que se enfrenta a la simple discriminación de género, la cual constituye un problema global y endémico no resuelto. El ejemplo más significativo en el cine de los últimos años sería *Promising Young Woman* (Fennell, 2020), que, pese a no ser el resultado de la adaptación de un texto preexistente, sí reúne

[167] En una reflexión acerca de estos planteamientos conjugados con la teoría del espacio y el lugar de Yi-Fu Tuan (1977), Jean-Marc Besse (2013) va más allá y propone la idea de "habiter" el no lugar, permitiendo, pues, el paradigma que se observaba en el filme de Baker de aunar los dos términos dicotómicos de Augé. Otro ejemplo de no lugar reconvertido en espacio habitable dentro del relato cinematográfico es el del filme de Steven Spielberg *The Terminal* (2004), donde Tom Hanks interpreta a un viajero varado en un aeropuerto que finalmente acaba habitando durante años. Este filme se trata de una adaptación de la historia real del iraní Mehran Karimi Nasseri.

[168] El término ha generado cierto debate entre quienes lo detractan considerándolo "the terrible label of 'Tampa-core'" (Martin, 2021) y quienes defienden que "a Tampa-core film is the way it operates as a hyper-stylised vision of Florida" (Hurtado, 2021). Este último llega a asimilar el género con una suerte de *neowestern* moderno por sus narrativas supeditadas a la muerte y al caos en un mundo sin ley.

[169] En la comunicación "Noiradaptation: Dirty Towns, Dirty Texts", el 11 de enero de 2022 dentro del congreso online *Adaptation Without Borders*, organizado por Eckart Voigts, Technische Universität Braunschweig.

las características mencionadas anteriormente. De hecho, podría hablarse ya de un *neo-noir* en el caso de estos filmes. Entonces, la pregunta sería: ¿es *@zola* un filme definible en este género? La respuesta obviamente es que sí hay trazas del *noir* en el filme, sin embargo, la fundamentación de su correcta categorización se explica mucho mejor en los términos del surrealismo contemporáneo en general y de la estética "Tampa-core" en particular.

La presencia de todos los rasgos estilísticos antes definidos se manifiesta en el caso de *@zola* a través tanto de la caracterización espacial, así como el carácter independiente del filme, el género de la comedia dramática e incluso los temas tan presentes de la violencia y del caos. A pesar de ello, el filme aspira a cierta renovación de la tradición con ese ambiente imbuido de las redes sociales, que impregna toda la realización cinematográfica con la recursividad en el medio que se adapta. Bravo aplica al relato de la historia que cuenta un artificio continuo, significado en el trato de la imagen y el sonido. Esto se meustra tanto en la banda sonora a cargo de Levi como e esos sonidos de notificación constantes durante todo el filme, o los corazones en pantalla. Un ejemplo claro del uso del sonido e imagen combinados y aportando una estética transmedia es el clip musical que se sucede al principio del filme durante el viaje en coche con el tema "Hannah Montana" (2013) de Migos.

Esta cuestión transmedia no es menor en la actualidad cinematográfica, pues la transposición de los elementos propios de las redes sociales o comunicativas se ven en muchos otros filmes, singularmente favorecidos por la situación de pandemia vivida en los últimos años. Un buen ejemplo de esa dinámica, aunque en este caso ya no se trate de una adaptación, es el filme *Language Lessons* (2021), cuya premisa se resume en una historia de amistad entre una profesora de español y un estudiante estadounidense surgida a través de clases online por la plataforma Zoom. El hecho más significativo de este filme es que ha sido rodado íntegramente mediante la plataforma de videollamadas y con soportes de telefonía móvil. De hecho, ambos directores, Mark Duplass y Natalie Morales, son los únicos protagonistas del filme –el cual coescribieron durante el confinamiento por la COVID-19–. De este modo, se puede observar cómo los fenómenos de hibridación de medios o transmediación están muy presentes en el cine actual. Sin embargo, no es este un estilo cinematográfico inédito, pues entre otros muchos casos, existe un ejemplo del año 2014, dirigido por el propio Manuel Bartual, en el que la filmación se produce por completo a través de las webcams de los protagonistas aplicando el efecto multipantalla. Se trata del filme *Todos tus secretos*.

Otra de las singularidades que aporta Bravo es la oposición del propio relato de Stefani (Jessica) dentro del filme, incluyendo a modo de microcorto en el interior de este la secuencia @stefani, basada en el post de Jessica en la web Reddit en el año 2015. En ella Stefani se presenta como la verdadera víctima de la historia en oposición al relato de Zola.

II. Creación de un nuevo paradigma

Con este filme, Janicza Bravo presenta una Zola cinematográfica con conciencia social, envuelta en un contexto de actividad digital que honra al medio adaptado (los constantes sonidos de notificación de Twitter y las sobreimpresiones de corazones en pantalla). Muestra también a una Zola como símbolo de la resistencia femenina y testimonio de resiliencia de una mujer que se impone a un contexto de violencia caótica que la rodea. Todo ello aplicando ese estilo indie propio de la directora, pero concluyendo en un relato humanista.

Un filme que, como se argumentaba anteriormente, adopta una estética dentro del surrealismo contemporáneo estadounidense significado en un nuevo género

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

cinematográfico cuyo espacio de desarrollo de las acciones se sitúa en una Florida sin ley. Así da continuidad al canon inaugurado por *Spring Breakers*, con esta corriente "Tampa-core", donde el asesinato y el caos en un sur idílico y que, ligado a las vacaciones de primavera en el imaginario popular, configuran el escenario surrealista. Aunque el género estilístico es iniciado con el filme del 2012, quien realmente lo potencia es el cineasta Sean Bake sobre todo con el filme *The Florida Project*, cuya ambientación espacial sí se adapta a una localización ubicada en el estado florido del sur, y luego el caos se abre paso en un ambiente de hostilidad significado en la vida de motel y la prostitución para sobrevivir. Sin embargo, otros filmes como *Starlet* (2012), *Tangerine* (2015) o *Red Rocket* (2021), cuya localización espacial ya no está ambientada en Florida, también mantienen esa estética propia de las producciones enmarcadas en el "Tampa-core": el sur, el clima cálido, los moteles o los protagonistas que luchan por abrirse paso en un mundo hostil, caótico y violento.

Aglutina toda la violencia y drama de otros géneros clásicos como el western o el *noir*, pero está escrito como un indie moderno al más puro estilo del festival de Sundance. Esto podría ocasionar la consideración del género como "Bikini noir", por los códigos de vestimenta que suelen aplicar en este tipo de filmes, marcados, como es obvio, por esa condición climática en la península del sur. Esta idea va de la mano con la caracterización, a veces pertinente, de estos filmes como cine de vacaciones (de primavera), debido a la condición de un vestuario muy definido en lo estético, no necesariamente sexualizado, sino autoimpuesto por una cuestión espacial climática, pues la importancia del sol en la zona determina la forma de vestir. O incluso considerarse un "Miami Vice Style", dado que es la ciudad más representativa del Estado, significando todas esas implicaciones en el vicio o el desenfreno y la violencia. Sin embargo, "Tampa-core" se adecua mucho mejor a su correcta definición, pudiendo no encasillar la acción en un espacio concreto como la ciudad de Miami, ni reducir la estética de vestuario a una prenda femenina singular, pues esta denominación evoca de una forma mucho más precisa la esencia fantasmagórica de Florida (no solo Miami, sino también los moteles de carretera o los clubs de striptease).

Como se definía con anterioridad, otros elementos que caracterizan la estética singular de este tipo de filmes es la presencia en todos ellos del personaje blanco caricaturizado con acento negro por apropiación cultural, como es el caso de Stefani en *@zola*. Pero también una visión de Florida hiperestilizada e impregnada de la nostalgia[170] de lo idílico y la concepción moralista de lo sureño dentro de su dicotómica expresión amoral. Se ve muy bien en *@zola* con ese viaje hacia los clubs de striptease del Estado del sur intercalando planos sucesivos a la cruz y la bandera confederada.

Antes se daban algunos ejemplos que configurarían ese modelo de hacer cine cuya tradición es muy reciente y apenas cuenta con una década de antigüedad: *Spring Breakers*, *Moonlight*, *The Florida Project*, *Waves*, *@zola*. No es una cuestión baladí, pues la productora detrás de todos estos filmes es A24, que nace precisamente en el año 2012 como empresa dirigida a financiar proyectos cinematográficos. De hecho, gracias al éxito de *Spring Breakers* se afianzan en la industria, siendo hoy una de las referencias en la producción de cine independiente.

Más allá de todas estas consideraciones sobre la renovación de la tradición fílmica en la que se enmarca el filme, lo verdaderamente relevante es la creación de ese nuevo paradigma dentro de la adaptación posliteraria. Bravo se convierte en pionera, en el año 2020, al inaugurar una nueva forma de hacer cine y adaptando por primera vez un relato tuiterario. *@zola* es el resultado de llevar a la gran pantalla una serie de hilos de Twitter

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

[170] En los sentidos apuntados a lo largo del texto, véanse (Hill, 2018), (Meikle, 2016) y (Hassler-Forest y Nicklas, 2015).

(148 tuits) escritos por Aziah King. Al igual que se argumentaba en líneas precedentes, en todo momento lo explicita la directora haciendo llamadas al medio de origen (tonos de notificación, corazones, @). Por tanto, la cuestión que emerge de esta circunstancia es si realmente este nuevo paradigma creado a partir del éxito de la adaptación ideada por Bravo tendrá una continuación dentro de la industria.

En lo respectivo a la tradición tuiteraria, como se ha dicho, esta cuenta con más de una década de vida. El volumen de obras es amplio y con una gran variedad de historias interesantes a su disposición. ¿Será esta, pues, en los años venideros, la nueva mina de oro de Hollywood? ¿El nuevo paradigma se quedará en uno o varios casos aislados y simbólicos de la historia del cine y de la adaptación? ¿El éxito de *@zola* repercutirá en el devenir de este tipo de producciones como parece que se comienza a vislumbrar con Netflix?[171] Son muchas las cuestiones que surgen a propósito de este fenómeno y se espera que todas puedan ser respondidas en los próximos meses o años, ya que la industria cinematográfica nunca se detiene y es cada vez más y más grande. Lo que sí se puede asegurar aquí y ahora con absoluta seguridad y certeza es que Janicza Bravo rueda una película sobre Twitter o, más acertadamente, adapta posliterariamente un relato tuiterario, pero también crea un nuevo modo de hacer cine, amparado en la tradición surrealista contemporánea estadounidense.

8.2. *DEAR DAVID*: EL TEXTO TUITERARIO Y EL TEXTO FÍLMICO

El texto tuiterario que se va a analizar es *Dear David* (2017), publicado a través de hilos de Twitter por Adam Ellis, con el *user* @moby_dickhead/@adamtotscomix. El texto fílmico correspondiente tras su proceso de adaptación es *Dear David* (2023)[172], dirigido por John McPhail.



Il. 43: "Dibujo de David" (Fuente: *BBC*, https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-46070973).

[171] Aglaia Berlutti lanza también la siguiente pregunta al respecto de estas incógnitas: "¿llegó un nuevo estilo de hacer cine?". Ella misma responde con la posterior afirmación de que *@zola* es una "demostración que una buena historia puede trascender las limitaciones de las plataformas virtuales" (Berlutti, 2020).

[172] Ficha técnica: Dirección: John McPhail/Guion y diálogos: Adam Ellis (historia original), Evan Turner y Mike Van Waes/Música: Doug Bernheim/Efectos visuales: Roberto Galindo Rivera/Vestuario: Olga Barsky/Diseño de producción: Joshua Turpin/Edición: David Arthur/Dirección artística: Helcio Pugliese/Asistentes de dirección: Gavin Goode, Connor Johnson, Michael Philip y Jessica Smith/Cinematografía: Stephen Chandler Whitehead/Producción: Richard Alan Reid, Jason Moring, Michael Philip y Naysun Alae-Carew/Productoras: BuzzFeed Studios, Lionsgate y Rideback/Distribución: Lionsgate/País de origen: Estados Unidos/Género: Horror | Thriller/Duración: 94 minutos/Fecha de estreno: 2023/Elenco principal: Justin Long (Bryce), Andrea Bang (Evelyn), Augustus Prew (Adam Ellis), Tricia Black (Norris), René Escobar Jr. (Kyle), Cameron Nicoll (David). Sinopsis: Un hombre es acechado por el fantasma de un niño llamado David, el cual está intentando matarlo.

8.2.1. Contextos de producción

Adam Ellis es actualmente un creador gráfico de cómics a la par que dibujante de forma autónoma. También trabajó a tiempo completo como artista de cómic y autor para la sociedad de medios BuzzFeed (se unió en el año 2013). Su formación académico-artística se resume en la carrera de ilustrador cursada entre los años 2005 y 2009 en el Art Institute de Boston. Él es la mente detrás del relato viral de Twitter *Dear David*, aparecido en el año 2017 y que más tarde inspiró a otros creadores tuiterarios como el español Manuel Bartual y su relato *Todo está bien* (2017)[173].

John McPhail, nacido en Glasgow (Escocia) y formado en el Royal Conservatoire of Scotland, es un director de cine cuya carrera en la industria comienza en 2008 como cámara. Sus inicios como realizador se remontan al año 2013 con el rodaje de los tres cortos de género cómico/romántico *Notes*, *V for Visa* y *Just Say Hi*. A los que siguen sus dos únicos largometrajes estrenados hasta el momento: la comedia *Where Do We Go From Here?* (2015) y el musical navideño de género zombi *Anna and the Apocalypse* (2017). En el 2022 (aprovechando el éxito de *@zola*) estaba previsto el estreno del que sería hasta ahora su filme más importante *Dear David*, adaptación del texto tuiterario de Ellis y retrasado su estreno hasta octubre del año 2023[174].

8.2.2. Comparación entre el texto fílmico y el texto tuiterario

El filme comienza con un fundido en negro como añadido respecto al relato tuiterario original para, precisamente, informar de que lo que se va a ver a continuación se trata de una adaptación de la obra de Adam Ellis, por si aún no estaba claro antes de visualizar el filme. Comprende de una serie de cuatro mensajes sobre el fondo oscuro que dicen literalmente (versión traducida): "En 2017 Adam Ellis comenzó a documentar una serie de extraños sucesos que estaban ocurriendo en su apartamento. Lo subió a Twitter y esos "Dear David" posts se convirtieron en un éxito viral. Lo que viene a continuación está basado en esos hechos reales" (McPhail, 2023: 00.00.36-00.00.52). Esta primera aclaración va a la par con la reivindicación del discurso original de Ellis, que coincide en aseverar que el relato tuiterario nunca había sido tal, sino que todo lo que le había ocurrido era un reflejo de la realidad de su día a día en aquellos meses. Por ende, aquí el filme también afirma que la historia está basada en hechos reales. De hecho, el propio director en declaraciones posteriores dijo al respecto lo siguiente:

> The question everybody asks about the online Twitter thread is, "Did it actually happen, or did he make it all up?" Is this actually happening, or is he losing his mind? That was the way I wanted people to look at it, and have that correlation to the thread in that way. (Deckelmeier, 2023)

A partir de esa aclaración inicial, el filme introduce una primera escena introductoria que es, a la vez, un añadido respecto al texto previo. La intención del filme es dotarse de una historia y un contexto que favorezcan el origen, el desarrollo y la resolución de la trama en torno al conflicto del misterio de David, alejándose del carácter inexplicable de la historia de Ellis. De hecho, la división secuencial que aquí se aporta del filme responde a un troceado en nueve partes fundamentalmente, coincidiendo cada una de ellas con el transcurso temporal de un día, asociado a sus eventos nocturnos respectivos que hacen evolucionar la acción del acoso de David sobre Adam. Este inicio, y el posterior secuenciado, nada tienen que ver con la premisa original, dado que Ellis parte *in medias res* e inmediatamente hace referencia a la posesión fantasmal de su apartamento. La trama

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

[173] Datos extraídos de los portales www.buzfeed.com/adamellis y www.booksofadam.com.
[174] Datos extraídos del portal fílmico especializado *IMDb*, https://www.imdb.com/name/nm3781554/.

que se describe en esta primera escena es la del supuesto pasado de David (Cameron Nicoll) a finales de los años noventa, cuando aún era un niño y las tecnologías comunicativas a través de los chats en red empezaban a aflorar. Se dota pues a David de un contexto accional, de una personalidad, de un contexto familiar y se le otorga, además, un *modus operandi* para explicar sus posteriores actos. Este "primer" inicio del filme presenta a un David solitario e introvertido, víctima del ciberbullying con un padre y una madre que no son conscientes del alcance de la influencia de esos chats en línea en la salud mental de su hijo. Significativamente, la escena termina con un plano detalle de un mensaje en el chat de un *hater* que reza: "Why don't you kill yourself'?" (McPhail, 2023: 00.04.37).

Tras esta escena se sucede el segundo inicio del filme mediante efecto de la interferencia electrónica en pantalla o el *glitch*, aquí el director rescatando la mención del propio Ellis en uno de sus últimos tuits al *glitch* sufrido en una foto con una amiga (lo que dejaba caer sobre el final de la historia el regreso de David). Concretamente es el posteado el "4:33 AM · Jan 17, 2018 [@adamtotscomix]" (Ellis, 2017). Esto da lugar en pantalla al título del filme (y también del relato tuiterario) *Dear David*, acompañado del inicio de la banda sonora.

Después de esta introducción se inicia la primera secuencia del día 1, ya en el presente del filme y del texto (el año 2017) y con el protagonista, Adam (Augustus Prew). A partir de aquí se va a suceder una estructura reincidente en el resto de las secuencias, pues si todas se reparten en torno a los días que conforman la trama (un total de 9), esos mismos días suelen describir una serie de hechos también reiterativos en todos ellos. Normalmente comienzan con una primera escena en la oficina (BuzzFeed, en alusión abierta a la compañía real que contextualiza la historia) y terminan con una escena nocturna en el apartamento de Adam donde aflora la amenaza de la persecución de David. Como sucedía con la presentación del filme, esto también es un añadido respecto al relato, Ellis en ningún momento habla de su día a día laboral o de sus relaciones en la oficina con otra gente, sino que se centra en la historia de la posesión fantasmagórica. McPhail opta por dotar también a Adam de un contexto social y laboral que se ven influidos en gran medida por los eventos acaecidos sobre el protagonista.

Respecto a la carga estética de la escena en sus aspecto estilístico-formal, un elemento al que recurre el director, constante en todo el filme, es el uso de las sobreimpresiones en pantalla de las notificaciones, los mensajes, los tuits, los comentarios y toda interacción digital que se sucede en los dispositivos móviles. Este recurso tiene su interés en apreciar cómo se transmite a la audiencia el hecho de que no solo se está adaptando una historia de Twitter al medio cinematográfico, sino que también se está trasformando un lenguaje digital y una modalidad mediática distinta de la fílmica. Así, entre planos generales del metro y de las oficinas, panorámicas de la ciudad, *travellings* de acompañamiento o planos detalle de herramientas tecnológicas, se llega a una primera interacción con Evelyn, una de sus amigas en el trabajo. Aquí se introduce el primer encuentro de Adam con los *haters* en redes y el fin de la banda sonora, interviniendo Evelyn (Andrea Bang) para evitar su réplica. En lo sucesivo también se presentan a los personajes de Norris (Tricia Black), otra compañera, y Bryce (Justin Long), el jefe de la empresa con sendos *raccords* de diálogo. La escena termina dando paso a un fundido en negro y la aparición en el filme del primer tuit que, precisamente, no está adaptado de Ellis (imitando hasta el *user* en Twitter), sino que es un añadido fílmico: "I've been told relatable AF" (McPhail, 2023: 00.08.10).

El tuit sirve como introducción a la escena siguiente, en la que se presenta a otro de los personajes añadidos en la versión cinematográfica, Kyle (René Escobar Jr.), el novio de Adam, que en ningún momento había aparecido en el relato de Ellis. Por tanto, ya casi

alcanzado el minuto diez del filme, este aún sigue introduciendo añadido tras añadido a la historia que, si bien manteniendo la coherencia argumental en torno a David y Adam, dota la historia de un contexto voluminoso y novedoso, aunque en la mayor parte de la trama innecesario y contraindicado. Esto es debido a que, si bien el relato de Ellis es extenso (más de cuatrocientos tuits), abarcando un espacio temporal de ocho meses (de agosto a marzo, pese a empezar la historia *in medias res*), el relato de McPhail es reducido a nueve días en los que mucho del tiempo es dedicado a contextualizar social, familiar, laboral o cronológicamente a los personajes, lo que convierte el misterio y la intriga de la trama previa en una historia predecible y poco innovadora del género de terror.

Así se llega a otra escena añadida (en realidad, toda la primera secuencia es un conjunto de añadidos no presentes en el relato anterior) sobre dos adolescentes chateando en un ordenador en la misma habitación. Se vuelve a introducir la figura del *troll*/*hater*, puesto que estos dos personajes se dedican a engañar a la gente en la red. En cierto momento se encuentran con David, al que intentan trolear, desvelando en el filme el detalle de las tres preguntas que desencadenan la muerte (que en el Twitter de Ellis se desvela muy al principio: "5:38 PM · Aug 7, 2017" [Ellis, 2017]). En breve, David advierte a uno de los adolescentes de la forma en la que morirá (orinándose encima), luego de su conducta cruel en el chat y de realizar la tercera pregunta. Se intercala con otra escena (añadida) de Evelyn y Adam tomando algo en un bar de noche para luego retomar con la escena de la muerte del adolescente ya dormido, se cumple la predicción y se ve el reloj marcando las doce de la noche (esta hora cobra relevancia porque es el momento en el que Ellis siempre recalcaba que sus gatos sentían alguna presencia extraña en la puerta) ("5:42 PM · Aug 7, 2017" [Ellis, 2017]).

Todo esto sirve de preludio al desenlace de la primera secuencia con el final de la escena nocturna del primer día. Regresa la banda sonora y un Adam alcoholizado comienza a interactuar en Twitter con sus *followers* (y haters) en su apartamento, mientras hace sus diseños. Aquí aparece por primera vez el personaje de Chloe, que se identificaría en la representación última del *hater* por antonomasia. Al mismo tiempo, la interacción continúa hasta que Adam pierde los papeles y tuitea DIAF (Die In A Fire), desatando una viralización de memes y la aparición de David en redes: "Why are you so mean?" (McPhail, 2023: 00.16.17). Este da *follow* y así se inicia la relación de acoso.

Pasado el primer cuarto de hora se inicia la segunda secuencia del día 2. Casi todas las secuencias se abren mediante panorámicas de la ciudad por la mañana, las cuales también son recurrentes en las noches para preceder a las escenas nocturnas de cierre. Con el comienzo de esta secuencia se producen también las primeras presencias de David (o su fantasma) en la vida de Adam. Marcadamente, y por relación directa con el texto de Ellis, suceden a través del movimiento involuntario de la mecedora de la habitación. En el tercer tuit del *tuiterato* ya se explicita la presencia más allá de un simple movimiento, aunque esto no saldrá hasta más adelante en el filme ("5:36 PM · Aug 7, 2017" [Ellis, 2017]). La secuencia se sigue desarrollando con escenas rutinarias y anodinas que no aportan nada a la historia, más que el continuo juego con las sobreimpresiones en pantalla de Twitter, hasta llegar de nuevo a la escena nocturna en el apartamento. Al entrar Adam por la puerta se funde la bombilla.

Para encontrar esto en el relato tuiterario hay que avanzar tres meses en la historia hasta el 14 de octubre, cuando un Ellis recién llegado después de una semana de viaje en Japón se encontró algunas bombillas fundidas ("7:15 PM · Oct 14, 2017" [Ellis, 2017]). También se introduce en esta escena el momento en el que Adam se pone a jugar con la PlayStation que, aunque no aporta nada a la trama, estéticamente anticipa uno de los pocos aportes interesantes e innovadores de esta adaptación como es la escena de la *gamificación* (o ludificación, Werbach y Hunter, 2014) que se dará casi al final del filme.

En este comienzo, únicamente se sobreimpresionan en pantalla las imágenes del juego. Después de esto se produce uno de los móviles principales del filme (según el propio director) que es la exploración de las parálisis nocturnas, las cuales sufre Adam en contraste con las posesiones de David (Ellis sufre de este síndrome). La mecedora vuelve a moverse (como en los mensajes del 29 de agosto de Ellis) y David reaparece mientras Adam permanece paralizado. La secuencia del segundo día se finaliza con el tuit al que antes se hacía mención y que inauguraría el comienzo del relato tuiterario en el filme: "I saw a chlid sitting in the green rocking chair at the foot of my bed" (MacPhail, 2023: 00.21.49), ligeramente modificado frente a "The first time I saw him, I was experiencing sleep paralysis and saw a child sitting in the green rocking chair at the foot of my bed. 5:36 PM · Aug 7, 2017" (Ellis, 2017).



Il. 44: "David en la mecedora" (Fuente: *Horreur Québec*, https://www.horreur.quebec/dear-david-lhistoire-paranormale-virale-adaptee-a-lecran-arrive-en-octobre-bande-annonce/).

La tercera secuencia del día 3 vuelve a abrir con una panorámica de la ciudad, seguida de una escena en las oficinas (aquí Adam viaja brevemente a la dimensión del pasado de la infancia de David chateando en el ordenador), otra del encuentro con Evelyn en el apartamento de Adam para jugar al *scrabble* y una posterior de Adam buscando información de David en redes (todo añadidos contextualizantes). En este punto se hace un amago con el segundo inicio del relato tuiterario, mostrando cómo David escribe en Twitter "So, my apartment is currently beins haunted by the ghost of a dead child… (thread)" (McPhail, 2023: 00.28.05), que sería el primer tuit inacabado de Ellis ("5:35 PM · Aug 7, 2017", 2017). Sin embargo, Adam elimina el tuit y se inicia la escena nocturna de cierre de secuencia. David vuelve a aparecer en la mecedora y Adam termina despertándose, viendo cómo en el *scrabble* está formada la palabra DIAF. La secuencia finaliza con el plano de otro tuit: "Need to escape ghost child. Moving to the apartment upstairs" (McPhail, 2023: 00.31.16) coincidente con el tuit "Sort of randomly, the apartment above mine is vacated, and I have the opportunity to move into it. It's a larger apartment, so I'm thrilled. 5:41 PM · Aug 7, 2017" (Ellis, 2017).

Lo anterior sirve de puente con el inicio de la secuencia del día 4, la cual comienza de madrugada con la escena de los vecinos mudándose y Adam ocupando su apartamento con Evelyn presente. Aun así, con la llegada de la noche, se confirma la presencia de David en el nuevo apartamento, lo que da lugar a la publicación, ahora sí, de una serie de tuits plenamente coincidentes con el inicio del relato tuiterario de Ellis (2017). "So, my apartment is currently being haunted by the ghost of a dead child and he's trying to kill

me. (thread), 5:35 PM · Aug 7, 2017" / "He started appearing in dreams, but I think he's crossed over into the real world now. 5:35 PM · Aug 7, 2017". Ambos se ponen en pantalla con apenas variaciones, solo omitiendo en el primero la parte del intento de homicidio. Y ambos preceden a un tercero que cierra la secuencia sobre fondo negro que reza "I am pretty scared" (McPhail, 2023. 00.34.50). Aunque el mensaje es el mismo en Ellis ("6:38 AM · Aug 9, 2017"), se producen en contextos diferentes, ya que la publicación se acompaña de una foto por el extraño comportamiento de los gatos, dato que en el filme aún no se ha ahondado. Esto constata que una de las grandes diferencias entre filme y tuiteratura es el empleo diversificado que la red social hace de los recursos multimedia, ya que en este caso particular es muy acusado ese uso (fotos, vídeos, capturas, audios, dibujos).

La secuencia quinta se abre con el mismo día 5 y una nueva panorámica de la ciudad, ilustrada por el efecto de notificación en pantalla del calendario del móvil de Adam, indicando una reunión en la oficina. Esto da paso al entusiasmo de Bryce con la viralización de *Dear David* y su publicación en el boletín de BuzzFeed con la banda sonora en *off*. Ello sirve de precedente para el inicio de una escena de creación tuiteraria en la que se ve a Adam interactuar con sus *followers* pidiendo *feedback* "What should I do next?" (McPhail, 2023: 00.36.42). Como resultado de esa encuesta (retomando la importancia de estas indicada por Castro y Díaz, 2021: 89), en la escena siguiente se ve a Adam realizando un exorcismo en su apartamento con un botafumeiro en presencia de Evelyn. Una elección cuanto menos curiosa, dado que en los tres tuits originales se aporta una foto de un tallo de savia humeante acompañada de los textos: "Folks have been urging me to get some sage, so did." / "Saging the hall, and definitely saging the hell out of this rocking chair." / "Honesty, sage doesn't seem like it'll help much, but I'm open to anything. I barely slept last night.", "2:33-2:35 AM · Aug 15, 2017" (Ellis, 2017).

Así se llega a la escena nocturna de esta secuencia, en la que precisamente una especie de humo le hace viajar a otra dimensión (en paralelo al exorcismo y al DIAF). Esto también está en el relato tuiterario "In the dream, my bedroom was filled with hazy smoke, but I could see David sitting in the chair across the room. 8:26 PM · Aug 15, 2017". Esto da paso a una nueva aparición de David en la mecedora provocando que Adam reaccione diciendo "What do you want from me?", adaptando el hilo del 17 de septiembre (Ellis, 2017), casi un mes más tarde. A partir de entonces, el acoso de David se vuelve físico, ya que Adam despierta herido por una máquina de escribir de su apartamento (haciendo el paralelismo en el que David fue atacado con un monitor, aunque eso aún no se desvela a esta altura). Adam había dejado el móvil grabando esa noche por lo que escucha las grabaciones en el salón, adaptando así el hilo completo del 11 de agosto, en el que se aportan distintos archivos multimedia con las grabaciones (Ellis, 2017).

Finalizada la secuencia quinta, se inicia la sexta, y, por ende, el día 6, con otra panorámica de la ciudad. Se sucede otra escena añadida e innecesaria de la ruptura entre Adam y Kyle, cuyo único dato rescatable para la trama es la revelación de que David también puede manipular el móvil de Adam. Con banda sonora en *off* se hace la transición a una escena de fuerte contenido tuiterario ambientada con el sonido de tecleo en Twitter. Los tuits que aquí se adaptan son de nuevo la foto de los gatos junto a la puerta a medianoche ("5:42 PM · Aug 7, 2017", [Ellis, 2017]), y el hilo del 26 de agosto, significativamente "There have been a few small developments in my apartment, but I'm not really sure what to make of them. I just know I'm scared. (thread), 5:20 AM · Aug 26, 2017", con las posteriores llamadas de un número desconocido. En este tipo de escenas es donde realmente el texto fílmico se aproxima más al tuiterario y toma más relevancia el hecho de la tuiteratura como creación artística. La escena termina con un

plano detalle de tres teclas de la máquina de escribir creando el mensaje "ASK3#" (McPhail, 2023, 00.46.06), en referencia a la tercera cuestión condenatoria.



Il. 45: "Viral" (Fuente: *paste*, https://www.pastemagazine.com/movies/horror-movies/dear-david-review).

Seguidamente se produce otro añadido con la escena de los amigos de Adam tomando algo en un bar de copas y el rechazo social que sufre por todo lo acontecido. No obstante, como dato curioso, en esta escena aparece como extra el propio Adam Ellis haciendo un cameo, como un cliente más en el bar. Su presencia se señala con una mirada dirigida del personaje hacia su persona (McPhail, 2023: 00.46.08). Con el fin de la banda sonora en *off* se representa otra escena significativa pese a ser un añadido. El momento en el que la historia de Adam se hace viral se abre con el personaje mirando porno y David controlando la webcam del PC, que da paso a un aviso de Evelyn y la viralización de la historia de la posesión con un efecto en pantalla de *following,* extendido a una panorámica de la ciudad. Previa a la escena nocturna se produce un fundido en negro con un tuit en pantalla directamente adaptado de Ellis: "All this ghost stuff has been spooky, but this past weekend was the first time I actually felt unsafe in my home. (thread), 12:35 AM · Aug 22, 2017", exceptuando la parte de los fantasmas. Ya en la escena nocturna de cierre de secuencia se adapta el tuit ("12:36 AM · Aug 22, 2017", [Ellis, 2017]), planteando la dualidad del almacén abandonado en la que se insiste en el relato tuiterario en el que moraría David y situado al lado de la casa de Adam y la dimensión pasada a la que viaja el Adam fílmico e identificada en una especie de sótano oscuro en la que David chatea en su PC. Es en esta misma escena en la que se muestran los eventos del pasado que llevaron al trágico destino de David, pues intenta asesinar a su padre estrangulándolo en un arrebato de ira (presumiblemente provocado por el acoso en redes y la escasa comprensión de sus padres) hasta que llega su madre y lo golpea en la cabeza con un monitor, dejándolo tirado en suelo sangrando, con la cabeza ahuecada (lo que da sentido a la icónica imagen) y dado por muerto.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA



Il. 46: "David es golpeado" (Fuente: *Roger Ebert*, https://www.rogerebert.com/reviews/dear-david-movie-review-2023).

Evidentemente, esta información contextualiza, por añadidura, la historia previa de Ellis; de hecho, en el original la deformación de la cabeza había sido provocada por un golpe con una estantería, en palabras del propio David. Adam es testigo de todo esto en su viaje interdimensional, del cual regresa casi colgando de la ventana mientras arrecia una tormenta. El relato fílmico y el tuiterario vuelven a confluir en el final de la escena con la adaptación de tres tuits "12:37-12:38 AM · Aug 22, 2017" (Ellis, 2017) en los que se relata el viaje: en McPhail es el viaje a la dimensión pasada y en Ellis una pesadilla siendo arrastrado al almacén, pero con las mismas consecuencias de la abrasión en el brazo y la ducha posterior. Además del añadido de que al salir de la ducha aparece un mensaje en el espejo: DIAF (todas estas repeticiones de las mismas siglas van dirigidas al kármico o irónico, según se prefiera, clímax final).

Así finaliza la secuencia sexta e inicia la séptima. Curiosamente, el día 7 no comienza con una panorámica de la ciudad, sino que se cambia de forma acertada por un plano a pantalla completa del icónico dibujo de David con el que se ilustró el relato tuiterario. De hecho, en uno de los primeros tuits de la historia ("5:36 PM · Aug 7, 2017") ya se mostraba. Aquí engancha con la explicación de la escena anterior de cómo David llegó a tener ese aspecto terrorífico debido al ataque de su madre. Adam está en la oficina y se adapta parcialmente el texto del tuit: "I did my best to draw his head" (McPhail, 2023, 00.53.31), apareciendo sobreimpresionado en pantalla. Después de varios *raccords* de diálogos con Bryce, Evelyn y Norris la escena termina sin mayor repercusión.

A esto sigue una escena de poca relevancia en la que se reafirma la ruptura entre Kyle y Adam a través de una llamada, aunque su inspiración inicial nace de la compra de un detector de movimiento. Esto responde a la adaptación del hilo del 29 de agosto ("3:22 AM · Aug 29, 2017") en el que en el relato de Ellis se va de viaje a Japón y deja el detector para grabar cualquier suceso inusual en el apartamento. El *tuiterato* saca mucho más partido de este recurso al postear una serie de tuits con elementos multimedia enseñando las grabaciones o los registros de configuración del detector, mientras que en el filme se queda en un hecho anecdótico sin más recorrido. Tras fundido en negro aparece otro tuit que tampoco está en el relato previo: "It's time to get someone else involved. This isn't going to stop until I do something" (McPhail, 2023, 00.57.11), que presenta la escena

añadida en la que Adam contacta con una médium, que se enganchará más adelante con otro contacto similar. Luego se produce la escena nocturna de final de secuencia en la que Adam siente de nuevo la presencia de David a través de la mirilla de la puerta. Esta escena adapta el hilo del 9 de agosto, en el que Ellis (2017) realiza un despliegue mucho más amplio con fotografías y vídeos de los gatos actuando raro, enfocando a través de la mirilla o del reloj marcando la hora.

Con esta escena termina la secuencia del día 7 y comienza el día 8 con un plano general de la calle. En la primera escena Adam queda en una cafetería con otra especialista de lo paranormal, Phyllis (enlazando con la escena de la médium), quien le da alguna pista sobre la madre de David, Linda, y su historia en un psiquiátrico. Tanto esta escena como la anterior tienen su inspiración en algunos tuits bastante distanciados en el relato. Por una parte, el primer hilo del 7 de agosto en el que Ellis dice haber soñado con una chica que le pregunta sobre David y, por otro, este de octubre en el que dice: "A lot of self-proclaimed professional mediums have reached out, plus about a dozen "ghost hunter" TV shows. 5:46 AM · Oct 27, 2017". Sin embargo, en el siguiente afirma no haber recurrido a ninguno de ellos: "I've declined them all because I don't really want strangers in my house sensationalizing what's going on. 5:46 AM · Oct 27, 2017" (Ellis, 2017), haciendo entrar en contradicción al relato fílmico con el tuiterario. La siguiente escena añadida se centra en Linda, con algunas grabaciones en el psiquiátrico y la constatación de que David no está muerto tras la agresión a través de los viajes dimensionales y las búsquedas en internet. Aquí se toma la inspiración de otro de los primeros tuits de Ellis (2017): "The next couple days I google deaths in the city, but can't find anything about a kid named David dying in a store. 5:40 PM · Aug 7, 2017".



Il. 47: "Linda en el psiquiátrico" (Fuente: *IMDb*, https://www.imdb.com/title/tt9288740/).

A continuación, se inicia la escena añadida del hospital en la que se crea otro tuit original: "I think she killed her son" (McPhail, 2023, 01.04.10). De hecho, con esta escena se constata que David está vivo y es adulto, ya que en cierto momento se realiza un plano detalle de la pantalla de un PC del hospital en el que registro dice: "**Body missing from morgue** Currently under investigation" (MacPhail, 2023, 01.06.05). Esto permite a Adam acceder a la dirección de la psiquiatra de Linda, la doctora Landers, y dirigirse a su casa en la siguiente escena (sobre decir que todo esto continúa siendo añadido del filme

respecto del relato tuiterario). Allí Adam recaba más información sobre David pero también se encuentra con el cadáver de la doctora que lo aterroriza al abrir los ojos (este momento carece de explicación en el filme). Aunque alcanza su punto de unión con un tuit tras fundido negro en el que se dice: "I'm losing my mind" (McPhail, 2023, 01.08.25). En este punto se inicia la escena nocturna de cierre de secuencia que muestra a un Adam dispuesto a no dormirse (en relación con el hilo del 26 de agosto de Ellis) pero que acaba cediendo al sueño. Aquí McPhail reconoció que para el añadido tomó como referencia el filme *A Nightmare on Elm Street 3* (Craven, 1987) (Deckelmeier, 2023) y su influencia (aunque solo reconocida en la escena posterior *gamificada*). De hecho, en la misma, Adam se autolesiona con un cuchillo manipulado por su pesadilla/posesión con David.

La última secuencia concerniente al día 9 se inicia con un plano detalle en la oficina del móvil y Adam viendo las grabaciones de la noche anterior. Se correspondería vagamente con el tuit: "I've been recording myself sleeping, and it picks up this weird static electricity sound every night at 3 am. It lasts about 5 minutes. 6:18 AM · Aug 18, 2017" (Ellis, 2017). La escena en la que se insiere tampoco aporta demasiado a la historia, puesto que solo es un añadido que narra una serie de conflictos entre un Adam desquiciado y manipulado por David con sus compañeras de trabajo. Se llega así a la última noche que comienza con un Adam dibujando sus historias y retando a David: "I'm in control now" (McPhail, 2023, 01.17.00), pero que comete el error de realizar la tercera pregunta. Esto está un poco tirado por los pelos dado que el personaje se pasa toda la película haciendo preguntas (supuestamente dirigidas a David) que parecen no haber sido contabilizadas.

Esto da paso al clímax y momento culmen de la película, un plano pantalla de videojuego con el lema "Loading" (McPhail, 2023: 01.18.00) inicia la escena de gamificación (Werbach y Hunter, 2014) e inmersión lúdica. Con total seguridad, la única escena rescatable del conjunto del filme. En el juego filmado se produce una superposición del jugador a tres niveles: el jugador inmersivo Adam (que incluso imita los movimientos de un NPC), Adam como ente pasivo espectador e inmóvil o la sombra enmascara como jugador externo. Al mismo tiempo se dan tres tipos de planos: el primer plano de Adam pasivo e inmóvil, el plano detalle del mando controlado por el jugador en la sombra y el plano medio del Adam jugador inmersivo en el juego. El objetivo del juego es: DIAF, morir incendiado en la cocina al prenderse fuego, retomando el karma o la ironía comenzada con la escena de Adam alcoholizado y respondiendo al *hate* en redes. La escena termina con Adam prendiéndose fuego y un fundido en negro. Sin embargo, a continuación, un plano picado lo muestra vivo e ileso viajando a la dimensión del David del pasado que sufría ciberbullying y teniendo visiones de sus compañeros de trabajo acosándolo a él por hacer lo mismo.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA



Il. 48: "Adam dentro del videojego" (Fuente: *the writing studio*, https://writingstudio.co.za/dear-david-the-perfect-ghost-story-for-our-times/).

A la vez, en la dimensión real se inicia un fuego en la cocina del apartamento, lo que desencadena la escena del enfrentamiento final entre Adam y el David adulto (sí, aparece porque sí), al cual mata (irónicamente) golpeándolo con un *router* en la cabeza. Logra huir del edificio en llamas, al que acuden Evelyn y Kyle (no se sabe por qué) y lo ayudan. Aquí se da el plano de acompañamiento más tenso del filme al enfocar en picado a Adam arrojado sobre el suelo con los ojos abiertos e inmóviles mientras sus amigos lo arrastran hasta que al fin parpadea. En lo siguiente, con la llegada de los bomberos y la ambulancia, el cadáver de David desaparece y también su registro en el móvil de Adam, no sin antes Evelyn percatarse de ello. Esto se relaciona levemente con el único tuit dentro de la trama fílmica (exceptuando la explicación del *glitch*) hasta ahora posteado después de octubre, dando un salto hasta enero: "the stories are expired now but I have screenshots, and I don't know how to explain it. 4:29 AM · Jan 17, 2018" (Ellis, 2017).



Il. 49: "David adulto" (Fuente*: iHorror*, https://fr.ihorror.com/lionsgates-new-horror-film-dear-david-releases-trailer-and-brings-viral-twitter-thread-nightmare-to-life/).

Tras fundido en negro con tuit: “For everyone asking if I’am alive, I’m doing Ok ✌”, que coincide con el final del relato tuiterario de Ellis (2017): “11:12 PM · Mar 12, 2018”, se finaliza la secuencia 9. Por lo general, el motivo de las abreviaciones de los tuits en el filme es probablemente debido al encuadre en pantalla. Sin embargo, el filme añade una escena final de la *hater* primigenia: Chloe, a modo de moraleja final. En ella se muestra a la susodicha en primer plano frontal en su *gameset*. Se encuentra haciendo un directo y poniendo en duda la veracidad de la historia de Adam. Reta a David con las tres preguntas y como resultado es poseída, golpeándose la cabeza contra el teclado hasta lesionarse de gravedad. Los dos planos finales vuelven a mostrar a David en general, de espaldas y a oscuras con su PC antes de iniciarse los créditos conclusivos.

8.2.3. La motivación de McPhail

Los motivos que llevaron al director a emprender la adaptación cinematográfica del relato tuiterario son diversos. Uno de los principales es la identificación del propio cineasta con la condición de salud que sufre Adam Ellis, el cual la define como parálisis (o psicosis) nocturna o parálisis del sueño y cuya prognosis es el padecimiento de terrores nocturnos asociados a una parálisis completa del cuerpo mientras se es consciente de esa propia condición con los ojos abiertos. McPhail, en una entrevista para el portal web *Inverse*, declaró lo siguiente:

> I also suffer from sleep psychosis. It's terrifying, you feel like you can't breathe and it's constantly pushing pressure down on your chest and you can't speak, you can't scream. So that resonated with me in the thread. Trying to translate that onto screen was something that I really, really wanted to do. (Johnston, 2023)

Esta circunstancia es corroborable a lo largo del visionado del filme, pues todas las escenas nocturnas en las que el sueño de Adam se ve interrumpido por el acoso de David suelen ir acompañadas por esa parálisis corporal que le impide actuar hasta que la presencia del fantasma se desvanece.

Otro de los motivos que el director argumenta a la hora de emprender el proyecto es la atracción que en un primer momento sintió por el personaje de Adam, a cuyo relato no habría accedido por medio de la lectura del hilo, sino precisamente por la ojeada de uno de esos artículos que circulan a menudo por internet consistente en la elaboración de una lista de los 10/20/50/100 X más… En este caso se trataba de una lista sobre las cosas más terroríficas surgidas en la red. El propio McPhail lo describe así en el portal *Screenrant*:

> I didn't find it on Twitter or anything. It was one of those “The scariest things happening on the internet” [lists], and it was like, “Hold on.” I suffer from sleep psychosis, so I got really hooked into it. Adam is just such an interesting, fun, cool guy, and it didn't feel like a story he would just tell. Do you know what I mean? So, that really hooked me in as well […] “This is great fun. He's in your face, he's funny, he's cynical and sarcastic”, and that's the kind of protagonist I like. I think, “Let’s see him in a horror movie. Let's see him go along like that”. (Deckelmeier, 2023)

De nuevo se vuelve a incidir en la motivación suscitada por la psicosis nocturna pero también se suma la cuestión de la atracción por el personaje de Adam, dado el contraste llamativo que suponía su carácter cómico con la estética de terror del relato y del filme. Además, añade la cuestión de las famosas listas de internet en todos los portales de

información (usualmente dirigidas a fomentar el fenómeno del *clickbait*), caso que también está muy presente en el filme. De hecho, existe en el mismo un personaje caracterizado exclusivamente como redactora de ese tipo de artículos: Norris (Tricia Black), al que se recurre con cierta frecuencia, incluida una escena en la que Adam pierde los papeles al sufrir una alucinación con uno de sus textos.

Una tercera motivación que, así mismo, tendría su repercusión en la trama del filme es la de la influencia sobre el director de uno de los grandes realizadores de cine de terror: Wes Craven. Una de las escenas nocturnas en la que Adam es controlado por David para autolesionarse en el brazo con un cuchillo retrotrae a la audiencia a la saga iniciada por Craven en el año 1984. Sin embargo, McPhail también dice haber sido influenciado por la tercera entrega de la saga del año 1987 a la hora de concebir la escena de la gamificación: "You know the computer game sequence where he's getting controlled by the controller? That's a total nod to *Nightmare on Elm Street 3*" (Deckelmeier, 2023).

Más allá de la cuestión de las pesadillas y terrores nocturnos, otra causa para la adaptación en palabras del director fue la intención de transformar, o más específicamente, contrastar, una historia de fantasma,s con esa persecución desde el más allá, en un relato de acoso virtual a través de las figuras de *trolls* y *haters* digitales, ilustradas en las escenas de los adolescentes o el cierre fílmico de Chloe. Una lacra que abunda en la actualidad en redes sociales como Twitter. Significativamente, añade McPhail que "I could see a correlation between haunting and trolling […] Trolling's like being invaded by a ghost" (Johnston, 2023).

En definitiva, se podría también señalar como motivación última ya no del director, sino de la producción misma de este filme, la continuación del paradigma de la adaptación posliteraria tomando como fuente Twitter. Como indica el portal *Collider*: "The release of *Dear David* will test the viability of Twitter as a source for horror movie material, following in the footsteps of 2020's *Zola* as another film based on a Twitter thread." (Guimarães, 2023). O, más concretamente, se testaría la idoneidad de la tuiteratura, que tan exitosa había sido con el primer caso de la historia: *@zola*, como modelo para futuras adaptaciones: "The release of *Dear David* will be one hell of a test for Twitter as a source for filmmaking material, especially of the horror genre" (Guimarães, 2023).

Respecto a la cuestión de la tuiteratura como medio, Mario Naves (2023) cataloga equivocadamente en su artículo para la revista *New York The Sun* el filme como un "Gen Z Film". Dado que la tuiteratura en su origen no era consumida por la generación Z, pero por la generación *millennial*, esto estaría enfocado de manera errónea, puesto que lo que resultaría es un filme que apelaría al *background* de esa generación en un ejercicio de nostalgia prematura de la década pasada, más que un producto dirigido a la generación nativa móvil. En realidad, la mayoría de los personajes se moverían en una franja de edad próxima a los treinta).

8.2.4. Originalidad del filme

McPhail no ha triunfado con este filme ni ha aportado ninguna novedad significativa al paradigma de las adaptaciones desde Twitter o la tuiteratura con el mismo. El gran fallo principal de la cinta es que esa ampliación del escenario, dotando a la historia original de un contexto, de un *background* explicativo al comportamiento de David o la creación de un ámbito sociofamiliar-laboral anodino respecto a la historia para Adam acabaron provocando la descontextualización del tono misterioso e intrigante de la historia en su origen, desplazando el tono intimista, perturbador y sofocante del relato primario. Toda esa libertad creativa, dado que respecto de los más de cuatrocientos tuits de Ellis solo se adaptaron un poco más de un par de decenas, fue una losa muy pesada para la adaptación. Del mismo modo se presenta el innecesario desarrollo de todo el contexto, dado que el

inicio de la historia original se retrasa en el filme hasta casi hasta la media hora, mientras que el inicio de lo tuiterario se hace a los dieciséis minutos, tras varias introducciones, y muy distinto de la crudeza del hilo de Twitter, que comenzaba *in medias res* sorprendiendo a *followers* y no *followers*. Más proclive aún, la historia de Ellis se alargó durante ocho meses de agosto del 2017 a marzo del 2018 (teniendo en cuente que estaba iniciada *in medias res*, por lo tanto, habría que sumarle los eventos temporales precedentes al comienzo) en los que al protagonista le da tiempo de viajar a japón, celebrar Acción de Gracias o la Navidad en Montana. El filme redujo la trama a tan solo nueve días, con una estructura muy marcada de nueve secuencias (exceptuando la contextualización introductoria y la escena final moralizante), que casi siempre comenzaban con panorámicas de la ciudad y concluían con los eventos nocturnos de conflicto entre Adam y David.

En esta línea se expresa Justin Waldman (2023) en el portal cinematográfico *Elements of Madness*, pues, aparte de señalar el altísimo listón que había dejado el filme *@zola* "*Zola* (2020) […] turned out to be one of the wildest and creatively insane movies I've ever seen", también indica uno de los grandes fallos a la hora de concebir *Dear David*:

> The problem with *Dear David* is that outside of Augustus Prew, every other character feels just like a plot device. They're not given enough to work with to create a world for their character to exist in and thusly just fall to the wayside. Even in the original tweets, it was mostly focused on Adam and David, which made the entire thread creepier and it didn't divulge Adam's life outside of his apartment, staying focused where David reigned supreme. (Waldman, 2023)

Del mismo modo, todo el contexto sobre el pasado que se le intenta dar a David, casi para exculparlo de su conducta, es totalmente añadido y desvirtúa la fenomenología original de la historia en la que nunca se resuelve toda la confusión respecto a estes eventos. Lo único que se sabe de David en lo tuiterario es que aparentemente habita un almacén abandonado que está pegado al edificio de Adam y que la deformación de la cabeza se debe a un golpe con una estantería, sin más. En el filme David se convierte en un niño noventero con una familia disfuncional, víctima de *ciberbullying*, lo que lo lleva a perder la razón e intentar asesinar a su padre, conduciendo a su madre al acto más desquiciado aún de casi matar al niño con un monitor, mientras que las interacciones entre Adam y David se producen a través de unos inexplicables viajes interdimensionales (a veces al pasado, otras simplemente a destinos aleatorios) en los que el protagonista va conociendo toda la historia del antagonista, llegando al clímax de una confusión entre el niño no-muerto y el adulto vivo que al final desaparece como si fuese un fantasma. Estos viajes entre dimensiones son aderezados con un efecto de interferencia en pantalla que aparentemente se adapta de uno de los últimos tuits de Ellis del hilo del 16 de enero de 2018, en el que aporta una foto con una amiga deformada por el contraste o por un *glitch*. El mismo *glitch* se utiliza en la introducción del título al comienzo, en los viajes interdimensionales y en la escena de posesión final de Chloe. Se convierte en un sinsentido continuo que no ayuda a cumplir con el pacto de ficción ni mucho menos a mantener a la audiencia pegada a la pantalla.

La selección de tuits también se torna inconsecuente en la elaboración del guion fílmico. Además del ínfimo número de ellos adaptados de manera muy aleatoria y la adición de algunos que ni siquiera están en el original y no aportan nada a la trama, la selección se limita por lo general a los posteados entre los meses de agosto y octubre con salto temporales indiscriminados hacia delante y hacia atrás. Esa supuesta libertad

creativa no se funda una argumentación coherente, al mismo tiempo que provoca un vacío de la historia respecto a todo lo narrado en el periodo que va desde noviembre hasta enero, cuando de forma esporádica se rescatan un puñado de tuits a modo de cierre conclusivo. Pareciera, como acertadamente indica Matt Donato (2023) en la revista digital *Paste*, que la intención del filme se dirija a "telling how reading Ellis' tweets and watching his smartphone videos", lo que acaba provocando "[to] stir more unsettling feelings than a fully produced film's reinterpretations".

Otra de las carencias del filme es el peso que tiene en el relato tuiterario la recursividad en la multitud de elementos multimedia al alcance de Ellis para reforzar la historia: desde fotos con el iPhone, hasta grabaciones de un detector, audios nocturnos, fotos analógicas con una Polaroid, capturas de pantalla, dibujos, registros telefónicos, vídeos, etc. Aunque el filme no puede ni logra recurrir a toda esa variedad de recursos, cabe rescatar la intención de McPhail a la hora de reflejar la importancia del medio con las sobreimpresiones en pantalla de todas las interacciones con el móvil (notificaciones, mensajes, llamadas, etc.) o incluso los planos detalle de las pantallas del PC, así como ese gran plano del efecto viral de los miles de *follows*. Aun así, todo se muestra muy limitado respecto al despliegue de Ellis. En todo caso, Twitter es intencionalmente reflejado a través de estos recursos y mediante el sonido (caso parecido a @zola, pero mucho menos original y bien planteado). A este respecto, el director indicó que "obviously, social media played such a big part in the story. It had to feature, and [we had] the opportunity to do that […] we were always thinking about what it was that was going to be appearing on these screens" (Deckelmeier, 2023).

En definitiva, el contraste es altísimo, desde un comienzo tuiterario situado en el presente de Adam hasta un inicio fílmico localizado en el pasado de David. Son dos modos distintos de iniciar dos modalidades narrativas diferenten que abocan a resultados muy dispares: del éxito viral en Twitter al fracaso estrepitoso entre la crítica y la audiencia. Más concretamente, la ejecución formal y estética en la producción de este revelan algún tipo de problema en la construcción de una historia fluida, pues el elevado número de planos en los que se divide el filme, casi mil cuatrocientos, luce excesivo para una cinta de apenas una hora y media de metraje, en comparación por ejemplo con *@zola*, que con una duración similar no alcanza la suma total de ochocientos planos. Pareciera que el único punto en el que los dos relatos llegan a confluir es la escena en el que el propio Adam Ellis hace un cameo en un bar de copas nocturno, el cual se indica mediante un sutil giro de cuello del Adam cinematográfico hacia la dirección en segundo plano difuminado en la que se encuentra su homólogo (McPhail, 2023: 00.46.10).

Sin embargo, existen algunos elementos destacables, como la figura del actor Justin Long y la escena de la gamificación, o la técnica de utilizar la estética de los videojuegos en medios o contextos no lúdicos (Werbach y Hunter, 2014). Long, o como lo define el propio McPhail "*Justin Long's an absolute pro*" (Deckelmeier, 2023), ofrece una actuación bastante aceptable en su caracterización como jefe de BuzzFeed, pese a que "Justin Long's portrayal of a generic BuzzFeed manager borders on satire and caricature too closely" (Donato, 2023). Así mismo, esa misma dualidad lo dota de una singularidad dentro del filme que no es lo suficientemente explotada.

La *gamificación* o ludificación permiten el empleo de la escena, y al mismo tiempo lo mejor que tiene este filme, en la que Adam es controlado como un personaje dentro de un videojuego, fomentando la división en los tres niveles de jugador explicada en el análisis comparativo. En resumen, "but it's not all damaged pipes that leak dread and despair. Dear David features flashes of originality, like a scene where Adam is controlled like a video game by some mask-wearing devil—a first-person playable possession, that's pretty rad" (Donato, 2023).

USC DE COMPOSTELA

La intención puede residir en la circunstancia de que "at the core of *Dear David* is an important anti-bullying message and a take on tortured artist storytelling" (Donato, 2023). De hecho, como el propio McPhail señala en el portal *Movieweb*, la historia se centra en el "trauma in a digital age" (Young, 2023). Entonces, la finalidad última del filme es encarar la realidad de Adam y su proceso como escritor que sufre un proceso traumático, frente a la historia de terror viral surgida en Twitter, trasladando el foco de la invención de Adam hacia el desajuste por el trolleo y el evento paranormal. Y ahí han quedado los infructuosos esfuerzos de la propia BuzzFeed por fomentar la popularidad del filme antes de su estreno restructurándolo desde la estética de un hilo de Twitter y posteándolo en su web a través de un artículo de Will Hunt (2023)[175].

8.3. *THE THANKSGIVING TEXT*: EL TUIT VIRAL Y EL TEXTO FÍLMICO[176]

El tuit viral: "Somebody grandma is coming in clutch this year!! Ayee!!!" (15/11/2016) escrito por Jamal Hinton, con el *user* @Jamalhinton12[177], sirve de texto fuente para la próxima adaptación cinematográfica de Netflix, cuyo estreno está previsto inicialmente para el año 2024[178]. Actualmente, el texto fílmico mantendría el título *The Thanksgiving Text* en su fase de preproducción.



Il. 50: "Chat de Jamal y Wanda" (Fuente: *Up Worthy*, https://scoop.upworthy.com/jamal-hinton-thanksgiving-grandma-wanda-dench-friendship-over-the-years).

8.3.1. Contextos de producción

Jamal Hinton, un estudiante de secundaria en Estados Unidos, recibió una invitación a la cena de Acción de Gracias (también conocido como el Día del Pavo) de Wanda Dench, una abuela que creía que estaba mensajeando a su nieto, pero que en realidad se

[175] https://www.buzzfeed.com/willh4ff26dfb4/the-trailer-for-dear-david-is-here-and-its-giving-me-more.
[176] En la fecha en la que se escriben estas palabras este filme aún no ha sido estrenado. Por motivos de coherencia estructural se ha optado por mantener el epígrafe para no alterar la distribución lógica de la tesis. La producción fue anunciada a principios de la década por Netflix.
[177] https://twitter.com/Jamalhinton12/status/798646484438687744.
[178] Ficha técnica provisional: Guion y diálogos: Abdul Williams/Productoras: State Street Pictures/País de origen: Estados Unidos/Género: Biográfico | Drama | Familia/Fecha de estreno: 2024. Sinopsis: Basado en una historia real, sigue a una abuela que invitó erróneamente a un desconocido a su cena de Acción de Gracias a través de un mensaje de texto creyendo que se trataba de su nieto. Contra todo pronóstico este error dio lugar a una bonita amistad y a una tradición festiva enternecedora.

había equivocado de número de teléfono, en el mes de noviembre del año 2016. En todo caso, Jamal decidió aceptar la invitación y el suceso en cuestión del intercambio de mensajes erróneo fue subido por el usuario @Jamalhinton12 a Twitter en forma de capturas de pantalla, provocando que rápidamente se viralizase en redes. El contenido de esos mensajes revelaba la equivocación de Wanda Dench y fue posteado el 15 de noviembre de 2016. El usuario, que se unió a Twitter en 2016 y en la actualidad cuenta con casi ciento cuarenta y seis mil *followers*, consiguió que la historia se viralizase con casi cuarenta y tres mil *retweets* y ciento cuarenta y cuatro mil *likes*. El error viral se ha convertido en una tradición anual en la que los dos protagonistas celebran juntos el día de Acción de Gracias. Netflix estrena (según lo previsto) su versión fílmica en el año 2024, pero en el momento de escribir estas líneas se encuentra aún en proceso de preproducción.

8.4. *EVA.STORIES*, *EQUIANO.STORIES* Y *FRANCESCO.STORIES*: LOS TEXTOS AUTOBIOGRÁFICOS Y LOS TEXTOS FÍLMICOS

Los textos autobiográficos que sirven de base para las adaptaciones son *The Diary of Eva Heyman* (1974), escrito por Éva Heyman, una niña húngara de trece años víctima del Holocausto, y *The Interesting Narrative of the Life of Olaudah Equiano, or Gustavus Vassa, the African. Written by Himself. Vol. I* (1789), escrito por Olaudah Equiano, víctima del esclavismo transatlántico. Como resultado de esos procesos surgen los textos fílmicos *Eva.Stories* (2019)[179] y *Equiano.Stories* (2022)[180]. El tercer filme, *Francesco.Stories*, pese a ser anunciado su estreno para el verano del 2022, en 2024 aún no ha visto la luz.

[179] https://www.instagram.com/eva.stories/
Ficha técnica: Dirección: Mati Kochavi y Maya Kochavi/Asistente de dirección: Shabtai Itzhak Edan/Guion y diálogos: Mati Kochavi y Maya Kochavi/Efectos visuales: Ido Shor y Eran Feller/Edición: Arik Lahav Leibovich/Cinematografía: Lael Utnik (DOP)/Producción ejecutiva: Mati Kochavi y Yona Wiesenthal/Producción: Neta Karni, Hadar Albaranes y Liat Lehavi/Productora: POV Productions/Distribución: Instagram/País de origen: Israel/Estados Unidos/Género: *Stories* autobiográficas | Drama histórico | Basado en hechos reales/Duración: 50 minutos/Fecha de estreno: 2019 (en Instagram)/Elenco: Mia Quiney (Eva), Tamara Greatrex (Annie), Joanne Zorian-Lynn (Grandma), Lawrence Werber (Grandpa), Bernadett Ostorhazi (Agi), Edward Baker-Duly (Uncle Bela), Bogdan Ruban (Pista), Viktoria Pancyru (Martha), Taras Valigura (Padre de Eva), Maria Samsonova (Miss Jakobi)/Sinopsis: Una impresionante historia sobre el Holocausto emitida en Instagram, filmada por el teléfono móvil de una adolescente desde su plácida infancia en Hungría hasta los hornos del campo de exterminio nazi de Auschwitz y contada a través de *Stories*.

[180] https://www.instagram.com/equiano.stories/
Ficha técnica: Dirección: Adi Kochavi y Maya Kochavi/Guion y diálogos: Adi Kochavi y Maya Kochavi/Producción ejecutiva: Mati Kochavi e Yvonne Mbanefo/Productora: Stelo Productions/Distribución: Instagram y TikTok/País de origen: Israel/Estados Unidos/Género: *Stories* autobiográficas | Drama histórico | Basado en hechos reales/Duración: 80 minutos/Fecha de estreno: 2022 (en Instagram y TikTok)/Sinopsis: Una impactante historia sobre el esclavismo emitida en Instagram y TikTok, filmada por el teléfono móvil de un niño. El relato va desde su agradable niñez en África hasta su viaje de cautiverio en un barco colonial y es contado contada a través de *Stories*.



Il. 51: "*Eva.Stories*" (Fuente: *IMDb*, https://www.imdb.com/title/tt10274638/).



Il. 52: "*Equiano.Stories*" (Fuente: *Naciones Unidas*, https://www.un.org/es/node/172174).

8.4.1. Contextos de producción

Éva Heyman (1931-1944) fue una adolescente húngara de trece años perteneciente a la clase media judía anterior al Holocausto. Fue autora de un diario donde narraba sus experiencias durante los cuatro meses que la llevaron de su existencia pacífica en la ciudad de Oradea a su asesinato en una cámara de gas de Auschwitz. Se crio en la ciudad fronteriza de Nagyvárad, en el seno de una familia de clase media acomodada. Aunque en el momento de escribir su diario la ciudad pertenecía a Hungría, la más grande de la zona oriental del país debido a la pujanza económica, social y cultural judía a principios de siglo, Nagyvárad se encontraba en una continua disputa fronteriza con Rumanía, a la cual perteneció tras el fin de la Primera Guerra Mundial. Volvería a formar parte de Hungría tras el Segundo arbitraje de Viena, para retornar finalmente y tras la Segunda

Guerra Mundial a territorio rumano, pasando a llamarse de forma definitiva Oradea. Pese a estas alteraciones territoriales, la ciudad se asimilaba con el estilo de vida húngaro, pues la mayoría de sus casi cien mil habitantes hablaban húngaro. De este total, veintiún mil eran judíos, entre los que se encontraban abogados, escritores y doctores de prestigio. Éva, por su parte, era hija única y vivía con sus abuelos, puesto que sus padres se habían divorciado y su madre se había marchado a vivir con su segundo esposo a Budapest[181].

Perteneciente a una estirpe relacionada con el mundo de la medicina, su familia estaba establecida en una comunidad judía progresista y su abuelo se dedicaba a la profesión de farmacéutico. Con tan solo trece años comenzó a escribir su diario, el 13 de febrero de 1944, continuando el proceso hasta el 30 de mayo de 1944, tres días antes de ser deportada a Auschwitz, donde fue asesinada el 17 de octubre del mismo año. El diario habría sido salvado por el ama de llaves y cocinera de la familia, Mariska Szabo, quien lo habría recibido de manos de Éva en una visita al gueto para llevarles comida. No está claro si esta luego se lo entregó a la madre de Éva, Ágnes Zsolt, o ella misma lo encontró al año siguiente en el antiguo domicilio familiar de Oradea. En el año 1948 Ágnes y su marido Béla Zsolt publican en Budapest el diario y ella se suicida poco más tarde, al igual que el padre biológico de Éva, Béla Heyman. Béla Zsolt moriría un año más tarde al contraer una grave enfermedad. El diario fue traducido al hebreo (1964) y luego al inglés (1974). La versión en rumano no llegó hasta el año 1991. En España se publicó en 2016 con el libro *¡He vivido tan poco! Diario de Eva Heyman*. De una de las primeras entradas se desprende que su gran sueño en la vida era llegar a convertirse en una fotógrafa de prensa: "March 26, 1944 […] Dear diary […] I want to be a newspaper photographer" (Heyman, 1974: 63).

Olaudah Equiano o Gustavus Vassa (1745-1797)[182] fue un esclavo y, posteriormente, escritor de origen nigeriano perteneciente a la etnia igbo, cuya autobiografía es uno de los relatos más reconocidos mundialmente sobre los horrores del esclavismo durante el siglo XVIII. Según su propio texto, habría nacido en el pueblo nigeriano de Essaka, siendo secuestrado junto a su hermana a los once años, a partir de ahí viajaría por el Atlántico en un barco esclavista hasta llegar a Virginia. Aunque la veracidad de estos datos no está contrastada y se cree también que Equiano podría haber nacido en Estados Unidos y haberse inventado sus orígenes, el resto de su vida sí es verídico. El nombre de Gustavus Bassa le fue dado por un teniente de la *Royal Navy*, Michel Pascal, como mofa por el rey sueco del siglo XVI. Pasó ocho años viajando con Pascal, en los que aprendió a leer y a escribir, siendo vendido luego a un capitán londinense y más tarde al mercante Robert King, con el que tan solo transcurridos tres años ahorró el dinero suficiente para comprar su libertad. En el año 1786 se involucró en el movimiento abolicionista de la esclavitud en Londres. En 1789 publicó su autobiografía (*The Interesting Narrative of the Life of Olaudah Equiano, or Gustavus Vassa, the African. Written by Himself. Vol. I*) y tres años más tarde contrajo matrimonio con Susanna Cullen, con quien tuvo dos hijas (Carretta, 2005).

Maya Kochavi es la cofundadora junto a su hermana Adi Kochavi de Stelo Stories, la productora encargada de llevar a cabo la serie de diez filmes centrados en las *stories* autobiográficas y distribuidos por redes sociales (Instagram principalmente, pero también otras como TikTok o Snapchat). Con la excepción del primero que dio comienzo a la serie: *Eva.Stories*, pues de la producción de este se encargó POV Productions y fue un proyecto de Maya junto a su padre Mati Kochavi, magnate estadounidense-israelí de la

[181] Consultar Boas (1995) para ampliar información sobre la escritora.

[182] Véase Carretta (2005) para ahondar en el conocimiento sobre el autor, concretamente acerca de su figura predominante en la denominada *literatura de esclavismo*. La pertinencia de sus descripciones del horror del rapto en el continente africano y su posterior traslado en barco sirven de modelo para la producción de las hermanas Kochavi.

industria tecnológica y cinematográfica. En la segunda entrega, el filme *Equiano.Stories* ya corrió a cargo de las hermanas estadounidense-israelíes y actualmente está en desarrollo el tercer proyecto de la serie: *Franceso.Stories*, centrado en un músico italiano. Graduada en la New York University con un grado en Psicología Aplicada, en el año 2015 decide fundar StelloGirls, una compañía centrada en la Generación Z y en dar voz y empoderar a las chicas adolescentes estadounidenses a través del relato y los videojuegos en los medios tecnológicos. Por su parte, Adi Kochavi fue una de las creadoras en el año 2016 de la docuserie *Dark Net*, junto a su padre Mati, así como la editora en jefe de la organización centrada en la creación de contenido de las redes sociales *Vocativ*. Su formación se divide entre un grado en Psicología en la Cornell University y un máster en Literatura Inglesa en la Tel Aviv University. En el año 2019 las hermanas se convierten en las productoras ejecutivas del filme *Leftlover Women*, filme centrado en la discriminación de las mujeres adultas solteras en China.

8.4.2. Análisis comparativo[183]

8.4.2.1. *Eva.Stories* (2019)

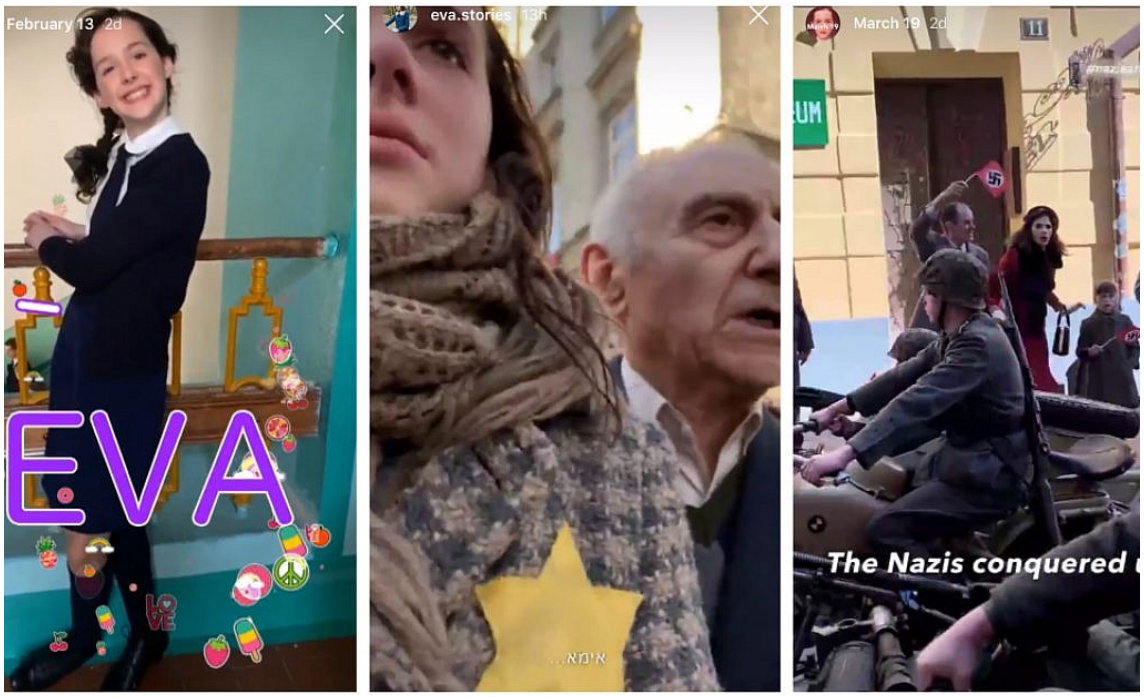
"Dear diary, […] you're my best friend and I mustn't keep any secret from you." (Heyman, 1974: 30). Esta es una de las entradas que se pueden leer en el diario de Éva, la cual sirve para dar inicio al proceso comparativo con su versión fílmica. Esa relación de intimidad que la autora mantiene con su diario es el elemento más transgresor que se aprecia en la transposición entre los textos literario y fílmico. El "querido diario" es sustituido por un "queridos seguidores" en Instagram, donde ya no existe una relación de uno a uno privada, sino que se traduce en una comunicación abierta de Éva con un conjunto social significado en la masa pública de sus *followers* en una red digital: "Vosotro@s sois todo@s mis amigos@s y voy a compartirlo todo con vosotros@s".

Pese a que el filme mantiene un relato que sigue fielmente las entradas del diario, las alteraciones en la estructura de la historia son recurrentes. El cambio en el paradigma comunicativo hace que los relatos varíen significativamente en su forma de relacionarse con la audiencia. La intimidad del diario es reemplazada por la exposición pública de las redes sociales. El sentimiento de confesión secreta con el texto viene a transformarse en una denuncia con registros audiovisuales de los horrores que experimenta en el breve periodo de cuatro meses. El cambio en la forma en la que la gente compartía su intimidad con recelo para consigo misma y registrándola en lo oculto de un texto privado e intransferible "no one will ever know my secrets" (28), choca con la tendencia actual de compartirlo todo por redes para que hasta la más remota persona desconocida pueda enterarse de los detalles de sus vidas.

Al retornar a la cuestión de la estructura, se observa que el filme comienza la historia en un momento anterior al comienzo del diario de Éva. Aunque formalmente las fechas se mantienen para ajustar los dos textos en un marco temporal concreto entre los meses de febrero y mayo, es decir, desde cuando comienza a escribir su diario hasta que escribe su última entrada antes de ser deportada, existe una traslación de los hechos. Este es el caso de su mejor amiga Márta Münzer, quien tras la lectura del diario se sobreentiende que ya estaba muerta al inicio de la escritura. Sin embargo, Márta pasa a ser Annie en el filme y desde el principio se puede ver cómo disfrutan en compañía de su día a día o van al colegio juntas hasta que finalmente es deportada junto a su familia. Aunque Márta es un personaje central en las tramas descritas en el diario, se sabe que ella y su familia ya

[183] Véase Kohn y Weissbrod (2020), donde se propone un análisis a través de lo que denominan *indirect translation* o la adaptación indirecta de un texto escrito preexistente mediante los nuevos medios digitales que ilustra estos casos.

habían sido deportadas a la Polonia ocupada en el año 1941 junto a otros 19.000 judíos que vivían en Hungría, según la propia introducción del diario a cargo del Dr. Judah Marton, en la versión de 1974. Lejos pues del año 1944 en el que escribe la autora. En el filme, a pesar de que está bastante presente en el inicio, tras la deportación su presencia se va diluyendo mientras avanza el horror. De la misma forma se incide en las relaciones familiares y personales de Éva, describiendo a sus abuelos, sus padres, su padrastro, su rutina escolar o la relación sentimental con Pista.



Il. 53: "*Eva.Stories*" (Fuente*: The Times of Israel*, https://www.timesofisrael.com/instagram-holocaust-story-caused-controversy-heres-what-teens-think/).

Respecto a la continuidad con el resto de los acontecimientos relatados en el diario, todos van apareciendo también en el relato fílmico: la legislación antijudía que impide a su abuelo trabajar en la farmacia, la ocupación nazi el 19 de marzo, la obligación de portar la estrella amarilla. Sin embargo, el filme no recoge uno de los acontecimientos más centrales del diario como es la confiscación de la bicicleta de Éva por parte de dos oficiales de la Gestapo, que suscitó precisamente el título de la traducción al alemán del diario: *Das rote Fahrrad* [La bicicleta roja] (2012). Tras estos sucesos se introduce la deportación de Annie el 29 de abril, totalmente anacrónica respecto al texto. Continúa con la mudanza forzada al gueto hasta el final del diario el 30 de mayo con la deportación al campo de exterminio.

> […] dear diary, I don't want to die; I want to live even if it means that I'll be the only person here allowed to stay. I would wait for the end of the war in some cellar, or on the roof, or in some secret cranny. I would even let the cross-eyed gendarme, the one who took our flour away from us, kiss me, just as long as they didn't kill me, only that they should let me live.
>
> […] I can't write anymore, dear diary, the tears run from my eyes, I'm hurrying over to Mariska … (104)

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

El filme se hace eco de la angustiosa y desesperada última entrada del diario de Éva: cierra el relato con seis *stories* que reflejan su triste realidad, pero ya desde el tren. Evidentemente, el filme va un paso más allá y también registra todo el proceso de deportación grabando escenas dentro del propio vagón, inexistentes en el diario, el cual ya había entregado a Mariska, la ama de llaves, en el gueto. Antes de los créditos realiza otro añadido explicativo final que tampoco se corresponde con ninguna entrada del diario y donde se vuelve a mostrar a una Éva desolada junto a otra niña que la acompaña.

8.4.2.2. *Equiano.Stories* (2022)

El filme, esta vez retransmitido tanto por TikTok como por Instagram, adapta solamente el contenido correspondiente a los dos primeros capítulos de la autobiografía de Olaudah Equiano. Aunque sí comparte esa misma estrategia de una narración directa y en primera persona a través del registro audiovisual, compartiendo la experiencia con todos los seguidores en redes sociales, se da el caso de que el objetivo de Equiano con su narrativa de esclavismo también era concienciar a las gentes de los horrores a los que se había visto sometido, premisa diferente a la de Heyman con su diálogo privado e íntimo con su diario personal.

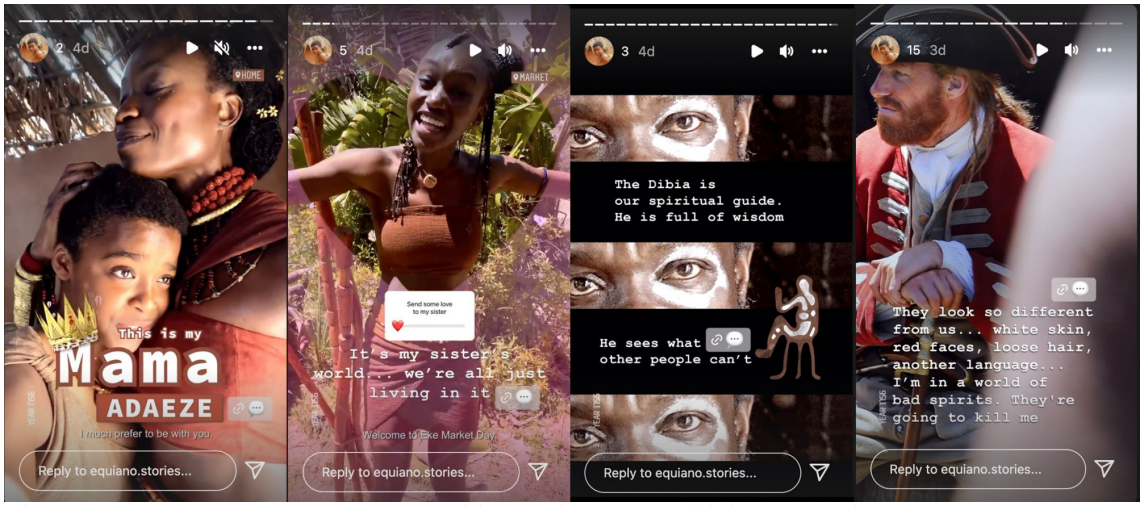
Los dos primeros capítulos de la obra narran las costumbres y maneras de su pueblo natal y su familia (en el inicial) y el nacimiento del autor, todas las relaciones de parentesco, su secuestro junto a su hermana y las terribles condiciones que experimentó en un barco esclavista (en el segundo). Forman parte de un total de seis que cuentan las diferentes peripecias del autor. El filme solo se centra en la descripción subjetiva de las bonanzas de la tierra natal, cuyo idilio viene a ser interrumpido por el secuestro, la separación de su hermana y los horrores de la travesía en barco recogidos en esos capítulos iniciales. Pese a solo adaptar una tercera parte del relato, el texto fílmico tiende continuamente a las supresiones o compresiones del contenido original, centrando la trama más en la travesía hacia el nuevo mundo. Los diferentes viajes aún por el continente africano y el esclavismo sufrido, presentes en la autobiografía de Equiano, se reducen a una simple transacción comercial entre los colonizadores demandantes de esclavos y los nativos como intermediarios que intentan sacar beneficio.

Probablemente este cambio, aparte de comprimir la historia a su trama esencial, se deba al hecho de querer incidir en la dicotomía racial entre opresor y oprimido obviando los matices ambiguos. Sin embargo, al igual que el filme de Éva, la continuidad de los hechos se presenta de forma muy natural y se resume argumentalmente en el joven Equiano, quien, luego de ser raptado en su aldea natal, Igbo, en el oeste africano, en el año 1956, siendo aún un joven de apenas diez años, es esclavizado y llevado en barco hasta la isla de Barbados en una larga travesía por el Caribe. El relato fílmico se detiene aquí, mientras que el relato literario continúa con la historia del intrépido Equiano hasta casi el momento en el que a los veinte años compró su libertad.

Como se comentaba en líneas precedentes, el primer capítulo del texto autobiográfico se centra en la descripción detallada del país natal del autor: las costumbres y hábitos de la tribu Igbo, el sistema judicial o de leyes, las ceremonias o rituales propios (incluido el matrimonio, pero con un carácter no religioso), el ocio y divertimento públicos, los modos de vida de la población, vestimentas, manufacturas, los distintos edificios del lugar, el comercio, la agricultura, la guerra con otras tribus y la religión; incluyendo esta las supersticiones y mitos de los nativos, las ceremonias fúnebres, los rituales sagrados, la relevancia de los sacerdotes y sabios (una especie de druidas) o los distintos usos del veneno. Evidentemente, toda esta información en el filme se comprime y reduce a las interacciones de Equiano con sus *followers* mostrando las maneras de su pueblo. De los elementos nombrados con anterioridad y presentes en el texto narrativo, el texto fílmico

USC DE COMPOSTELA

rescata ciertas costumbres que facilitan la caracterización adecuada de la tribu, el ocio con la celebración de la cosecha y la religión mediante la figura del sabio que visualiza el destino de Equiano. Otros elementos como la vestimenta o los edificios no son descritos explícitamente, pero se aprecian en la construcción escenográfica. Mientras que, en lo referente al comercio, manufacturas e incluso la guerra, se hacen evidentes sus menciones en varias *stories* en las que se relata un día en el mercado y la amenaza de tribus foráneas presentes en el territorio. "I was born, in the year 1745, in a charming fruitful vale, named Essaka" (Equiano, 1789: 5).



Il. 54: "*Equiano.Stories*" (Fuente: *Notable Life,* https://notablelife.com/take-note-equiano-stories-black-history-explored-through-instagram-stories/).

El segundo capítulo del relato se focaliza en el momento de ser secuestrado junto a su hermana, la importancia de su relación con ella se hace mucho más evidente en el relato fílmico, pues está continuamente presente en las *stories* hasta su separación definitiva tras el secuestro. Aunque en el texto de Equiano se produce un reencuentro con ella, en el filme no vuelve a aparecer una vez son separados. Del mismo modo, a pesar de que en la versión escrita se narran todos los lugares visitados, en tanto que permanece aún en el continente africano como luego en la travesía por el mar, llegando a pasar por las Indias occidentales, todos esos viajes se comprimen en la versión cinematográfica. Así queda reducida a un breve periplo con sus captores en tierras africanas y su posterior venta a colonos blancos e iniciándose su viaje en el barco de esclavos. Aquí, los dos textos confluyen en la descripción más o menos densa de los efectos y horrores de habitar un barco esclavista, pero difieren en la travesía recorrida. De hecho, el filme finaliza con la supuesta llegada al Caribe, significada en el relato con la isla de Barbados, donde finaliza el capítulo con la venta de los esclavos y su dispersión antes de retomar el viaje hacia Virginia.

8.4.2.3. *Francesco.Stories* (2022)

El filme está ambientado en el año 1349 en Italia. En una época en la que un cambio climático extremo, añadido a la aparición de la Peste en Europa, sembró el caos, la muerte y la destrucción se abren paso en el país. El protagonista, Francesco, un adolescente ciego que se dedica a la música, da origen a la acción de la trama con el emprendimiento de un peligroso viaje a la ciudad de Florencia para salvar la vida de su padre y acompañado de su hermano menor. La historia también narra paralelamente y de forma autobiográfica cómo Francesco se llega a convertir con el tiempo en uno de los músicos más influyente de la etapa del Renacimiento.

La producción del filme se llevó a cabo en Italia en el año 2021, suponiendo un desembolso económico multimillonario, al contar entre los diferentes componentes del equipo técnico con especialistas premiados en los prestigiosos certámenes fílmicos de los Oscar o los premios Emmy. Al igual que con el caso de *Eva.Stories* y *Equiano.Stories*, también se contó con el asesoramiento de historiadoras/-es especializadas/-os en la época renacentista e investigadoras/-es sobre el cambio climático y su impacto ecológico. Sin embargo, en el momento de escribir estas líneas, a punto de concluir el año 2023, el filme aún no se ha estrenado en redes o plataformas.

8.4.3. La originalidad de las hermanas Kochavi

"History is not past, it is present in who we are and instrumental in what we hope to become" (Rutnik, 2020)[184].

Las hermanas estadounidense-israelíes Adi y Maya Kochavi crean al mismo tiempo un nuevo género cinematográfico y un nuevo modo de contar las historias más próximo a lo que Marie-Laure Ryan considera "some kind of orchestra conductor" (2017: 538). Son definidas a través del rol de una suerte de directoras transmedia encargadas de coordinar toda la producción de los diferentes medios generada en el proyecto fílmico para que luego el formato se adecue a un relato coherente y funcional. Este va dirigido sobre todo a una nueva generación de personas consumidoras (entiéndanse la generación *millennial* en general y la Z en particular) cuyo nicho de mercado se encuentra explícitamente en el mundo de las redes sociales y, reduciendo un poco el cerco, en Instagram y TikTok[185].

El proyecto que inician las hermanas Kochavi con *Eva.Stories* y *Equiano.Stories* se basa en la premisa de readaptar historias, ya aparecidas en medios tales que el literario o el cinematográfico, al formato *stories* que presentan los medios digitales anteriormente nombrados, buscando una audiencia meta cuyas franjas de edades variarían entre los catorce y treinta y cinco años. Ese es el objetivo compartido que las motiva a fundar el estudio de producción Stelo Stories (2020), pues su proyecto no consta simplemente de estos dos filmes definidos en el género de las *stories* autobiográficas, sino que se enmarcan en una serie de diez filmes, cuya tercera entrega estaba prevista para su lanzamiento inicial en redes sociales en el año 2022: *Francesco.Stories*. Un proceso en el que la importancia del relato transmedia se hace evidente en su tendencia a la interactividad y la multiplicidad de medios propia de las redes sociales y donde la textualidad es suprimida en cierta medida por el peso efímero de las publicaciones en estos canales.

Pese a que, en el caso del primer filme en el año 2019, previo a la fundación de la productora, ya había sido estrenado el primer episodio de la serie, que es el que da inicio al proyecto con el soporte económico de Mati Kochavi. En este relato previo, focalizado en el Holocausto judío y la figura central de Éva Heyman, los directores Maya y Mati Kochavi, padre e hija acreditados en la dirección del filme, se adapta la historia real de la niña judía húngara y lo relatado por la misma en su diario, circunstancia previa a la deportación al campo de exterminio de Auschwitz. El filme se construye en torno a una serie de doscientos veinte vídeos cortos acompañados de otros recursos multimedia como fotografías, reunidos finalmente en cincuenta minutos de duración. Este primer caso de la serie proyectada consiguió en un breve espacio de tiempo aglutinar la cantidad de

[184] Esta es la respuesta que las hermanas Kochavi dan a la cuestión de la chispa que hace surgir la idea y el proyecto de las *stories* autobiográficas, planteada por Rutnik en su entrevista.

[185] La periodista Hannah Brown apunta, en un artículo publicado el 10 de febrero de 2022 para el periódico *The Jerusalem Post*, que las hermanas Kochavi están "reinventing storytelling for a new generation" (2022), poniendo también el foco sobre las generaciones Z y Millennial desde los 14 a los 35 años.

trescientos millones de visualizaciones y mil doscientos millones de seguidores en la red social Instagram, en la que fue emitido.

El objetivo y la originalidad de este tipo de adaptación se resume en la frase que encabeza y publicita el proyecto: "What if a girl in The Holocaust had Instagram?" ("¿Qué pasaría si una chica en el Holocausto tuviese Instagram?"). Como se explicaba con anterioridad, las doscientas veinte *stories* que conforman el filme fueron grabadas a modo de registro personal de una usuaria con su teléfono móvil, Éva, donde contaba su día a día previo a la invasión nazi y la posterior deportación. Con más de cuatrocientos actores y extras todo el material fue íntegramente grabado desde un *smartphone* y publicado en tan solo veinticuatro horas, el 18 de mayo de 2019, durante la conmemoración del *Holocaust Memorial Day*.

Sin embargo, pese a esa originalidad en el formato y el modo de transmitir el relato, el texto sigue participando de los procesos de adaptación, en este caso concreto del diario personal de Éva Heyman, una adolescente húngara de trece años asesinada en el año 1944. Una víctima del horror nazi cuya historia sigue un camino paralelo a la de Ana Frank, aunque difieren en los tiempos, dado que mientras el diario de Frank relata las penurias dentro del campo de concentración, el de Heyman es previo a esos hechos, finalizando en el gueto. Del mismo modo, el diario de Heyman no arroja las dudas sobre la veracidad de los hechos respecto a las modificaciones posibles realizadas por su padre, sino que estas se limitan a una posible revisión estilística de su padrastro, Béla Zsolt, escritor y periodista de profesión.

Por lo tanto, el objetivo principal de la familia Kochavi con este primer filme es trasladar la historia de la infancia pacífica de una niña húngara, convertida en el infierno del gueto y el aislamiento hasta finalizar en el campo de exterminio, al medio digital siguiendo el estilo de uso real por parte de personas usuarias de Instagram. O, en otras palabras, trasladar el relato del Holocausto a la generación Instagram a través de sus propias herramientas de uso cotidiano. Es así como la cuestión "What if Instagram existed during The Holocaust" cobra pleno sentido en su (re)formulación.

En relación con el proceso concreto de adaptación, el uso del diario como texto fuente funciona más bien como un marco general, dota a la historia de una contextualización muy determinada, pero obviamente el modo de empleo de las técnicas cinematográficas innovadoras altera el contenido por momentos. El material original se ve transformado en la medida en que Éva se convierte en una adolescente actual respecto al uso de las redes sociales, pese a que la ambientación en la segunda mitad del siglo pasado se mantiene. De hecho, respecto a la técnica de grabación y quitando ese proceso de la primera persona narradora omnipresente, el uso de las tradiciones hollywoodienses a la hora de rodar filmes sobre el Holocausto o la Segunda Guerra Mundial es perceptible y recurrente en su empleo en esta película. Lo que acerca esta nueva forma de hacer cine a los conceptos de Costas Constandinides (2010) de "relato transmedia" o más acertadamente para este caso "Hollywood transmedia", dada la estética de producción llevada a cabo por las Kochavi.

Se podría regresar a una de las ideas desarrolladas al comienzo de esta tesis y conceptualizada por Nicolas Bourriaud: la "postproducción". Como explica Constantine Verevis:

> since the turn of the century a combination of forces—conglomeration, globalization, and digitization—has contributed to a new historical period of "post-production," as Nicolas Bourriaud calls it. […] a transformed media culture, one characterized by a proliferation of viewing screens and new communicative technologies (iPhones, Twitter, Instagram), a rapid increase in digital distribution (downloading,

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

> streaming), and an intensification of interest in moving image content (iTunes, Netflix, YouTube). (2017: 268)

Aunque se quedaría un poco desactualizada la caracterización de los actantes implicados en el fenómeno de la postproducción, la idea original se mantiene. Esas "globalización" y "digitalización" que Verevis nombra han favorecido un cambio significativo en la cultura mediática con la creciente relevancia de las redes sociales, lo que el autor llama "tecnologías de la comunicación". El acceso universal a las herramientas de pantalla táctil ha facilitado la explosión de medios como, en este caso concreto, Instagram o TikTok, cuyo interés recae fundamentalmente en el contenido visual o audiovisual, relacionado de forma directa a un interés individual en la repercusión mediática. La agilidad en la distribución digital ha permitido a las hermanas Kochavi lograr ese gran impacto en los medios digitales, sabiendo adaptarse muy bien a un formato en principio no cinematográfico y con unos temas de escaso interés para el público joven. Sin embargo, la estrategia resultó en un gran acierto, permitiendo al mismo tiempo inaugurar esa nueva forma de hacer cine y de trasladar el relato a una audiencia claramente no cinéfila, pero recurriendo una vez más a los procesos de adaptación en su realización.

Con todo lo comentado hasta ahora, es innegable que la repercusión de este nuevo formato cinematográfico es sumamente relevante. Con una cobertura abarcando ochenta y nueve países diferentes, se convirtió en la tercera cuenta de Instagram más grande de Israel con más de dos millones de reacciones y comentarios. Su importancia se resume en la reacción en redes sociales del exprimer ministro israelí Benjamin Netanyahu (en el año 2019 aún Primer Ministro de Israel): "I started following @eva.stories, a 13-year-old Jewish girl from Hungary and I was exposed to the unbelievable tragedy…" ("He comenzado a seguir a @eva.stories, una niña judía de 13 años de Hungría y he sido expuesto a la increíble tragedia…").

Es en esta misma línea de trabajo que el 16 de febrero de 2022 se estrena el segundo filme de la serie *Equiano.Stories*. De nuevo se plantea la cuestión: "What would it be like if a kid being taken into slavery had Instagram?" ("¿Cómo sería si un niño convertido en esclavo tuviese Instagram?"). Esta vez el tema central de la obra ya no es el antisemitismo sino el esclavismo. Del mismo modo, su difusión no se limitó únicamente a la red social Instagram, sino que también fue emitido por TikTok, componiéndose de aproximadamente cuatrocientas *stories* y contabilizando un total de ochenta minutos de duración. Del mismo modo que el relato anterior, este adapta un texto autobiográfico que narraba las experiencias como esclavo de su protagonista, Olaudah Equiano. El proyecto fue publicitado, al igual que pasó con el primer filme, con una frase contundente respecto al contenido de la obra: "1756. I've been kidnapped into slavery. And I'm recording it all" ("1756. He sido secuestrado y convertido en esclavo. Y lo estoy grabando todo").

Aunque en este caso concreto el contenido difiere mucho de la experiencia personal de las directoras, como sucedía con su proximidad al tema tratado en el primer filme, la historia adaptada del texto original de Equiano contó con la colaboración de Yvonne Mbanefo, consultora británico-nigeriana especialista en la historia y cultura nigerianas precoloniales. Así como también con la ayuda del DuSable Museum of African American History de Chicago, el más antiguo de Estados Unidos especializado en la historia del pueblo negro. Al respecto de su participación en el proyecto, Mbanefo destacó lo siguiente en relación con la originalidad del filme: "Stories like this usually begin in enslavement. This one was starting from freedom. That was what really intrigued me" (Kaplan Sommer, 2022).

Así pues, la historia que aquí se cuenta encuentra su originalidad en el hecho de que, al contrario de todos los filmes sobre esclavitud africana, la historia se centra en el periodo

de libertad del protagonista y no específicamente en el horror esclavista. El relato comienza con un joven Equiano que vive feliz sus días en el seno de la tribu Igbo, circunstancia previa a su secuestro y posterior sometimiento. En este aspecto, como se exponía en el análisis comparativo, la adaptación respecto al texto fuente solo se centra en los dos primeros capítulos de la narración, dejando de lado los otros cuatro capítulos que narran el resto de la peripecia de Equiano.

Se sabe que Equiano publicó independientemente su autobiografía en el año 1789, ayudando con posteridad a la abolición de la esclavitud en Reino Unido. Bajo la premisa de recuperar su historia y llevarla a los jóvenes del mundo que desconocen la hazaña, en los más de trescientos vídeos cortos, fotos y posts que configuran el filme de las Kochavis se presenta a un joven Equiano que comparte su maravillosa vida con sus *followers* a través de las redes sociales. Todo ello fue rodado en un set cuyas prestaciones y precisión en los detalles se asimilarían a las propias de un estudio en Los Ángeles (Estados Unidos), pero situado en Sudáfrica. La propia Mbanefo, con el objetivo de realizar un estudio de campo y una investigación de la conducta de los nativos, emprendió un viaje a Nigeria antes del comienzo del rodaje.

Al igual que en su primer filme, las directoras se han visto enfrentadas a la polémica sobre el tema que han tratado y cómo lo han tratado. Si en el primer caso el revuelo surgió por entenderse denigrante el trato a las víctimas del Holocausto al considerarse una trivialización del tema reduciéndolo a una *instagramer* compartiendo sus *stories*, en el caso de Equiano se repite la polémica, pero esta vez desde la óptica de la cuestión racial y del esclavismo[186]. Por lo tanto, esto hace surgir la cuestión de si realmente la herramienta que ponen a disposición de las personas usuarias las hermanas Kochavi es de hecho un acto denigratorio del pasado y de las víctimas de los hechos narrados o si, en verdad, como defienden ellas mismas, se trata de una herramienta que pretende educar a las generaciones jóvenes sobre acontecimientos que no se explican o estudian como deberían y que en muchos ámbitos están ya olvidados o intencionalmente ignorados. La respuesta quizá se adivine en las propias consideraciones que se hagan sobre las redes sociales y los smartphones: ¿son estas herramientas de aplicación útil o simplemente elementos distractores y con nulo soporte para la difusión cultural? Si se decanta por la primera opción, podría considerarse que las hermanas Kochavi pretenden fundar un nuevo tipo de género cinematográfico de creación y difusión en redes cuyo lenguaje global de comunicación y transmisión se facilita a través de una herramienta de uso universal, el teléfono móvil.

Constandinides defiende esta última posibilidad con una argumentación respecto a la superación de la época del celuloide, pero es perfectamente aplicable al caso de las hermanas Kochavi, pues, según el especialista, "the recognizable units of a popular narrative, the familiar characters, the generic attributes of a specific film, its intertextual relations to film history are modified to suit new technological and aesthetic conditions". (2010: 20). Es decir, a pesar de que se modifiquen todos esos elementos intertextuales característicos del cine como medio, véanse las condiciones de la narración, por ejemplo, como sucede en el caso de los filmes estudiados, el resultado final sigue siendo un producto fílmico. Aunque se mantienen unas nuevas condiciones tecnológicas, en el caso que ocupa ese traslado a las redes sociales, y estéticas, con la puesta en escena a modo de persona usuaria de Instagram o TikTok dirigiéndose a sus *followers* en redes. El autor emplea esta caracterización para definir lo que él considera como la "post-celluloid adaptation", entendida como "the transition and metamorphosis of narrative units and

[186] Así lo señala Noam Tirosh, quien afirma que "The [eva.stories] project was much debated, and critics claimed that an Instagram account of a girl murdered in the Holocaust is a downgraded way to commemorate the Holocaust" (2020: 217).

popular characters from a traditional medium to a new médium" (21). Sin embargo, es perfectamente aplicable en la definición también del tipo de adaptación posliteraria que emprenden las Kochavis con sus *stories* autobiográficas, pues la transición de un medio tradicional como puedan ser la literatura o el cine convencional, se encuentran con su transformación en la nueva propuesta mediática de las hermanas.

Otra de las innovaciones que introducen las directoras, relacionada directamente con las tendencias actuales de los vídeos musicales con coreografías, viralizados sobre todo en redes como TikTok, es que el filme fue estrenado a la vez que se lanzaba una aplicación móvil que enseñaba a la gente interesada los pasos de los bailes tradicionales nigerianos que aparecen en la cinta. La *Stelo Stories Dance App* se basa en la tecnología óptica de los teléfonos móviles y el uso de una inteligencia artificial que permite enseñar a la audiencia los pasos a aprender, mostrando y corrigiendo en tiempo real los errores que se produzcan. Esta es, por tanto, otra de las grandes innovaciones de las hermanas Kochavi, dado que es la primera vez que un filme es estrenado de forma simultánea con el lanzamiento de una aplicación móvil de acompañamiento para aprender a bailar con un profesor de baile virtual o IA. Esto se añade al hecho evidente de que la productora Stelo Stories es pionera en emprender esta nueva técnica cinematográfica de filmación desde el punto de vista de la primera persona a través de un teléfono móvil al modo *influencer* y, al contrario de lo que pueda pensar, no es una técnica recursiva para realizar filmes con una baja carga presupuestaria detrás, sino que se tratan precisamente de grandes producciones con un gran investimento económico.

El futuro de esta serie tras los dos primeros filmes se plantea en la creación de otros ocho. El estreno del tercero, *Francesco.Stories*, estaba previsto para el verano del 2022 y la trama se centraría en un músico adolescente italiano que vive una situación pandémica durante el siglo XIV, el segundo gran periodo de la peste. La trama se rescata en una época, la actual, marcada en lo particular por la pandemia de la COVID-19. Así, las hermanas Kochavi dan continuidad al género que ellas mismas han fundado y que se ha denominado en el presente trabajo y por las propias autoras como *stories* autobiográficas. Es un género que se define por construir filmes rodados a través de teléfonos inteligentes con un "yo" protagonista central y cuyas audiencias se basan en la premisa de la inmediatez y la presencia interactiva. El resultado final es la adaptación de textos literarios, autobiográficos o diarios, pero con un texto escrito en su trasfondo, a series de *stories* de Instagram (u otras) reunidas para crear filmes no muy extensos en cuanto a su duración, aunque increíblemente ricos en su planteamiento multimedia. Al mismo tiempo se adaptan historias reales que buscan llegar social, cultural e históricamente a un público joven, de manera didáctica e instructiva, pero incurriendo en el medio de dominio general actual.

Si el primer ejemplo de estudio se centraba en las relaciones entre un fenómeno posliterario como la tuiteratura y el inicio del paradigma con su primera adaptación al medio cinematográfico, inaugurando al mismo tiempo una nueva categoría de la definida por Thomas Leitch como adaptación posliteraria. El trabajo de la familia Kochavi hace el camino inverso manteniendo ese mismo tono. Es una nueva forma de hacer cine cuya creación y difusión se limitan al ámbito de las redes sociales e incurriendo, por un lado, en la adaptación de textos preexistentes (en este caso autobiográficos), pero no asumidos por ningún canon sino simplemente circulando en los márgenes y; por el otro, en el propio modelo de las adaptaciones posliterarias en tanto que la técnica, el formato y la transformación textual funcionan en una suerte de postcine. O, en palabras de Constandinides, "adaptation as *a process that does not simply describe the transition of*

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

familiar images from an older medium to a new, but a process that is a symptom of the cultural logic of convergence culture." (2010: 25)[187].

USC
UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

[187] Las cursivas empleadas en esta cita responden a su uso original por parte del autor referenciado.

USC
UNIVERSIDADE
DE SANTIAGO
DE COMPOSTELA

Resultados y discusión

La adaptación cinematográfica siempre se ha visto sometida a una eterna dicotomía en la cual se disputaba una especie de batalla a dos frentes entre novela y filme. En otras palabras, el campo de estudio de esta disciplina siempre se ha movido históricamente en términos de confrontación entre medios en lugar de atender, como se lleva intentando sobre todo a partir de comienzos de siglo, a una armonía de esos diferentes medios confluyendo en creaciones y avances a través de sus técnicas y modalidades. Es en este contexto de belicismo donde muchos de los prejuicios en contra de los procesos de adaptación surgen como resultado de enfrentar dos modalidades artísticas, las cuales, si bien alejadas, encuentran muchas veces su nexo en estos procedimientos de remediación. Cléder y Jullier reflexionan respecto al proceso de adaptación:

> L'histoire […] Elle nous laisse penser que l'adaptation cinématographique n'est nécessairement un phénomène inquiétant de dilapidation ou d'altération d'une production originaire, mais s'inscrit dans un processus temporel constant de ré-ajustement et de ré-appropriation. (2017: 371-373)

Exponen los autores la misma idea, antes mencionada, de afrontar la disciplina de la adaptación no como una batalla entre dos partes, sino como un ejercicio transformativo, que no *traductivo*, como se suele argumentar en los estudios comparativos, en el que la resistencia a la noción de *fidelidad* se deje de lado. Aportan ideas tales como que la de la superioridad de la persona que lee activamente frente a la de la persona que observa pasivamente devuelven el estudio al constante problema de la jerarquización de las artes donde el cine siempre va a ocupar un lugar inferior en la escala o pirámide cultural copada por la literatura. Por lo tanto, hay que apartarse de ese juego de búsqueda de errores entre lo que está en el libro y no en el filme, por ejemplo, y adoptar esa perspectiva de la transformación en el análisis de la adaptación. Sin embargo, cabe preguntarse si los estudios de adaptación contemporáneos continúan enredándose con controversias o si, por el contrario, son esas mismas controversias primordiales y esenciales para el futuro desarrollo de la disciplina: repetición con variación, metadisciplina, traducción, translación, remediación, transculturación performativa, relato transmedia. El campo de estudio es vasto y atractivo.

Robert Stam y Alexandra Raengo (2004: 17-21), especialistas estadounidenses en adaptación, ponen sobre la mesa los principales prejuicios a los que se enfrenta históricamente la disciplina en su guía sobre la adaptación cinematográfica y nombra en ella los siguientes: en un primer momento hablan de "parasitismo" (21) o esa idea de que el texto fílmico siempre va a beber y a aprovecharse del texto fuente literario de forma parasitaria, obviando los procesos de creación y simplemente copiando una obra preexistente para dar forma al texto de destino. Esta fue una teoría muy extendida entre los creadores cinematográficos de vanguardia en las primeras décadas del siglo XX o incluso entre los cineastas de la *Nouvelle Vague* francesa, que defendían un cine puro caracterizado por un lenguaje propio y bien diferenciado del literario con el trato de la cámara como una herramienta central con la cual crear sus historias no dependientes del mundo literario. Otra de las convenciones que comentan Stam y Raengo es el denominado "prejuicio de clase" (20) y la consideración que surge, sobre todo en los primeros años

del cine allá a finales del siglo XIX y comienzos del XX, del medio cinematográfico como algo vulgar, del latín *vulgus*, lo que es del pueblo llano, una especie de "carnaval" para el divertimento de las clases populares. Un tercer prejuicio sería el mito de lo fácil, o la pasividad del creador cinematográfico en tanto que se dedica únicamente a rodar tras la cámara lo que ocurre delante de ella. El cuarto prejuicio evoca un problema más enraizado en las tradiciones religiosas judeocristianas, pues aquí se habla de "logofilia" (17), el amor por la palabra, o lo que viene a significar lo mismo, la fe en las sagradas escrituras, la palabra en esta tradición siempre ocupando un lugar de privilegio sobre la imagen, asociada a lo impuro y corruptora de las morales.

William Mitchell, en el primer capítulo dedicado a "el giro pictorial" de su *Teoría de la Imagen* (2009)[188], diserta sobre cómo la importancia de la imagen se vuelve fundamental y eje impulsor de la creación en medios como el cine y la televisión. El experto en estudios visuales reflexiona ante el hecho de que la propia imagen elabora un intrincado mecanismo de funcionamiento en el que consigue desprenderse de otros elementos externos para funcionar individualmente en tanto que elemento potenciador en los medios. Argumenta que la imagen es capaz, mediante un ejercicio de "metaimagen", de autorreferenciarse o recurrir a otras imágenes sin mediación alguna de la palabra: en la pipa de Magritte la imagen se desprende del *logos* para alcanzar una definición de sí misma y separada de la confusión de las palabras[189]. Considera también en este capítulo que la intertextualidad palabra/imagen en los medios visuales es un ejercicio recurrente y defiende que en muchos casos la imagen, por sí sola, busca desprenderse del yugo de la palabra alcanzando unas mayores cotas de significación en su representación visual y la posterior reinterpretación de la audiencia sobre la misma[190].

No obstante, el prejuicio que se torna más significante para la presente investigación es el concepto mcluhaniano de *rear-view mirror* (McLuhan, 1964), o, lo que es lo mismo, el prestigio por antigüedad: lo que vino o se creó antes es mejor. Esta consideración nos lleva a una especie de categorización piramidal en la que el prestigio se determina en función de la posición que se ocupe en esa escala; por lo tanto, si la novela copa la cima, a partir de ahí vendrían el teatro, luego el cine, posteriormente la televisión y se podría añadir en la actualidad las redes sociales y el *streaming* (Stam y Raengo, 2004: 12-13).

Al enlazar con esa última parte del prejuicio por antigüedad en la disciplina de los estudios fílmicos, surge la idea de una urgencia en la definición de los propios estudios de adaptación, cuyo paradigma viene a sufrir un cambio profundo en su concepción tradicional con la llegada de la era tecnológica. A propósito de esto, los propios Stam y Raengo brindan sus consideraciones en la línea de una ultradigitalización del cine para defender lo que denomina posibles "adaptaciones digitales", las cuales se vendrían a definir en su caracterización técnica por un uso habitual y generalizado de los procesos mecánicos de digitalización. Esto llevaría inevitablemente a un desactorización física de los elencos habituales en las filmaciones o los rodajes y, por tanto, a una despersonalización también en detrimento de los actantes físicos en el proceso interpretativo. Habla además de la técnica del *morphing*: el uso de programas

[188] José Luis Brea, en el capítulo "Los estudios visuales: por una epistemología política de la visualidad" (2005), diserta también sobre la teoría de la imagen aplicada esta al estudio de lo visual mediando el fenómeno de la globalización. Más adelante, el propio Brea (2010) propone una clasificación tripartita de las tres eras de la imagen, partiendo desde la *imagen-materia* primitiva hasta llegar a la *e-image* virtual o digital, pasando significativamente por la imagen entendida como *film* en su relación con lo audiovisual analógico.

[189] *La traición de las imágenes* (1929) es una obra del autor surrealista belga y precursor del arte conceptual René Magritte en la que se incluye el cuadro *Ceci n'est pas une pipe* ("Esto no es una pipa"). En este cuadro se observa la imagen de una pipa con el lema del título anotado debajo, jugando con la idea de que lo observado no es realmente una pipa sino la representación visual de la misma en un cuadro.

[190] Véase para ahondar más en el tema Berger (1972), donde se profundiza en la importancia de las imágenes para las construcciones culturales humanas, apoyándose también en el ejemplo del pintor belga René Magritte.

informáticos para recrear personajes de la antigüedad o incluso crear unos nuevos mediante una combinación de diferentes rostros[191]. Sugiere una potencial readaptación de *Madame Bovary* en la que se utilizase esta técnica combinando los rostros de todas las actrices que le dieron alguna vez vida en la gran pantalla. Pero va un poco más allá aún al hablar de "avatares" que pudiesen funcionar como elementos propios de este tipo de adaptaciones digitales, que imagina potencialmente resultantes de esta nueva era tecnológica (32-34).

Sin embargo, la realidad de estos planteamientos casi veinte años más tarde poco tiene que ver con las hipótesis aventuradas por Stam y Raengo. Si bien la digitalización es un elemento primordial para un género como el de la animación o para la configuración de escenarios en grandes superproducciones, la figura del actor en ningún caso ha sido desplazada por las propuestas imaginadas por el autor. La modificación más profunda ha llegado, paradójicamente, a través de los textos fuente que se pretendían adaptar; es decir, la adaptación no ha evolucionado radicalmente en sus medios técnicos con la irrupción de los nuevos medios tecnológicos, sino que se ha inspirado del progreso y los medios de comunicación e interacción surgidos recientemente en ella para tomar como referencia en sus adaptaciones las realidades que se presentan en la actualidad. En suma, no se ha evolucionado hacia una adaptación digital como predecían Stam y Raengo, sino hacia una adaptación posliteraria en la línea de lo propuesto por Leitch también a comienzos del siglo XXI y ya amparada en la mediadaptación.

El campo de estudio ya veía en la primera década de los 2000 atisbos de renovación en la disciplina. Uno de los autores que defiende esta postura es M. Keith Booker en su reflexión sobre el cine posmoderno hollywoodiense surgido en los noventa y asentado en los primeros años del nuevo milenio. Según el autor, este nuevo modo de hacer cine se caracterizaría por "the prevalence of narrative, formal and thematic fragmentation", la presencia del "hyperlink" o las narrativas múltiples concentradas en un solo filme (2007: 11-12), la "nostalgia" como motivo recurrente (29), o la influencia de la televisión en el cine (151). Estos rasgos se ejemplificarían con los filmes *Pulp Fiction* (Tarantino, 1994), *The Truman Show* (Weir, 1998), *Fight Club* (Fincher, 1999), *O Brother, Where Art Thou?* (Coen, 2000) *Memento* (Nolan, 2001) o *Mulholland Drive* (Lynch, 2001), entre otros. Así pues, estos ejemplos de cine posmodernista sobrepasarían las dualidades tradicionales en el estudio analítico cinematográfico, baja/alta cultura o popular/elitista, amparadas en la ética aristotélica de lo bueno y lo malo. Booker opina y concluye que los cineastas que mejor reflejan esta nueva era serían los hermanos Coen, David Lynch, Christopher Nolan o Quentin Tarantino. Como destaca el autor: "postmodern artistic creativity […] resides […] in the clever appropriation and assembly of the styles of others, while individual films themsleves have an assembled, fragmentary quality" (2007:188).

La adaptación al cine sigue funcionando como nunca. A pesar de que las fuentes para adaptar han evolucionado desde el siglo pasado, donde el centro lo ocupaba la literatura, desplazado hoy en día hacia otras modalidades de creación y aupadas por su globalización y dominio en el ámbito público. La adaptación ya no se ocupa de llevar una novela al cine, ni siquiera de llevar cómics, videojuegos, parques temáticos o héroes y heroínas franquicia al mismo, sino que en la actualidad un hilo de una red social o tuiteratura es susceptible de ser adaptado al cine e, incluso, una película es susceptible de ser adaptada a una serie, si ya el fenómeno inverso se veía observando desde hace varias décadas, puesto que ahora el propio cine puede ser empleado como texto base sobre el que erigir

[191] Algunos de los ejemplos más actuales, a la par que anecdóticos, son *The Irishman* (Scorsese, 2019) o *Indiana Jones and the Dial of Destiny* (Mangold, 2023). La constante que se repite en ambos casos es que el *morphing* es utilizado para representar tanto a los personajes de Robert de Niro como Harrison Ford, respectivamente, en escenas de su juventud dentro del *film*. Por tanto, la técnica sirve al mismo tiempo para rejuvenecer a los actores y evitar contratar a otros más jóvenes para esas escenas y a perpetuar la carrera de tótems (masculinos) actorales, que no substituirlos.

la adaptación. En términos de Genette (1989), que hablaba de hipertexto e hipotexto en sus teorías sobre la adaptación, se puede considerar que el hipertexto, obtenido en cualquiera de los procesos de adaptación cinematográfica actuales, bebe, efectivamente, de uno o varios hipotextos que se diversifican en nuevas formas de relato o en nuevas formas de elaborar el mismo. Si tomamos, sin ir más lejos, el caso de la adaptación de la tuiteratura, esta consideración se hace evidente en tanto que el hipertexto fílmico adapta un relato posliterario, la posficción surgida en esa red social a través de diferentes *posts* en interacción con diferentes personas usuarias, para convertirlo finalmente en un relato cinematográfico.

En el marco de los estudios de la adaptación en España, José Luis Sánchez Noriega, en su libro *De la literatura al cine. Teoría y análisis de la adaptación*, define la adaptación [cinematográfica] como:

> Proceso en el cual un relato, la narración de una historia, expresado en forma de texto literario, deviene, mediante sucesivas transformaciones, en la estructura __enunciación, organización y vertebración temporal__, en el contenido narrativo y en la puesta en imágenes __supresiones, compresiones, añadidos, desarrollos, descripciones visuales, dialoguizaciones, sumarios, unificaciones o sustituciones__, en otro relato muy similar expresado en forma de texto fílmico. (2000: 47)

Es decir, para el autor el proceso de adaptación se caracteriza por la mutación entre relatos, ya sea tanto en el contenido como en el continente poniendo sobre los dos ejes de origen y destino: el texto literario y el fílmico, respectivamente.

Esta dicotomía tradicional en los estudios de la adaptación siempre se ha impuesto en la disciplina desde los comienzos en los años 50. Como afirma Simone Murray (2008: 4), en esta década surgen los estudios de adaptación en el ámbito académico aún sin el reconocimiento de la comunidad científica encargada de las investigaciones literarias, en un principio focalizados en la fidelidad y la importancia de la obra literaria original portadora del prestigio. Sin embargo, se produce posteriormente una evolución hacia el nuevo milenio con la focalización en el estudio de lo cinematográfico y las características de la nueva obra creada con su voz propia como medio. En la actualidad, estas concepciones dualistas sobre los estudios de adaptación se alejan de la realidad de una disciplina que en los últimos veinte años no ha dejado de crecer y evolucionar a un ritmo imparable[192]. Ello no se aplica única y exclusivamente a la cantidad o la calidad, sino también a las nuevas técnicas, formas o procesos de la adaptación; donde tanto las fuentes de origen y destino varían como las metodologías para llevar a cabo los propios procesos. Es por eso por lo que se ha propuesto sobrepasar esas fuerzas duales de oposición y comparación de la investigación clásica y se ha ofrecido una definición más renovadora y actual de los procesos de adaptación cinematográfica adoptando el concepto ya mencionado de adaptación posliteraria o incluso haciéndolo evolucionar hacia el más específico de mediadaptación.

Esta interpretación de la adaptación como un proceso de análisis de omisiones y adiciones se enmarcaría en el primer tipo que propone Timothy Corrigan, cuyo estudio se centra en cómo dos o más entidades, o textos en el caso de Sánchez Noriega, son reconfigurados en sus diferentes medios. En palabras del propio autor acerca de la actualidad de la teoría de la adaptación:

[192] Encarnación Gómez López, teórica de la adaptación de Universidad de Zaragoza, propone en su artículo "De la literatura al cine: aproximación a una teoría de la adaptación" (2010) una definición de los procesos de adaptación históricos con el telón de fondo del ámbito alemán, en la cual defiende que los estudios de adaptación no alcanzan cierto prestigio en la comunidad científico-investigadora hasta la década de los 60.

> Contemporary definitions of adaptation have opened up the field in a variety of ways, extending its scope well beyond the case-study interactions that link a literary and a cinematic text to include, for example, adaptations of music, television programs, videogames, and the Internet, and concentrating, for instance, on the pressures of different historical periods and different cultural geographies as they shape these new adaptive practices. (Corrigan, 2017: 31)

A esta perspectiva de la adaptación habría que sumarle otras dos: la adaptación como producto de ese mismo proceso, focalizada más en las condiciones y los medios que han llevado al resultado final del proceso, y la adaptación como un acto de recepción. Esta última es una teoría mucho más actual, que se centra en la perspectiva de cómo una persona que lee u observa una pantalla interpreta o reacciona ante la adaptación en relación con las asimilaciones de su propio bagaje cultural. Todos los agentes funcionan autónomamente como adaptadores en el momento en el que disfrutan o entienden la obra a través de sus diferentes consideraciones u opiniones. Sin embargo, si se traslada esta clasificación tripartita al mundo concreto de la adaptación cinematográfica, siempre van a surgir en el debate dos nociones reveladoras del proceso: la autoría y la fidelidad, las cuales siempre parecen arrastrar a la disciplina a un juego dicotómico de comparación entre dos textos inmutables en el que uno, el de base, siempre se mostrará más relevante y el otro, el de destino, sometido al primero por cuestiones de "fidelidad". En palabras de Leitch:

> In the face of such a clouded crystal ball, it would seem the height of folly to make any predictions or prescriptions about the crossroads at which adaptation studies finds itself. Nonetheless, the temptation is irresistible. The most urgent item on the agenda is to shift evaluative problems the field has inherited from literary studies — fidelity, hierarchy, canonicity — from the praxis of adaptation studies to part of its subject. Instead of producing more anthologies of book-to-film analyses, which populate the field more and more densely without enlarging it, editors and publishers might consider collections that focus on specific problems in the production and reception of adaptations and the relations between adaptation and other intertextual modes. Theorists of adaptation could do a service to both themselves and their field by looking more closely at the ways adaptations play with their source texts instead of merely aping or analyzing them. Finally, theorists of adaptation would do well to explore more deeply the one context that 'takes pride of place in Anglo-American discussions of "intermediality"' (Huber et al. 5): media literacy. If adaptation studies can make a decisive contribution to students' "ability to 'critically read and write with and across varied symbol systems" (Huber et al. 6; cf. Semali and Paillotet 6), it will have succeeded where literary studies have increasingly failed. (2008: 76)

Considera, pues, que se debe abandonar esa tendencia heredada de la disciplina de los estudios literarios que orientaba los estudios de adaptación hacia una terna agrupada en los conceptos de fidelidad, jerarquía y canonicidad de la obra originada respecto de la obra adaptada y cuyo análisis dependía fundamentalmente de esos tres aspectos. Según el autor, se debe abandonar la dicotomía del estudio del análisis relacional entre novela y filme para centrar la disciplina más en las cuestiones de producción y recepción, dejando de lado el análisis clásico de los procesos de transformación textual. Es decir, habría que focalizar el estudio en un análisis complejo de cómo las fuentes de adaptación varían y

difieren en tanto que funcionan como tal, en vez de analizar simplemente los procesos mutacionales de los textos, centrándose al mismo tiempo en los fenómenos de inter/transmedialidad actuales que definen el cambio de paradigma en los procesos de adaptación. Estima a este respecto Corrigan que estos procesos se han convertido en la actualidad en "key terms in defining adaptation", puesto que permiten ver cómo la ampliación del campo de estudio de la adaptación refleja su "impact" e "influence" en, por ejemplo, las plataformas de interacción comunicativa o redes sociales. Es decir, cómo el "movement" entre "various media" ha dado lugar al estudio de la adaptación en escenarios de lo posliterario como puedan ser los estudios de caso aquí analizados (Leitch, 2017: 32).

Linda Hutcheon, por su parte, también ofrece una definición propia de la adaptación literaria alejada de esa dicotomía entre original y adaptación y centrada más en el proceso y el resultado: "A doubled definition of adaptation as a product (as extensive, particular transcoding) and as a process (as creative reinterpretation and palimpsestic intertextuality) is one way to address the various dimensions of the broader phenomenon of adaptation" (2006: 22). Es un proceso que gozaría de una identidad propia en tanto que reinterpretación de una misma historia, pero también un producto definido por su lenguaje particular en tanto que asumido en un nuevo medio. De la misma forma, la autora desestima el uso de términos como "original" o "source text" para referirse al texto que se adapta, recomendando un uso más acertado de los términos "adapted text" o "prior text", los cuales no representarían la carga simbólica del prejuicio de la importancia por jerarquía (6). De hecho, Hutcheon se pregunta por los motivos por los cuales esa consideración de las adaptaciones cinematográficas como un arte menor o el resultado de una vuelta de tuerca sobre un original preexistente se encuentran ante la paradoja de ser siempre las creaciones más premiadas en los certámenes fílmicos, aparte de su gran presencia tanto en el cine como en la televisión:

> If adaptations are, by this definition, such inferior and secondary creations, why then are they so omnipresent in our culture and, indeed, increasing steadily in numbers? Why, even according to 1992 statistics, are 85 percent of all Oscar-winning Best Pictures adaptations? Why do adaptations make up 95 percent of all the miniseries and 70 percent of all the TV movies of the week that win Emmy Awards? (4)

A lo que responde con dos causas posibles de estas circunstancias, por una parte, la "constant appearance of new media and new channels of mass diffusion", lo que, como se había dicho antes, influye de manera directa en la replicación de historias en diferentes medios y bajo diferentes formas, con el ejemplo más actual de la multiplicidad de plataformas de *streaming* que ofrecen una cantidad inmensa de productos adecuados a las demandas concretas de la cantidad ingente de personas consumidoras/audiencia; y, por otra parte, argumenta que "there must be something particularly appealing about adaptations *as adaptations*"; es decir, la adaptación como proceso tiene un atractivo especial tanto para quien emprende la labor de adaptar como para el que consume el producto ya adaptado (4).

Así pues, en la definición de su teoría de la adaptación, la autora propone una división en tres modos de relacionarse con los medios según estos respondan a una forma u otra de comunicación con la audiencia. En primer lugar, habla del "telling mode", en el cual se enmarcaría la literatura al establecer una relación con la persona lectora apelando a su "imagination"; en segundo lugar, propone el "showing mode", representado por el cine o la televisión, pues la conexión con la persona espectadora se establece a través de la "perception" visual y auditiva; y ya en tercer lugar quedaría el "participatory mode",

ejemplificado por el mundo de los videojuegos y su carácter "immersive" (22-23). Sin embargo, defiende Hutcheon que los tres modos de percepción son igualmente interactivos en cierto grado en tanto que apelan al compromiso de una u otra forma de quienes los experimentan.

En la definición de casos concretos de adaptación respecto a los movimientos desde los diferentes modos de representación hacia otros en los procesos transformativos, Hutcheon entra, sin llegar a nombrarlo, en el campo mismo de la adaptación posliteraria proponiendo ejemplos que van desde: "movies and even movie adaptations become stage musicals", "television skits from *Saturday Night Live* have been adapted to film" o "films have been made of TV series" hasta óperas, musicales o parques temáticos trasladados al cine (46-47). Otra de las cuestiones importantes en Hutcheon es la del contexto, tanto en el nivel temporal como espacial, puesto que los aspectos históricos, culturales o geográficos afectan a la manera en la que muchas adaptaciones son construidas (142). Esta premisa cobra relevancia en la diferenciación entre adaptaciones alejadas o próximas en el tiempo: si se toman los ejemplos de Shakespeare y sus diferentes versiones a lo largo de la historia o la saga literaria *Harry Potter* y sus diversas traslaciones al cine se observa esta distinción. Mientras que en el primer caso las distintas reformulaciones o reinterpretaciones de los textos adaptados siempre encuentran por lo general una aceptación por parte de la audiencia (mediando como se argumentaba previamente el concepto de "accesibilidad" definido por Abuín), sea en la actualidad o en el siglo pasado, se observa como en el segundo caso la proximidad en el tiempo o la convivencia entre los textos adaptados y los textos nuevos, ya sean fílmicos o de otras índoles, siempre han buscado una respuesta similar entre sus demandantes y han evitado grandes alteraciones de las narrativas para evitar el rechazo.

A este respecto, Robert Geal indica que "a Shakespearean film adaptation generates the common-sense observation that the film is self-evidently a re-performance, and self-evidently something that a spectator knows is a fiction, rather than something spontaneously somewhat 'real'" (2019: 222). Esta toma de consciencia de la audiencia sobre el proceso de adaptación de la obra shakesperiana podría explicar, en palabras de Geal, la flexibilidad que se le otorga a los procesos en este caso frente a los otros ejemplos más actuales. Lo mismo ocurre con el modelo de las adaptaciones japonesas del *manga* al *anime*, donde las variaciones mínimas entre los dos textos son castigadas por el público consumidor, quien demanda una similitud narrativa inalterada. Una explicación posible a este fenómeno podría encontrarse en la cuestión ya comentada anteriormente de la nostalgia, la cual comprende periodos de tiempo limitados y por tanto acerca las obras adaptadas. Si se toman los ejemplos de la saga *James Bond* o *Ghostbusters* se ve cómo la alteración de los elementos más característicos o icónicos despierta la ira del público, sirvan estos dos ejemplos por coincidir en la repulsa de la audiencia a transformar los protagonistas masculinos en femeninos. Por ende, se mantiene una cierta resistencia al cambio que despierta un cierto sentimiento de traición al pasado anclado en la nostalgia, la cual desaparece en adaptaciones transformadoras como el caso de la obra shakesperiana debido a la distancia cronológica entre los textos adaptados.

Para concluir la presente reflexión, se ofrecerá pues una propuesta de definición de lo que a lo largo del presente estudio se ha argumentado respecto al concepto de adaptación posliteraria, convertida ya en mediadaptación, y se hará tomando como base las consideraciones del propio Sánchez Noriega (2000) sobre la adaptación fílmica, en lo concerniente a la adaptación como proceso, categoría ilustrada por Corrigan. Se seguirán también las diferentes reflexiones aportadas por dos de los grandes teóricos norteamericanos sobre la adaptación cinematográfica a partir del siglo XXI como son

USC DE COMPOSTELA

Hutcheon (2006), Raengo y Stam (2004) y las aportaciones con respecto a la adaptación posliteraria de Leitch (2004, 2007).

Una de las preguntas que el especialista español se hace sobre la adaptación es por qué es posible la comparación entre medios, o, en su caso, de textos; a lo cual indica que el marco teórico ideal para el estudio comparativo es el de la narratología, ya que ambos textos, el fílmico y el literario, se organizan en torno a elementos discursivos que articulan el relato (personajes, acción, espacios, etc.) y en ambos se cuenta una historia. Si se plantea la misma pregunta respecto a los ejemplos de adaptación posliteraria ofrecidos anteriormente, se observa que esa posibilidad en la comparación sigue siendo posible, pues en el caso de la última categoría defendida, se ha visto cómo esa creación a través de hilos de Twitter funcionando como texto base o de origen mantiene, tanto en el discurso como en la historia, la forma del relato y por lo tanto es asumible para el medio cinematográfico adaptarlo o guionizarlo.

Hutcheon, por su parte, ahondará más en la cuestión de la interactividad de los diferentes modos de relación de la persona consumidora con el producto, la cual adquiere una dimensión holística respecto de la categorización de la autora. Si como bien se explicaba en capítulos interiores la división en tres tipos diferenciados de compromiso con las historias: el modelo narrativo que apela a la imaginación de quien lee, el modelo representativo que apela a la percepción de quien mira o el modelo participativo que apela directamente a la inmersión de quien juega; facilita la distinción entre tres tipos aislados de productos como son la literatura, el cine y los videojuegos; la realidad de la producción tuiteraria aúna imaginación, percepción e inmersión en su ejercicio productivo. La red social Twitter (hoy X) permite al mismo tiempo un ejercicio limitado de escritura y lectura por parte de la persona usuaria y sus *followers*, a veces con estos roles intercambiados, lo que a su vez favorece la inmersión de las personas lectoras convertidas en escritoras a través de los comentarios y, precisamente, interacciones con la historia. Pero, además, añadido a los modos narrativo y participativo, también actúa el modo representativo desde el momento en que el medio permite la interacción de persona usuaria y *followers* mediante la publicación de imágenes, pequeños vídeos o incluso clips musicales.

Así pues, la categorización tripartita propuesta por Hutcheon (2006) respecto de cómo *users* o *consumers* se relacionan con los productos encuentra en el ejemplo de la tuiteratura su realidad integral y unificadora en un solo medio digital. Además, respecto a las consideraciones entre texto original, fuente o de base y texto, Hutcheon insiste en utilizar las denominaciones *texto previo* o *texto adaptado*, en tanto que así se evita caer en los prejuicios antes enumerados respecto a las figuras de Stam y Raengo (2004) de la jerarquía de textos, el prestigio por antigüedad o la logofilia, entre otros, que tienden a elevar la figura de un texto original primario que es deformado en sus consecutivas réplicas y, consecuentemente, dando un papel central a la cuestión de la fidelidad, lastre histórico del campo de estudio de la teoría de la adaptación durante el siglo XX y aún presente en algunos casos durante el siglo XXI.

Otra cuestión que se plantea Sánchez Noriega (2000) es por qué existe esa necesidad de adaptar textos literarios al cine, a lo que da diversas respuestas: el reconocimiento y prestigio cultural, sobre todo en casos de las adaptaciones de grandes clásicos; el asegurarse un éxito comercial adaptando obras que el público conoce y consume; la divulgación de ciertos textos literarios; la reformulación de los mitos clásicos o incluso una forma de recontar la historia. Esta caracterización coincide parcialmente con la definición de Hutcheon (2006) de la adaptación como proceso y como producto, en tanto que la reformulación y forma de recontar la historia que nombra Sánchez Noriega se integrarían en el proceso definido por la autora, la replicación respecto a un texto previo

adaptado y que ve cómo su producto se consolida en la recepción por parte de un público particular en su contexto concreto. Sin embargo, las cuestiones de prestigio a las que alude Noriega encuentran su contestación por parte de Stam y Raengo (2004) y la vulgarización del medio cinematográfico debido al prejuicio en la consideración de este como un arte secundario o inferior respecto de las obras adaptadas.

Defienden, pues, tanto Hutcheon (2006) como Raengo y Stam (2004) o el mismo Leitch (2004, 2007) y teniendo en cuenta que se ha superado la eterna cuestión de la fidelidad, que no existe una búsqueda de reafirmación del medio utilizando grandes obras de la literatura, sino una transformación o transposición de la historia al estilo y dinámicas del medio propiamente fílmico. Con la traslación de esta cuestión al mundo de la adaptación posliteraria, se deduce claramente de nuevo que estas consideraciones funcionan de la misma manera en el mundo posliterario actual. En el ejemplo de las grandes adaptaciones de Marvel o DC Comics al cine se puede ver que la razón principal de su proceso de adaptación es la búsqueda de un éxito comercial dirigida a un público que conoce estas historias del medio original del que proceden, el del dominio popular y que efectivamente se consumen, como es el caso del cómic. Por tanto, el texto base pasa a ser la novela gráfica, desplazando del centro a la literatura y creando un cine de estética *blockbuster* para el gran público comercial. Del mismo modo, se infiere también que el proceso no responde en ningún caso a consideraciones de prestigio o jerarquización de un medio sobre el otro, sino a la reformulación de un producto cultural que funciona en sus diferentes aplicaciones mediáticas y crea sus propias constelaciones comerciales dentro de universos más amplios que se definen por compartir una temática más o menos definida: las constelaciones de las producciones fílmicas de las diferentes sagas de superhéroes/heroínas, la constelación del *merchandising*, la constelación de la producción de cómics o la constelación de los diferentes juegos derivados que se reúnen en el cosmos de esas dos grandes productoras.

El mismo caso se plantea para las adaptaciones de grandes parques temáticos o de personajes franquicia que figuren en el imaginario del gran público cinematográfico. Adaptar estos elementos posliterarios al cine asegura el éxito comercial, aunque realmente la mayoría de estas categorías goce de una identidad propia respecto a los elementos adaptados, en el caso de los parques indudablemente y en el modelo de las series franquicia con unas particularidades más concretas. Si se retoman los ejemplos de la saga *Bond* o el fenómeno *Lupin*, cabe constatar que ambos poseen un texto previo literario ilustrado en el primer tipo con la obra de Ian Fleming y en el segundo con la obra de Maurice Leblanc; no obstante, tanto en uno como en el otro la autoridad del personaje franquicia supera los contextos literarios y se reafirma en su singularidad cinematográfica, donde alcanza una identidad propia y alejada de sus primeras formulaciones.

Pese a que son modelos en los que no hay una narratividad explícita como en el supuesto del cómic o los hilos en redes sociales, aquí existe un mayor peso y libertad creativa en el guion que construye un relato a partir de una figura definida en su estética, pero no en su contenido narrativo: un parque temático funcionando como contexto o un personaje franquicia funcionando como héroe/antihéroe protagonista. Por el mismo motivo, se adaptan al cine las nuevas modalidades de tuiteratura, tanto en el caso de *@zola* (Bravo, 2020) como en el potencial proyecto cinematográfico de *Todo está bien* (Bartual, 2017), ya que su proceso de adaptación aseguraría un interés del público que previamente ya mostró a través de las redes sociales, interactuando con las historias, aumentando el número de *views* y *follows* o dando *likes*. Si el formato base generó expectación y viralización, un posible proyecto fílmico atraería también la atención de un

USC DE COMPOSTELA

público, una audiencia, que en la actualidad se define por su perfil digital y su participación en las redes.

¿Qué es, entonces, la adaptación posliteraria o mediadaptación? Es el proceso mediante el cual una serie de hilos en Twitter o la propia tuiteratura, un parque temático, un videojuego, juego o juguete, un cómic o novela gráfica (o incluso el *manga* japonés y el *anime*), las *stories* de Instagram, una serie de *sketches* o de monólogos de la *stand-up comedy*, el metadiscurso sobre el propio proceso de adaptación (o también el recurso de la amalgama), el desarrollo de un personaje franquicia, los *podcasts*, la prensa u otras artes, entre otros elementos (el propio cine y la estética de las franquicias, el lenguaje digital, lo "real"), adoptan una funcionalidad de facto narrativa o no narrativa como inspiración o herramientas de creación de un relato o metarrelato. Se trata de una historia anclada principalmente en el imaginario colectivo de un público posmoderno y posliterario[193] que participa de su propia narración y que, sin necesidad de ser expresada en forma de texto literario, es susceptible de ser transformada en un producto fílmico a través de las correspondientes fórmulas de vertebración del contenido narrativo y de organización visual del medio cinematográfico. El producto resultante ya no se mueve simplemente en las premisas de la adaptación como simple proceso de oposición entre dos medios, sino que al mismo tiempo participa de su interpretación como producto original resultante y también como un acto de recepción entre un público cada vez más implicado en el propio cosmos particular de la adaptación. Esta, por supuesto, sin llegar a ser nunca el mismo relato, se presenta en forma de esa adaptación posliteraria o mediadaptación resultante en un guion cinematográfico y que con toda seguridad durante los próximos años se debatirá entre el prestigio de las salas de cine y las producciones prototípicas del medio y la pujanza creciente de las plataformas de *streaming* (Netflix, Disney+, Amazon Prime Video, Apple TV o HBO Max, entre muchas otras y las que vayan surgiendo). No obstante, esta dualidad no tiene que ser tomada como un enfrentamiento en el que una de las dos modalidades muera frente a la otra, sino como una sinergia de dos fuerzas muy similares en su proposición que necesitarán irremediablemente la una de la otra para seguir existiendo y evolucionando. En palabras de Andy Forssell, vicepresidente ejecutivo y gerente general de HBO MAX: "Para sobrevivir habrá que apostar por ser una plataforma de nicho o por formar parte de una global […] es un esfuerzo enorme […] necesario para sobrevivir en este entorno global" (Llanos, 2021).

Entonces, y salvando la obviedad, ¿cuáles serán las tendencias qué marcarán su impronta en los desarrollos presentes y ulteriores? Y, es más, ¿qué tendencias de las descritas se prevé o ya muestran signos de una obsolescencia cercana? De las veinte categorías definidas, parece claro que las adaptaciones entre distintos medios en boga mantendrán su vigencia hasta que el modelo se agote o bien los propios medios se transformen. Es decir, la transposición al espectro fílmico de historias surgidas en los videojuegos, el cómic o el *manga* y el podcast son y serán abundantes en tanto que sus respectivos espacios de acción proliferan a un ritmo constante. El primero ejemplifica su presencia hoy y mañana con los casos de *The Super Mario Bros. Movie* (Horvath y Jelenic, 2023), *The Last of Us* (HBO, 2023-) o *Halo* (Paramount+, 2021-), bien acogidos por audiencia y crítica y a los que se les presupone una continuidad en esta década al menos. En el supuesto del cómic y el *manga* la situación se presenta dicotómica. Si bien la expansión Marvel y DC ya muestra claros signos de agotamiento del modelo, este pervivirá de una forma u otra debido a la ingente masa de fanatismo que rodea este tipo de producciones (tanto los cómics como los filmes), mientras que el *manga* está en claro

[193] En el sentido de la superación del espacio hegemónico de la literatura, cuya transformación responde a una evolución hacia la hibridación narrativa propia del siglo XXI (Rodríguez Posada, 2023).

ascenso en sus translaciones al espacio, sobre todo, del *streaming*, véase *One Piece* (Oda, 1999-). El caso de los podcasts es más complejo, ya que, una vez superada la fiebre de la adaptación de este formato, lo cierto es que como forma autónoma aún está en claro crecimiento y expansión.

En la misma línea se encuentran las categorías asociadas al crecimiento de las franquicias. Su paradigma está lejos de agotarse, sea por medio de la explotación de personajes icónicos (Bond), por los parques temáticos convertidos en películas (o a la inversa) o, un caso con más aristas como es el de juguetes que llegan a las pantallas. En este último tipo parece que su expansión en los próximo diez años será flagrante, en gran medida debido al éxito de *Barbie* (Gerwig, 2023), pues en los planes de la juguetera Mattel entra adaptar grandes éxitos de sus productos populares. A estos se les puede sumar la categoría de los filmes reconvertidos en series, aunque en la mayoría de las ocasiones no se traten de franquicias, como por ejemplo el caso de *Fargo* (Coen, 1996). Por extensión, están en estrecha relación los filmes que adaptan filmes, un procedimiento que persistirá dado su carácter autofágico, o quizá *kinofágico*. Casi por el mismo motivo, el cine amalgámico o la metadaptación, aunque no en lo recurrente, será un motivo que se dejará caer por salas anualmente, pues parafraseando a Balló y Pérez (1995), todo está dicho.

Géneros más tradicionales como la prensa, el teatro u otras artes siempre mantendrán su hueco en los procesos de adaptación debido al innegable mito del prestigio que sigue vigente en algunos de ellos. Por ende, al igual que la escenografía u otras manifestaciones artísticas, mantienen su presencia cinematográfica también. Lo periodístico, aunque no por la misma razón del reconocimiento, sí se adapta por su valor como elemento para narrar historias. En este sentido, la categoría documental o de los *biopics* tiene de modo similar su razón de ser al trasladar al cine relatos de lo popular y colectivamente conocido. Cabe reconocer, al guardar cierta relación con el teatro, que los filmes surgidos de la *stand-up* y cuyo nicho de mercado sigue afianzado en Estados Unidos se seguirán haciendo aunque respondan a una estética del espectáculo grabado.

Ya como última reflexión solo queda responder a las categorías cuyo futuro se vislumbra un poco más borroso. La que se puede afirmar que hasta el momento ha tenido menos recorrido y no semeja que por ahora vaya a cambiar su deriva es la del lenguaje icónico/digital adaptado al cine. Sus casos paradigmáticos quedaron muy aislados en un intento en la década pasada de llevar el GIF al lenguaje cinematográfico y en *The Emoji Movie* (Leondis, 2017), un filme de animación vilipendiado por la crítica y de escaso impacto. Por el contrario, los tipos tuiterario y vertical (o cine Instagram) generan más dudas. El primero porque ha demostrado tener una continuidad (*The Thanksgiving Text*, s/n), pese a su temprano inicio en el 2020 (*@zola*, Bravo), pero con el lastre del fracaso de *Dear David* (McPhail, 2023) y la incógnita del medio de origen (convertido en feudo particular del magnate Elon Musk). El segundo, porque pese al también inicio fulgurante con *Eva* y *Equiano.Stories* (Kochavi, 2019; 2022), el proyecto se ha paralizado sin que haya transcendido el motivo y *Francesco.Stories* (verano del 2022) aún no ha visto la luz.

En conclusión, la predicción para los años venideros es que el futuro de la adaptación cinematográfica está asegurado y siempre lo estará mientras el cine exista como disciplina artística. *¡Larga y próspera vida a la mediadaptación!*

USC
UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

USC
UNIVERSIDADE
DE SANTIAGO
DE COMPOSTELA

Conclusions to the Goals

On the getaway from the Oracle's voices that announced the death, destruction, and catastrophe of literature in general, and the book in particular, initiated at the very beginning and the introduction of this thesis, the reason argued and defended all along of the present text has been the one about the transformation and evolution of the medium towards new ways of understanding the post-literary reality[194]. Perfectly summarized in the idea, but not so overshowed, of the *hypertext* by Robert Coover (1992), who already defended the doom of book as format at the beginning of the 90s decade of the past millennia, dislocating the main relevance of the literary creation towards the changing universe of the hyperspace.

Claudia Kozak (2017: 220-228) speaks about what she called "literatura expandida" [expanded literature] (221), related to digital or electronic literature. It could be proposed an approach to this concept from film studies, since what she considers about the term understood as a multimedia process. The author herself establish a connection between cinema and literature while making a comparison with previous expanded studies in other arts. This is the case of Gene Youngblood and his book *Expanded Cinema* (1970), which proposing all video format as filmic art. Another reading to the ideas exposed by Kozak allows to see this literature "fuera de sí" [out of itself] (2017: 2020), marked by a singular way of reading near to collaborative processes (227-228), as a perfect example of twitterature paradigm. This case brings together literature and cinema in an after transformation through adaptation. In brief, multimedia definition, expansion character and collaboration marks into the digital domain illustrate digital literature as well as twitterature and its afterwards procedures.

The increasing relevance of new media and ways of producing and distributing television (streaming now) is clearly exposed by Ramon Lobato (2019). His considerations about the specific case of Netflix are extensible to this reality accorded to the map of worldwide digital spreading of television. Lobato accurately exposes new media defining the phenomena as an innovative distribution technology impregnated by many transnational sociopolitical implications. The streaming infrastructure hides in its apparent internet instant connection a more complex and intricated system that allows to experience digital media as a simply daily routine. However, this current tendency is crossed by the global markets' interests, responding to a cultural content and catalogs emerging from "international television flows" (135). As the author says, streaming television in general, and Netflix in particular, has become "the reality of digital [… and] multiterritory television (181). In a similar conception of the transnational character of streaming platforms, the Spanish journalist Natalia Marcos points out the utility of television series for the development and expansion of the culture and language beyond Spain borders. She indicates that "el momento dorado que vive el audiovisual español en el mundo ha ayudado […] que a través de las series y películas cambie y se actualice la idea que en otros países tienen de la cultura y la sociedad española" (Marcos, 2023). The paradigmatic example of this circumstance is the series *La casa de papel* (Netflix, 2017-

[194] Idea, the apocalyptic one, defended by French philosopher Alain Finkielkraut (2023) nowadays, but with the adding of the reactionary discourse and the conception of a unique thinking, derivate from the great social movements in the last decade of 21st century. Commonly unfavorited by such a theoretical elite, evoking the self-called "cancel culture" or the cultural catastrophe associated to the post-literary world.

) and its international spreading through the world, considered the very great success of Spanish television production[195].

Mediadaptation as a new paradigm emerged from the initial theories on the "*post-literary adaptation*" by the film studies American specialist Thomas Leitch (2004, 2007), has been demonstrated. This 21st century new kind of making adaptations is at the very same time a new whole category illustrated by the franchise expansion and capitalistic interest, but also a twenty different types and methods of adapting media to films, including the six of them already defined by Leitch (from games and videogames, comics, theme parks, stand-up comedy to cinema or the franchise characters and metacinema). Added to from *manga-anime*, toys, press, podcast, theater, other arts, digital language, television series (from film to TV), films themselves, twitterature, reality to films or the amalgamic cinema, vertical cinema, and franchises. The current significance of this categorization allows to name a series of nowadays films responding to the twenty different poles: *Sonic the Hedgehog 2* (Fowler, 2022), *Dungeons & Dragons: Honor Among Thieves* (Daley & Goldstein, 2023), *Haunted Mansion* (Simien, 2023), *Sarah Silverman: Someone You Love* (Krisel, 2023), *John Wick: Chapter 4* (Stahelski, 2023), *The Unbearable Weight of Massive Talent* (Gormican, 2022), *Knights of the Zodiac* (Bagiński, 2023)[196], *Barbie* (Gerwig, 2023), *Infinite Storm* (Szumowska, 2022), *Fast X* (Leterrier, 2023), *The Whale* (Aronofsky, 2022), *Scream VI* (Bettinelli-Olpin & Gillett, 2023), *Blonde* (Dominik, 2022), Fantastic Beasts: *The Secrets of Dumbledore* (Yates, 2022) and an extremely long etcetera. All these cases remain along together with the special instances of the three study examples: from twitterature to film and *@zola* (Bravo, 2020), the vertical cinema or autobiographical stories in Instagram and *Eva.stories* (Kochavi's, 2019), *Equiano.stories* (Kochavi's, 2022).

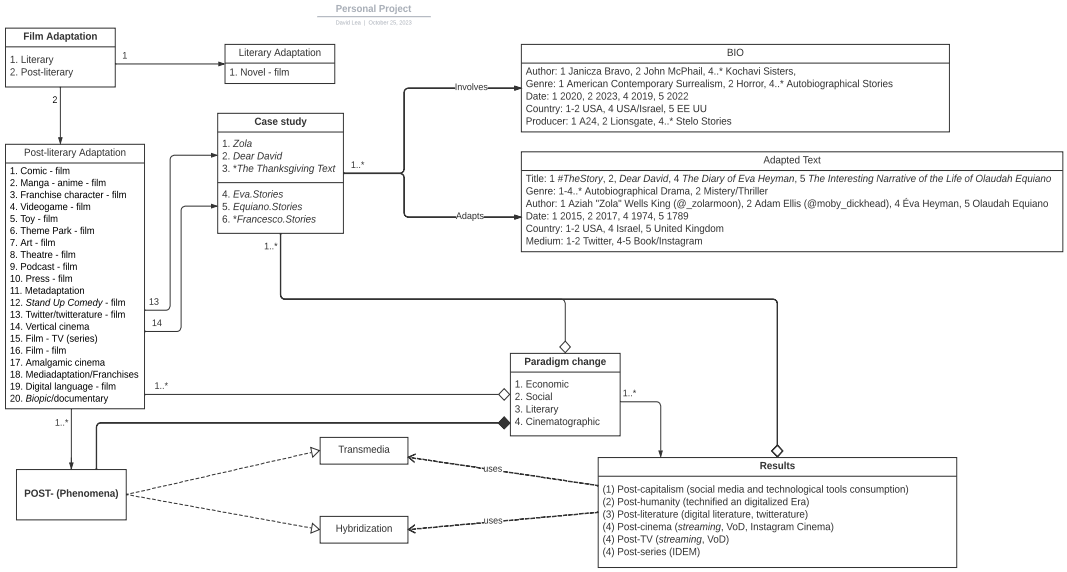


Fig. 2: "*Mediadaptation* overview chart" (Source: created by the author).

[195] Although it was first broadcasted in Spanish television (Antena 3) with a best audience record of four million viewers, after its acquisition by Netflix (2018) the platform announced that part three was streamed by thirty-four million household accounts within its first week of release and forty-four million during its first month, becoming one of the most-watched productions on Netflix of all time, regardless of language. Netflix named it as the most-watched series across several European markets in 2019, including France, Spain and Italy, and Twitter ranked the show fourth in its "Top TV shows worldwide" of 2019. Currently, a spin-off series is released by the name of *Berlin* (Netflix, 2023-).

[196] This case, quoted in the text for the first time, is a filmic adaptation of the manga *Saint Seiya* (Masami Kuramada, 1985-1991), also adapted under the same name to the anime, originally between 1986 and 1989.

This categorization also responds to a digital and media phenomenon of transformation previously indicated by authors in some different ways of conceptualization. Vincenzo Susca (2019) announces the age of "*post-sérialité télévisuelle*" in the sociology field. Mario Carlón (2016: 77) talks about the different ages of "post-TV" and "post-cine", but also about the immediate actuality of digital platforms as YouTube (and Twitch nowadays). In a similar way of thinking Eckart Voigts (2018: 395) points out the "para-cinematic" to define the GIF currency in nowaday's society and culture, associated to the filmic medium in some sort of "post-cinematic, post-TV world". In any of these cases, the final aim is to remark the reality of the new digital era, explained through several examples of remediation, expansion, or reformulation of the cinematographic paradigm. Disney+ *The Book of Boba Fett* (2022-2023), *The Mandalorian* (2019-), *Obi-Wan Kenobi* (2022), *Andor* (2022-) or *Ahsoka* (2023-) for instance, respond to a new way of making television associated to the filmic franchise expansion, but conjugated to the increasing relevance of the streaming series and platforms (2021-2023, Disney+ in this specific cases) too. The same situation with Twitter or twitterature and its transposition to cinema or streaming: *@zola* (Bravo, 2020), *Dear David* (McPhail, 2023), *The Thanksgiving Text* (2024) or *One Perfect Shot* (HBO Max, 2022) or even the autobiographical *stories* for being consumed through Instagram and TikTok: *Eva.stories*, *Equiano.Stories*, *Francesco.stories* and so on (Kochavis, 2019, 2022) and the vertical series: *Frow* (Velásquez, 2021).

The exercise of diving in the immense number of examples illustrating all the categories named before has also provoke a revision of the "semillas inmortales" (Balló & Pérez, 1995) with the intention of defending adaptation as a holistic whole, very visible in the current filmic productions. It has not been an analyze orientated to define the originality of current movies plots (as the very first idea of the authors), but a demonstration of the main role of adaptation in cinema and culture too. The validity of their twenty-one immortal seeds through the post-literary prism has been certified and enlarged, adding three new universal statements absent in their work: "La afección de los celos [The Jealousy Affection]", "La locura [The Madness]" o "La llegada del apocalipsis [The Apocalypse Arrival]". However, realism or neorealism, *Nouvelle Vague*, biopic, war, documentary, metacinema are some of the examples of genres not affected by the Balló & Pérez considerations, much more inclined to the fictional side of the stories and not really the representation of the life itself. The most significative sample of this counter position is the film *Jeanne Dielman, 23 quai du Commerce, 1080 Bruxelles* (Akerman, 1975), rated the number one film in history by the magazine *Sight & Sound* del BFI (British Film Institute).

Hybridization as "procesos socioculturales en los que estructuras o prácticas discretas, que existían en forma separada, se combinan para generar nuevas estructuras, objetos y prácticas" (García Canclini, 2003: 2), transmediality as "repeated mediation through another technical medium" (Salmose & Elleström, 2020: 4) or "transmedia storytelling" by Ryan, "narrativa transmedia" (Scolari, 2013) and Post-Production (Bourriaud, 2004) are similar procedures to explain the very same state of the art. That is said, their application in the transformation situations of the literary medium to the massif digital and, finally, to the cinematographic medium. Or, how the entire spectrum of the mediadaptation reality obey to these conceptualizations in its form and evolution from canonical relationships between novel and film in adaptation theory to the post-literary scope.

For defining the new paradigm of mediadaptation, most of the time focused over these two categories from twitterature to film and the vertical cinema with the six study

cases, considerations about the "micro(textuality)" have been stated. From his previous reality as a literary methodology in the Japanese haiku, the Hemingways's flash fiction or the Augusto Monterroso's microficción to the definitions of Francisca Noguerol (1992, 2004), Violeta Rojo (1997) or Ana Calvo (2020). These three authors indicating the very same geographical origin of the phenomenon in Central and South America and the relevant figure of Monterroso, besides the same definition of the elements, characteristics, and foundational traces. Furthermore, the more relevant aspect of "microrrelato hipermedial", defined by Calvo (2020) as a more representative and current trace of new digital micro creations appeared in social media and technologically differentiated of the traditional micro-fiction.

The analysis of those kinds of literary expression allowed to establish a certain context of twitterature emergence. The concept, since its origin (Aciman & Rensin, 2009) until *#TheStory* (Zola, 2015), *Dear David* (Ellis, 2017) or *Todo está bien* (Bartual, 2017), followed an evolution here explained. The double terminology of twitterature and post-fiction refers to an identical reality of the narrative creation in Twitter as defined by Concepción Torres (2016) and Mariusz Pisarski (2017) and identified by Alberto Chimal as "toda escritura con aspiraciones o efectos artísticos que se realice y se difunda —de modo totalmente independiente de la letra impresa— en esa red social" (2014: 158). However, it is necessary to pay attention to the procedure in its digital conception (Escandell, 2014), so the troubles it may face go from "microimpacto viralizado" and "invisibilización por flujo mediático" to the characterization of the "tuitficción" (Gatica, 2020). To resolve this situation Andrea Castro and Pablo Díaz (2021: 87) propose a three-type categorization based on "hilos reales", "hilos ficcionales" and "hilos narrativos", distinguishing between the literary and non-literary creations.

Departing from *Such Tweet Sorrow* (2010), first example of convergence between literature and social media empowering, Maurizio Calbi exposes the medium "accessible" (also argued by Anxo Abuín, 2012: 66), "populist" and inhabited by "tweeple" (Calbi, 2013: 145). Social media pertinence in its transmedia inception from literature is also a point of depart for authors as Anna Blackwell (2018) or Rachel MagShamhráin (2020). *Glue* (Soderbergh, 2013) as a twitterary novel, *$#*! My Dad Says* (CBS, 2010-2011) as a sitcom adapting the Twitter account @shitmydadsays, or *Vida Pública Show* (2011-) as a web-series for YouTube broadcasted on channel TrineoTv and adapting the tweets from @TRINEOTV account are some of the examples here argued to precede the twitterature explosion and subsequent film adaptations culminated on *@zola*.

The main paradigmatic study cases of this investigation: *@zola* (Bravo, 2020) or the first example of adaptation from twitterature to the cinema, *Dear David* (McPhail, 2023) or the continuation of the phenomenon and *The Thanksgiving Text* (2024) or the confirmation of the tendency on adapting Twitter have served as models to the demonstration of central relevance of mediadaptation nowadays. The first of them, and the most deeply analyzed, has showed the importance of intertextuality (from twitterature, to magazine to script) and transmediality (from Twitter to press to cinema) while allowing a categorization of the one-decade old tradition on American contemporary surrealism. This initiated by *Spring Breakers* (Korine, 2012) and the fresh cinematic format of "Tampa-core" by filmmaker Sean Baker [*Starlet* (2012), *Tangerine* (2015), *The Florida Project* (2017), *Red Rocket* (2021)].

On the other hand, the three study cases entitled *Eva.Stories* (2019), *Equiano.Stories* (2022) and *Francesco.Stories* (2022), the only three films premiered from a series of ten under the direction of the Kochavi sisters, have served too as instance of the cinematographic change in terms of format and consumption, and not just as sources of adaptation. Although, their autobiographical cinema rescues real stories and figures from

the past updating their relevance in the digital era. The Israelian filmmakers use Instagram and/or TikTok as new media of visualizing cinema for millennial and generation Z, showing them the big causes of the past (still most relevant in the present) by the optics of the digitalized today and a union of multimedia references (videos, pics, posts, audios) compelling a one-hour duration film each. In brief, they create a whole new genre in cinema called "autobiographical stories" by themselves, but also a new way of watching movies, a vertical one.

The final stand of this research concludes in the emergence of mediadaptation through the prism of post-literary adaptations initiated in its study by Thomas Leitch (2004, 2007) and its irrefutable predominance on nowadays filmic production. A statement clearly opposite to the traditional theories of the field and dichotomic considerations about the dualistic procedure from novel to film. Leitch, but also Linda Hutcheon (2006, 2007) or Alexandra Raengo and Robert Stam (2004), represent this opposition against the canonical adaptation theory of film study. This ancient tendency from 20th century is supported in Spain by theorist José Luis Sánchez Noriega (2000), offering a classic panorama of contrast analysis between literary text and filmic text.

It is no more relevant the idea of the arts hierarchy today, very popular through the centuries and supporting a status pyramid crowned by literature. Prejudices as the (audio)visual inferiority to the written word have been demonstrated inoperant. There is not now a lower position occupied by streaming, but maybe some resistances to the increasing force of digital creation of content. The McLuhan (1964) "rear-view mirror", the parasitism or "pure cinema" theories from Vanguards, the logophilia, the myth of passive creation in cinema and the class prejudice, broadly studied by John Berger (1972), William Mitchell (2009), George Didi-Huberman (2018) or José Luis Brea (2005, 2010) have no constatation in nowadays state of film art and adaptation studies, far away from its conceptions as a historical prejudice.

Mediadaptation has been defined as a process of transformation of new or non-literary media (Twitter, theme park, videogame, game, toy, comic, manga, stand up, podcast, press and so on), adopting a narrative or non-narrative-based functionality as inspiration or creation tools of a storytelling or meta-storytelling, to films. A sort of history mainly defined by the popular imaginary of a postmodern and post-literary audience, whose own participation in the construction of the narration have no need of a literary text support. This one capable of being transformed in a filmic product through the specific formulas of vertebration of the content and the visual organization of cinematographic medium. It is no more a dualistic result between the oppositional coordinates of novel and film, but a conjugated system of production, reception, and consumption.

From the canonical process of adaptation, novel to film, to the new way of film adaptation, other media to film. Or, from literary adaptation to post-literary adaptation, or as better defended in this PhD: *Mediadaptation*. This defines a series of twenty different types of making movies depending on the source, but also on the target, text different from a book: a comic, a manga or anime, a franchise character, a game or videogame, a toy, a theme Park, an art, a theatre play, a podcast, a press or magazine article, a stand-up comedy show, a Twitter thread or twitterature creation, a film itself, a digital language (emojis, GIFs), and a real story into a film, a franchise, an amalgamic film or TV show, a meta-movie, a vertical (Instagram, TikTok) movie or series, a biopic or documentary and a TV series itself. All these categories, along together with the different study cases analyzed, bring a paradigm change in nowadays reality. The digital era characterizes an economic, social, literary, and cinematographic turn to the *post*-phenomena. Through transmedia (Ryan, Elleström), hybridization (García Canclini) or

USC DE COMPOSTELA

post-production (Bourriaud), the paradigm results in an Age of post-capitalism (defined by the social media and the technological tools of consumption), post-humanity (technified an digitalized Era), post-literature (defined by the digital literature and twitterature), post-cinema, post-TV, and post-series (defined by streaming, VoD, Instagram/vertical Cinema).

Mediadaptation is signified through the *@zola* (Janicza Bravo, 2020, A24) example and identified on a series of subsequent characteristics. First, the post-literary source is the most representative trace of this kind of productions. From twitterature to podcast or emojis, the non-literary or, at least, non-traditional literature departing medium is no longer just a dual relationship between novel and film. For instance, movies as *@zola*, *Dear David* or *The Thanksgiving Text*, as well as the television series *Shit My Dad Says*, have their corresponding sources in *#TheStory* by Aziah 'Zola' king, *Dear David* by Adam Ellis (both twitterature works), and virals on Twitter accounts @Jamalhinton12 or @shitmydadsays.

The main relevance of participatory productions is another characteristic of the contemporary way of adapting media to cinema. Interaction between creator(s) and receptor(s) is no longer an only one-way direction job. Audience is now more implicated than ever in artistic production through digital or social media interaction. Film productions mostly depends on audience feedback and demands. This increasing tendency has also a negative side as in certain cases the audience influence is used to delegitimize some productions because of political implications related to gender, sex, or racial equality, for instance. Also, the paradigmatic proliferation of the prosumer(s) figure is a sign of our time: people is consuming and producing at the same time and online streaming is a very good example of it.

Furthermore, artistic collaboration has become a rule since authorship is no longer a one-person job, but a cumulus of different voices working together in a heterogeneous storytelling. Returning to *@zola*'s example, the collaboration principle is seen through the very first process of Twitter narration, there Zola and her followers work together in the development of the story as it cannot exist without the lectors' intervention. And then, through the cinematographic adaptation as long as this one puts together several voices: Janicza Bravo, Jeremy O. Harris, Zola, David Kushner or even Jessica (Stefani).

Another outline is the question of narrative replication. Storytelling and storyworld notions are fundamental to understand nowadays adaptation procedures from, most of the time, non-narrative, or post-literary sources. They entail the whole capitalistic process of franchises. It uses the storytelling spread for creating an expansive world that results in a single thematic Universe with a lot of different reproductions. Books, toys, comics, fanfiction, merchandising, films, TV series, videogames, theme parks, and a long etc. are some examples of how franchises can be extended to a great number of different media and material manifestations, appealing to the audience interest on consuming all those products.

So, it is said, transmedia expansion is not the law, but the goal of most successful productions. The market demands expansive stories and narratives in its capitalistic conception. It can be seen at franchises such as *John Wick*. Its first success as action movie became in a long film saga expanded to the television series world (*The Continental*) and the incoming anime and videogame productions too.

Once again, storyworlds building is a mandatory due to the fan loyalty, so franchises' aesthetics and media immersion and expansion are the two main poles to erect adaptation, as correctly pointed by Ryan (2020:24), it is necessary to "*emphasis on 'giving the audience what they want*'". At the end, audience is judge and jury of what works and remains and what fails and disappears.

Regarding distribution and consumption, new diffusion formats are emerging in the *Mediadaptation Era*. One of them is the streaming, both the new way of watching television series and films through platforms as Netflix or HBO Max and the consumption of digital content through internet platforms as YouTube or Twitch. In the first case, the proliferation of services: Hulu, Apple TV, Disney+, CBS All Access, Amazon Prime Video, is an indicator of a paradigm change in the way of watching television and cinema. Boosted by the pandemic years, now, with its boom behind, it is fair to recognize that platforms are here to stay, even co-existing with traditional movie theaters attendance.

Anyways, video platforms on the internet with a free access as the mentioned before have a huge audience and more people prefer to watch these transmissions instead of going to the movies or watching Tv series, as long as these formats allow them to interact with the content and the streamer in live. Another phenomenon as streamers doing at the same time the stream and watching a film with its subscribers is also a tendency in the net (*Te lo resumo así no más* Twitch channel use to employ this format on retransmissions every weekend).

However, different ways of approaching the content are also considered. Vertical cinema and stories cinema are new formats of distributing film contents because of the always increasing relevance of social media. The Kochavi's stories series are a good example of it, where they try to implement an innovating strategy of making movies mixing adaptation with social media (Instagram, TikTok) and smartphones, so the audience just can watch the films in a vertical format. This one was also converted in a failed app named Quibi for making and consuming vertical cinema.

A nineth trace of mediadaptation aesthetics is its ephemerality in most of the cases or those implying virals. One explication to this issue is the target audience of nowadays, attracted by the viral and brief content. So, short creations as four to eight episodes television series productions, or more even, *shorts* in YouTube and other platforms or social media are a usual way of consuming content by millennial, Z, and centennial generations. The fleeting popularity is a constant in most of short productions or it is precisely the reason why some content is adapted or converted in a filmic product, as twitter virals converted in films.

Other to say, the digital emergence, signified in social media main relevance through consumers, demands the Digital Era main role in the production chain. In this sense, it is a mandatory mention the platforms' capitalism, as defined by Srnicek (2018).

Finally, hybridization, as well as post-production, defines the transmedia reality of mediadaptation tendencies, where a posthumanism scenario is often called by some catastrophic voices, but that just implies a transformation of paradigm, not a destruction nor an apocalypse. The mixture of different media is a way to evolve human creation, production, distribution, interaction, participation, reception, immersion, collaboration, and interpretation.

To sum up and to give an ending to the present thesis, it is necessary to quote the referent in the film adaptation studies field, charged with the most relevance task of guiding this research: Thomas Leitch, who states the next: "whatever the subject, no one ever has the last word" (2005: 244)[197]. In other words, I do not have the last word about the whole topic exposed in this thesis. It is not perfect. It is not a finished work. It is not a complete and closed essay. It is not either gospel or Godspell. However, it is my word. This is the result of a whole research about the new tendencies on adaptation nowadays. It is an expansion of the post-literary paradigm. It is an evolution to the *mediadaptation* phenomenon. It is a meticulous and innovative study of twitterature adapted to the filmic

[197] Quote extracted from a series of remarks about Roberts Stam's work, under the title of "Everything You Always Wanted to Know about Adaptation * Especially if you're looking forwards rather than back" (Leitch, 2005).

medium. It is a rigorous analysis of vertical and stories cinema from a new adaptation structure. So this is not the end, but the beginning of what is expected to be a present and future research project, open to expansions, new forms, new transformations of the paradigm. The beginning and continuation of a field of study, that of adaptation, which although not excessively long-lived, from its early stages in the second half of the 20th century and the comparison of the novel and the film, to the 21st approach of post-literary adaptation. It has come a long way through in questioning the original literary totem or source to the actuality of media adaptation and the reality of the digital age. Welcome you all! I hope you enjoyed the trip and I invite you to stay with me on the next steps of this quest.

USC
UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

Referencias bibliográficas

Aarseth, Espen J., 1997: *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore: The Johns Hopkins University Press.

Abella, Rubén, 2021: "Jonathan Franzen: "Una cosa es aparecer en la portada de 'Time' y otra salir en 'Los Simpson'"", *El Confidencial*, [publicado el 17/10/2021], https://www.elconfidencial.com/cultura/2021-10-17/jonathan-franzen-aparecer-time-salir-simpson_3306962/ [consultado el 19/10/2022].

Abuín, Anxo, 2012: *El teatro en el cine: estudio de una relación intermedial*, Madrid: Cátedra.

Abuín, Anxo, 2013: "*All the web is a stage*: twittoperas o Shakespeare más abreviado que nunca", *Pasavento*, 1, 2, 231-246.

Abuín, Anxo, 2019: "Bucles no tan extraños: espectrografías shakesperianas en el universo GIF", en Domingo Sánchez-Mesa Martínez (ed.): *Narrativas transmediales: la metamorfosis del relato en los nuevos medios digitales*, Málaga: Gedisa, 85-106.

Aciman, Alexander y Rensin, Emmett, 2009: *Twitterature: The World's Greatest Books Retold Through Twitter*, Nueva York: Penguin Publishing Group.

Alter, Adam, 2017: *Irresistible. The Rise of Addictive Technology and the Business of Keeping Us Hooked*, Nueva York: Penguin Press.

Ángel-Reyes, Johanna C. y Buj, Joseba (coords.), 2020: *Exclusión y deriva. Dinámicas fronterizas de la digitalidad*, México D. F.: Penguin Random House.

Ángel-Reyes, Johanna C. y Rodríguez-Blanco, Sergio (coords.), 2021: *Inoculaciones. Comunicación crítica y pandemia*, México D. F.: Penguin Random House.

Ángel-Reyes, Johanna C. (2021): "Comunicación crítica: los saltos al vacío en la multirrealidad contemporánea", en Johanna C. Ángel-Reyes y Sergio Rodríguez-Blanco (coords.) *Inoculaciones. Comunicación crítica y pandemia*, México D. F.: Penguin Random House, 30-44.

Appiah, Kwame Anthony, 2006: *Cosmopolitanism: Ethics in a World of Strangers*, Nueva York: W.W. Norton & Co.

Armand, Louis, 2021: "'He Proves by Algebra': James Joyce's Post-Literary Incest Machines", *Journal of Modern Literature*, 44, 3, 63-75.

Augé, Marc, 1992: *Non-lieux, introduction à une anthropologie de la surmodernité*, París: Le Seuil.

Baelo-Allué, Sonia, 2019: "Transhumanism, transmedia and the *serial* podcast: Redefining storytelling in times of enhancement", *IJES (International Journal of English Studies)*, 19, 1, 113–131.

Balló, Jordi y Pérez Xavier, 1995: *La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine*, Barcelona: Anagrama.

Bartual, Manuel, 2019: "La posficción en Twitter y cómo hemos llegado a ella", en *Culturas narrativas: storytelling digital, acción social y creación de públicos* (D-STORIES, RTI2018-098417-B-I00), Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.

Baudrillard, Jean, 1981: *Simulacres et simulation*, París: Éditions Galilée.

Bauman, Zygmunt, 2000: *Liquid Modernity*, Cambridge: Polity.

Bazin, André, 2006: *¿Qué es el cine?*, Madrid: Rialp.

Bégout, Bruce, 2010: *Le ParK*, París: ALLIA.

Bell, David, 2004: *Ukiyo-e Explained*, Kent: Global Oriental.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

Ben Shaul, Nitzan, 2008: *Hyper-Narrative Interactive Cinema: Problems and Solutions*, New York: Editions Rodopi B. V.

Berardi, Franco, 2016: *Generación post-alfa: patologías e imaginarios en el semiocapitalismo*, Trad. VV. AA. [2009], Buenos Aires: Tinta Limón.

Berger, John, 1972: *Modos de ver*, Trad. Justo G. Beramendi [2000], Barcelona: Gustavo Gili.

Berlutti, Aglaia, 2020: "La historia de cómo un hilo de Twitter se convirtió en una película sorprendente", *Hipertextual* [publicado el 20/01/2020], https://hipertextual.com/2020/01/hilo-twitter-pelicula-sundance [consultado el 09/01/2022].

Besse, Jean-Marc Besse, 2013: *Habiter. Un monde à mon image*, París: Flammarion.

Beverley, John, 1991: "¿Posliteratura? Sujeto subalterno e impasse de las humanidades", *Conferencia sobre crítica literaria latinoamericana*, Berlín: Universidad Libre de Berlín, https://vdocuments.mx/88325320-john-beverley-posliteratura.html?page=1 [consultado el 05/10/2023].

Beverley, John, 1993: *Against Literature*, Mineápolis: University of Minnesota.

Bingham, Dennis, 2013: "The Lives and Times of the Biopic", en Robert Rosenstone y Constantin Parvulescu (eds.), *A Companion to the Historical Film*, Chichester: Wiley Blackwell, 233-256.

Biodrowski, Steve, 2008: "Wes Craven On Dreaming Up Nightmares", *Cinefantastique*, [publicado el 15/10/2008], https://archive.ph/20120629063436/http://cinefantastiqueonline.com/2008/10/15/wes-craven-on-dreaming-up-nightmares/ [consultado el 15/10/2022].

Blackwell, Anna, 2018: *Shakespearean Celebrity in the Digital Age. Fan Cultures and Remediation*, Londres: Palgrave Macmillan.

Blessebois, Pierre-Corneilles, 1697: *Le Zombi du Grand-Pérou, ou, La Comtesse de Cocagne*, París: Jouaust.

Boas, Jacob, 1995: *We Are Witnesses: Five Diaries of Teenagers Who Died in the Holocaust*, Londres: Macmillan.

Bolter, Jay David, 2019: *The Digital Plenitude. The Decline of Elite Culture and the Rise of Digital Media*, Cambridge (MA): The MIT Press.

Bonnet, Marie-Jo, 2023: "Sous couvert de critique du patriarcat, une véritable entreprise de décervelage féminin", *Marianne*, [publicado el 27/07/2023], https://www.marianne.net/agora/humeurs/barbie-sous-couvert-de-critique-du-patriarcat-une-veritable-entreprise-de-decervelage-feminin [consultado el 27/07/2023].

Booker, M. keith, 2007: *Postmodern Hollywood: What's New in Film and Why it Makes us Feel so Strange*, Westport: Praeger.

Bourriaud, Nicolas, 2004: *Post producción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*, Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.

Bourdieu, Pierre y Passeron, Jean-Claude, 1970: *La Reproduction: Éléments d'une théorie du système d'enseignement*, París: Les Éditions de minuit.

Bravo, Janicza, (Dir.), 2020: *Zola* [Film], Estados Unidos: A24.

Brea, José Luis (ed.), 2005: *Estudios visuales: la epistemología de la visualidad en la era de la globalización*, Madrid: Akal.

Brea, José Luis, 2007: *cultura_RAM: mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*, Barcelona: Gedisa.

Brea, José Luis, 2010: *Las tres eras de la imagen: imagen-materia, film, e-image*, Madrid: Akal.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

Brecht, Bertolt, 2004: *Escritos sobre teatro*, Barcelona: Alba editorial S.L.U.

Brown, Hannah, 2022: "American and Israeli sisters reinventing storytelling for a new generation", *The Jerusalem Post*, [publicado el 10/02/2022], https://www.jpost.com/j-spot/article-696144 [consultado el 10/02/2022].

Brown, Tom y Vidal, Belén (eds.), 2013: *The Biopic in Contemporary Film Culture*, Nueva York: Routledge.

Burch, Noël, 1987*: El tragaluz infinito (Contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico)*, Madrid: Cátedra.

Burroughs, William S., 1959: *El almuerzo desnudo*, Trad. Martín Lendínez [1989], Barcelona: Anagrama.

Calbi, Maurizio, 2013: *Spectral Shakespeares. Media Adaptations in the Twenty-First Century*, Londres: Palgrave Macmillan.

Calvo, Ana y Álvarez, Eva (eds.), 2020: *Microrrelato hipermedial: aproximaciones teóricas y didácticas*, Berlín: Peter Lang.

Campbell, Joseph, 1949: *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito* [*The Hero with a Thousand Faces*], trad. Luisa Josefina Hernández [2005], Madrid: Fondo de Cultura Económica.

Canudo, Ricciotto, 1921: *Manifeste des Sept Arts*, París: Seguier.

Carlón, Mario, 2016: *Después del fin: una perspectiva no antropocéntrica sobre la post-TV, el post-cine y YouTube*, Buenos Aires: La Crujía Ediciones.

Carretta, Vincent, 2005: *Equiano, the African: biography of a self-made man*, Athens (GA): University of Georgia Press.

Carrión, Jorge, 2011: *Teleshakespeare*, Madrid: Errata naturae.

Carroll, Rachel, 2009: *Adaptation in Contemporary Culture: Textual Infidelities*, Londres: Continuum.

Cartmell, Deborah, 2014: "Teaching adaptations through marketing: Adaptations and the language of advertising in the 1930s", en Deborah Cartmell e Imelda Whelehan (eds.): *Teaching Adaptations*, Hampshire: Palgrave Macmillan, 157-170.

Castro Martínez, Andrea y Díaz Morilla Pablo, 2021: "Tuiteratura: contar historias con los hilos y recursos de Twitter", *Ocnos: Revista de estudios sobre lectura*, 20, 1, 82-95.

Cawelti, John G., 1976: *Adventure, Mystery, and Romance: Formula Stories as Art and Popular Culture*, Chicago: University of Chicago Press.

Chatman, Seymour, 1990a: *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y el cine*, Madrid: Taurus.

Chatman, Seymour, 1990b: *Coming to Terms. The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*, Ithaca: Cornell University Press.

Cheshire, Ellen, 2015: *Bio-Pics: A Life in Pictures*, Nueva York: Wallflower Press.

Chimal, Alberto, 2014: "De tuiteratura", *Plesiosaurio. Primera revista de ficción breve peruana*, 7, 157-162.

Christopherson, David, 2022: "Quentin Tarantino Says a Classic Steven Spielberg Flick is 'The Greatest Movie Ever Made'", *Movieweb*, [publicado el 05/08/2022], https://movieweb.com/quentin-tarantino-classic-steven-spielberg-flick-greatest-movie-ever-made/ [consultado el 05/08/2022].

Cléder, Jean y Jullier, Laurent, 2017: *Analyser une adaptation: Du texte à l'écran*, París: Flammarion.

Cloutier, Jean, 1973: "La communication audio-scripto-visuelle", *Communication et langages*, 19, 1, 75–92.

USC DE COMPOSTELA

Collins, Jim, 2010: *Bring on the Books for Everybody: How Literary Culture Became Popular Culture,* Durham: Duke UP.

Constandinides, Costas, 2010: *From Film Adaptation to Post-Celluloid Adaptation. Rethinking the Transition of Popular Narratives and Characters across Old and New Media*, Nueva York: Continuum.

Coover, Robert, 1992: "The End of Books", *The New York Times*, [publicado el 21/06/1992], https://archive.nytimes.com/www.nytimes.com/books/98/09/27/specials/coover-end.html [consultado el 20/04/2023].

Corrigan, Timothy, 2017: "Defining Adaptation", en Thomas Leitch (ed.): *The Oxford Handbook of Adaptation Studies*, Nueva York: Oxford University Press, 23-36.

Crary, Jonathan, 2013: *24/7: Late Capitalism and the Ends of Sleep*, Londres y Nueva York: Verso.

Cronin, Bernadette; MagShamhráin, Rachel y Preuschoff, Nikolai (eds.), 2020: *Adaptation Considered as a Collaborative Art. Process and Practice*, Londres: Palgrave Macmillan.

Custen, George F., 1992: *Bio/Pics, How Hollywood Constructed Public History*, Nueva Jersey: Rutgers University Press.

Cutchins, Dennis; Raw, Laurence y Welsh, James M. (eds.), 2010: *Redefining Adaptation Studies*, Plymouth: Scarecrow Press.

Cutchins, Dennis; Krebs Katja y Voigts Eckart (eds.), 2018: *The Routledge Companion to Adaptation*, Londres: Routledge.

Cutchins, Dennis y Meeks, Kathryn, 2018: "Adaptation, fidelity and reception", en Dennis Cutchins, Katja Krebs y Eckart Voigts (eds.): *The Routledge Companion to Adaptation*, Londres: Routledge, 300-310.

Dalle Vacche, Angela, 1996: *Cinema and Painting: How Art is Used in Films*, Texas: University of Texas Press.

Danto, Arthur C., 1997: *After the end of art: contemporary art and the pale of history*, Princeton: Princeton University Press.

Dawkins, Richard, 2002: *El gen egoísta. Las bases biológicas de nuestra conducta*, Barcelona: Salvat.

Deckelmeier, Joe, 2023: "Dear David Director John McPhail On Translating Twitter Threads To The Big Screen", *Screen Rant*, [publicado el 17/10/2023], https://screenrant.com/dear-david-movie-director-john-mcphail-interview/ [consultado el 17/10/2023].

Deleuze, Gilles, 1983: *Cinéma 1 : L'Image-Mouvement*, París: Éditions de Minuit.

Deleuze, Gilles, 1985: *Cinéma 2 : L'Image-Temps*, París: Éditions de Minuit.

Dickson, EJ, 2021: "The Real-Life Zola on Storytelling, Sex Work, and Turning Trauma Into Art", *Rolling Stone* [publicado el 29/06/2021], https://www.rollingstone.com/tv-movies/tv-movie-features/real-life-zola-interview-aziah-king-1190728/ [consultado el 11/03/2023].

Didi-Huberman, George et al., 2018: *Cuando las imágenes tocan lo real*, Madrid: Círculo de Bellas Artes.

Di Leo, Jeffrey R., 2019: "The Post-Literature World: A Note on the Future of Literature in the Neoliberal University", *Symplokē*, 27, 1-2, 385-392.

Doctorow, E. L., 2002: "Jolene: A Life", *The New Yorker*.

Donato, Matt, 2023: "Avoid Horror Adaptation Dear David and Just Read the Tweets", *Paste* [publicado el 11/10/2023], https://www.pastemagazine.com/movies/horror-movies/dear-david-review [consultado el 11/10/2023].

Eder, Jens, 2015: "Transmediality and the Politics of Adaptation: Concepts, Forms, and Strategies", en Dan Hassler-Forest y Pascal Nicklas (eds.): *The Politics of Adaptation. Media Convergence and Ideology*, Londres: Palgrave Macmillan, 66-81.

Elleström, Lars, 2010: "The Modalities of Media: A Model for Understanding Intermedial Relations", en Lars Elleström (ed.): *Media Borders, Multimodality and Intermediality* (2010), Londres: Palgrave Macmillan, 11-48.

Elleström, Lars, 2017: "Adaptation and Intermediality", en Thomas Leitch (ed.): *The Oxford Handbook of Adaptation Studies*, Nueva York: Oxford University Press, 511-526.

Elleström, Lars, 2019: *Transmedial Narration. Narratives and Stories in Different Media*, Londres: Palgrave Macmillan.

Elliott, Kamilla, 2003: *Rethinking the Novel/Film Debate*, Cambridge: Cambridge University Press.

Ellis, David, 2017: *Dear David*, Twitter: @moby_dickhead.

Epstein, Mikhail; Genis, Alexander y Vladiv-Glover, Slobodanka, 1999: *Russian Postmodernism. New Perspectives on Post-Soviet Culture*, Nueva York: Berghahn Books.

Epstein, William H. y Palmer, Robert Barton (eds.), 2016: *Invented Lives, Invented Communities: The Biopic and American National Identity*, Nueva York: State University of New York Press.

Equiano, Olaudah, 1789: *The Interesting Narrative of the Life of Olaudah Equiano, or Gustavus Vassa, the African. Written by Himself. Vol. I*, Londres.

Escandell Daniel, 2014: *Escrituras para el siglo XXI. Literatura y Blogosfera*, Madrid-Frankfurt: Iberoamericana-Vervuert.

Even-Zohar, Itamar, 2010: *Papers in Culture Research*, Tel Aviv: The Culture Research Laboratory.

Farrant, Marc, 2020: "Literary Endgames: The Post-Literary, Postcritique, and the Death of/in Contemporary Literature", *Critique: Studies in Contemporary Fiction*, 61, 2, 144-156.

Fassone, Ricardo, 2018: "Notoriously bad: early film-to-video game adaptations (1982-1994)", en Dennis Cutchins, Katja Krebs y Eckart Voigts (eds.): *The Routledge Companion to Adaptation*, Londres: Routledge, 104-115.

Fernández Porta, Eloy, 2007: *Afterpop. La literatura de la implosión mediática*, Córdoba: Berenice.

Ferreira de Oliveira, Renaud, 2013: *L'Adaptation au cinéma: une vie des œuvres*, Conferencia en el CIEP (Centre International d'Études Pédagogiques), https://vdocuments.mx/ladaptation-litteraire-au-cinema-une-vie-des-oeuvres.html [consultado el 22/09/2022].

Field, Syd, 1979 *: Screenplay: The Foundations of Screenwriting*. Nueva York : Dell Publishing Company.

Finkielkraut, Alain, 2023: *La posliteratura*, Madrid: Alianza Editorial.

Fisher, Mark, 2016: *Realismo capitalista ¿No hay alternativa?*, Trad. Claudio Iglesias, [2009], Buenos Aires: Caja Negra.

Flanagan, Kevin, 2017: "Videogame Adaptation", en Thomas Leitch (ed.): *The Oxford Handbook of Adaptation Studies*, Nueva York: Oxford University Press, 441-458.

Foucault, Michel, 1977: "What is an Author?", en Donald F. Bouchard (ed.): *Language, Countermemory Practice: Selected Essays and Interviews*, Nueva York: Cornell University Press, 124-127.

Foucault, Michel, 1999: *Les Anormaux: cours au Collège de France (1974-1975)*, París: Gallimard.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

Franzen, Jonathan, 2002: *How to Be Alone*, Nueva York: FSG.

Galloway, Scott, 2017: *The Four. The Hidden DNA of Amazon, Apple, Facebook, and Google*, Nueva York: Penguin Random House.

Gans, Eric, 2000: "The Post-Millennial Age", *Anthropoetics*, 209.

García Canclini, Néstor, 2003: "Noticias recientes sobre la hibridación", *Trans. Revista transcultural de música*, 7, 1-16.

García Rodríguez, Amaury A., 2005: *Cultura popular y grabado en Japón, siglos XVII a XIX*, México D.F: El Colegio de México.

Gatica, Paulo, 2020: "De tuiteratura: una aproximación (y algunas reflexiones desde la tuiteratura mexicana)", *ILCEA* [En línea], 41, 1-15, http://journals.openedition.org/ilcea/11357 [consultado el 07/11/2022].

Gaudreault, André y Marion, Philippe, 2018: "An Art of Borrowing: the Intermedial Sources of Adaptation", en Dennis Cutchins, Katja Krebs y Eckart Voigts (eds.): *The Routledge Companion to Adaptation*, Londres: Routledge, 323-336.

Geal, Robert, 2019: *Anamorphic Authorship in Canonical Film Adaptation. A Case Study of Shakespearean Films*, Londres: Palgrave Macmillan.

Genette, Gérard, 1989: *Palimpsestos: la literatura en segundo grado*, Madrid: Taurus.

Gentzler, Edwin, 2017: *Translation and Rewriting in the Age of Post-Translation Studies*, Nueva York: Routledge.

Ghasemi, Mehdi, 2022: "Post-postmodernism and the Emergence of Heterolinational Literatures", *Contemporary Aesthetics*, 20, 1-19.

Gil, Antonio y Pardo, Pedro Javier (eds.), 2018: *Adaptación 2.0. Estudios comparados sobre intermedialidad: "In honorem" José Antonio Pérez Bowie*, París: Orbis Tertius.

Gómez López, Encarnación, 2010: "De la literatura al cine: aproximación a una teoría de la adaptación", *Revista de Filología Alemana*, Anejo II, 245-255.

Grech, Marija, 2021: "Re-Visions of the End: Christine Brooke-Rose and the Post-Literary", *Journal of Modern Literature*, 44, 3, 146-163.

Grigar, Dene, 2016: "The 24–Hr. Micro–Elit Project", *Social Media Narrative: Issues in Contemporary Practice*. Simposio online conducido por The Rutgers Camden Digital Studies Center, Facebook, 16-21 de noviembre.

Griggs, Yvonne, 2018: *Adaptable TV. Rewiring the Text*, Londres: Palgrave Macmillan.

Grossman, Julie, 2015: *Literature, Film, and Their Hideous Progeny: Adaptation and ElasTEXTity*, Londres: Palgrave Macmillan.

Grossman, Julie y Palmer, Robert Barton (eds.), 2017: *Adaptation in Visual Culture: Images, Texts, and Their Multiple Worlds*, Londres: Palgrave Macmillan.

Grossman, Julie, 2017: "Fargos", en Julie Grossman y R. Palmer Barton (eds.): *Adaptation in Visual Culture: Images, Texts, and Their Multiple Worlds*, Londres: Palgrave Macmillan, 193-212.

Grossman, Julie, 2022: "Noiradaptation: Dirty Towns, Dirty Texts", *Adaptation Without Borders* [Congreso online], Braunschweig: Technische Universität Braunschweig.

Groys, Boris, 2014: *Volverse Público*, Buenos Aires: Caja Negra.

Groys, Boris, 2016: *Arte en Flujo*, Buenos Aires: Caja Negra.

Guimarães, Elisa, 2023: "The Unnerving Real Twitter Thread That 'Dear David' Is Based On", *Collider* [publicado el 13/10/2023], https://collider.com/dear-david-twitter-thread/ [consultado el 13/10/2023].

Han, Byung-Chul, 2012: *Transparenzgesellschaft*, Berlín: Matthes & Seitz.

Hand, Richard J., 2018: "Sound Stories: Audio Drama and Adaptation", en Dennis Cutchins, Katja Krebs y Eckart Voigts (eds.): *The Routledge Companion to Adaptation*, Londres: Routledge, 372-382.

Handler, Rachel, 2021: "Zola Is Janicza Bravo's Comic Horror Show. The director sees the Twitter thread-turned-movie as both a classic comedy and a singular white nightmare", *New York* (Vulture) [publicado el 30/06/2021], https://www.vulture.com/2021/06/janicza-bravo-interview-zola-is-a-horror-show.html [consultado el 29/11/2021] .

Hardt, Michael y Negri, Antonio, 2004: *Multitude: War and Democracy in the Age of Empire*, Nueva York: Penguin Press.

Hassler-Forest, Dan y Nicklas, Pascal (eds.), 2015: *The Politics of Adaptation. Media Convergence and Ideology*, Londres: Palgrave Macmillan.

Hegel, Georg W. F., 1835: *Lecciones sobre la estética*, Trad. Alfredo Brotóns Muñoz [2016], Madrid: Akal.

Herman, David, 2011: "Storyworld/Umwelt: Nonhuman Experiences in Graphic Narratives", *SubStance*, 40, 1(124), 156-181.

Hesselbertth, Pepita y Maria Poulaki (eds.), 2017: *Compact Cinematics: The Moving Image in the Age of Bit-Sized Media*, Londres: Bloomsbury.

Heyman, Éva, 1974: *The Diary of Éva Heyman*, Jerusalem: Yad Vashem.

Hill, Lisa, 2018: "Mining the Box: Adaptation, Nostalgia and Generation X", *Open Library of Humanities*, 4, 1, 1-28.

Hurtado, Ludwig, 2021: "Are Tampa-core movies the new westerns?", *The Face* [publicado el 06/08/2021], https://theface.com/culture/zola-film-twitter-spring-breakers-a24-florida-taylour-paige-tampa-core-western-movies [consultado el 09/01/2022].

Hutcheon, Linda, 2006: *A Theory of Adaptation*, Londres: Routledge.

Hutcheon, Linda y Bortolotti, Gary, 2007: "On the Origin of Adaptations: Rethinking Fidelity Discourse and 'Success' – Biologically", *New Literary History*, 38, 443-458.

Huwiler, Elke, 2010: "Engaging the Ear: Teaching Radio Drama Adaptations", en Dennis Cutchins, Lawrence Raw y James M. Welsh (eds.): *Redefining Adaptation Studies*, Plymouth: Scarecrow Press, 133-146.

Indrusiak, Elaine y Ramgrab, Ana Iris, 2018: "Literary Biopics: Adaptation as Historiographic Metafiction", en Dennis Cutchins, Katja Krebs y Eckart Voigts (eds.): *The Routledge Companion to Adaptation*, Londres: Routledge, 95-104.

Jameson, Adam D., 2013: "Are Animated Gifs Type of Cinema?" *IndieWire* [publicado el 07/05/2013], http://roskofrenija.blogspot.com/2013/05/are-animated-gifs-type-of-cinema.html [consultado el 07/10/2022].

Jenkins, Henry, 2006a: *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, Nueva York: New York University Press.

Jenkins, Henry, 2006b: *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*, Nueva York: New York University Press.

Jeter, Kevin Wayne, 1987: "Letter – essay from K. W. Jeter", *Locus*, 20, 4.

Jiménez, Miguel, 2022: "Warner fusionará HBO Max y Discovery+ en una única plataforma de televisión a la carta", *El País*, [publicado el 05/08/2022], https://elpais.com/cultura/2022-08-04/warner-fusionara-hbo-max-y-discovery-en-una-unica-plataforma-de-television-a-la-carta.html [consultado el 05/08/2022].

Johnston, Dais, 2023: "2023's Strangest Viral Thriller Has Been 5 Years in the Making", *Inverse* [publicado el 13/10/2023], https://www.inverse.com/entertainment/dear-david-director-john-mcphail-interview-anna-and-the-apocalypse [consultado el 13/10/2023].

Kaplan Sommer, Allison, 2022: "After the Holocaust, Now African Slavery Also Hits Instagram", *Hareetz* [publicado el 03/03/2022], https://www.haaretz.com/israel-news/2022-02-16/ty-article-magazine/.premium/after-the-holocaust-now-african-slavery-also-hits-instagram/0000017f-e2d8-d38f-a57f-e6dad4c00000 [consultado el 03/03/2022].

Kinder, Marsha, 1991: *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, Berkeley: University of California Press.

King, Aziah, 2015: *#TheStory*, Twitter: @_zolarmoon.

Kirby, Alan, 2009: *Digimodernism: How New Technologies Dismantle the Postmodern and Reconfigure Our Culture*, Massachusetts: Bloomsbury Publishing.

Kochavi, Maya y Kochavi, Mati (Dir.), 2019: *Eva.Stories* [Film], Estados Unidos: POV Productions.

Kochavi, Adi y Kochavi, Maya (Dir.), 2022: *Equiano.Stories* [Film], Estados Unidos: Stelo Stories.

Kohn, Ayelet y Weissbrod, Rachel, 2020: "What if a girl in the Holocaust had Instagram? Éva's Story as a case of indirect translation", *Journal of Adaptation in Film & Performance*, 13, 3, 285-303, https://doi.org/10.1386/jafp_00032_1.

Kozak, Claudia, 2017: "Literatura expandida en el dominio digital", *El Taco en la Brea. Revista semestral del Centro de Investigaciones Teórico–Literarias — CEDINTEL—,* 6, 220-245.

Kushner, David, 2015: "Zola Tells All: The Real Story Behind the Greatest Stripper Saga Ever Tweeted", *Rolling Stone*, [publicado el 17/11/2015], https://www.rollingstone.com/feature/zola-tells-all-the-real-story-behind-the-greatest-stripper-saga-ever-tweeted-73048/ [consultato el 18/12/2021].

Labov, William, 1978: "La Transformation du vécu à travers la syntaxe narrative", en *Le parler ordinaire*, París: Minuit, 289-335.

Landy, Marcia, 2013: "Il Divo: The Biopic, Counter-history, and Cine/politics in the Twenty-first Century", en Tom Brown y Belén Vidal (eds.): *The Biopic in Contemporary Film Culture*, Nueva York, Routledge, 241-256.

Lazzarato, Maurizio, 2004: *Les Révolutions du capitalisme*, París: La Découverte.

Lee, Alison y King, Frederick, 2015: "From Text, to Myth, to Meme: Penny Dreadful and Adaptation", *Cahiers victoriens et édouardiens* [En línea], 82, http://cve.revues.org/2343 [consultado el 30/06/2022].

Leitch, Thomas, 2004: "Post-literary Adaptation", *PostScript-Essays in Film and the Humanities*, 23, 3, 99-117.

Leitch, Thomas, 2005: "Everything You Always Wanted to Know about Adaptation * Especially if you're looking forwards rather than back", *Literature/Film Quarterly*, 33, 3, 233-245.

Leitch, Thomas, 2007: *Film Adaptation & Its Discontents: From Gone with the Wind to The Passion of the Christ*, Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Leitch, Thomas, 2008: "Adaptation Studies at a Crossroads", *Adaptation*, 1, 1, 63-77.

Leitch, Thomas, 2010: "Adaptation and/ as/ or Postmodernism", *Literature/Film Quarterly*; 38, 3, 244-246.

Leitch, Thomas, 2011: "Strange Bedfellows: The Post-Literary Novel, the Devoutly Literary Novel, and the Media Revolution That Was Supposed to Kill Them but Gave Them Life Instead", *Adaptation*, 5, 1, 119-123.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

Leitch, Thomas, 2015: “History as Adaptation”, en Dan Hassler-Forest y Pascal Nicklas (eds.): *The Politics of Adaptation. Media Convergence and Ideology*, Londres: Palgrave Macmillan,7-20.

Leitch, Thomas, 2017: “Enough About Adaptation. Let's Talk About Adapting”, *Criticism*, 59, 3, 507-510.

Leitch, Thomas (ed.), 2017: *The Oxford Handbook of Adaptation Studies*, Nueva York: Oxford University Press.

Leitch, Thomas, 2020: “Collaborating with the Dead: Adapters as Secret Agents”, en Bernadette Cronin, Rachel MagShamhráin y Nikolai Preuschoff (eds.): *Adaptation Considered as a Collaborative Art. Process and Practice*, Londres: Palgrave Macmillan, 19-35.

Leitch, Thomas, 2022: “The Ecstasy of Adaptation”, *Adaptation Without Borders* [Congreso online], Braunschweig: Technische Universität Braunschweig.

Letort, Delphine y Tuhkunen, Taïna, 2016: “« Inspiré d’une vie » : le genre biopic en question”, *Revue LISA/LISA e-journal* [En línea], XIV, 2 , https://journals.openedition.org/lisa/8949#bodyftn8 [consultado el 02/11/2022].

Lévi-Strauss, Claude, 1967: “The Effectiveness of Symbols”, *Structural Anthropology*. 1, 181-201.

Lipovetsky, Gilles, 2013: *L’Esthétisation du monde: vivre à l'âge du capitalisme artiste*, París: Gallimard.

Llanos Martínez, Héctor, 2021: “La claves que definirán la guerra del ‘streaming’, según uno de sus líderes”, *El País* [publicado el 27/10/2021], https://elpais.com/television/2021-10-27/las-claves-que-definiran-la-guerra-del-streaming-segun-uno-de-sus-lideres.html [consultado el 18/04/2022].

Llanos Martínez, Héctor, 2022a: “Costa-Gavras: “Las plataformas de ‘streaming’ no son proyectos culturales, solo financieros. Han hecho que el cine pierda toda su magia””, *El País* [publicado el 12/08/2022], https://elpais.com/cultura/2022-08-12/costa-gavras-las-plataformas-de-streaming-no-son-proyectos-culturales-solo-financieros-han-hecho-que-el-cine-pierda-toda-su-magia.html [consultado el 12/08/2022].

Llanos Martínez, Héctor, 2022b: “Spotify amplía los horizontes de sus ‘podcasts’: lanza un ‘late night’ en vídeo con Carolina Iglesias y su primera ficción sonora”, *El País* [publicado el 30/09/2022], https://elpais.com/television/2022-09-30/spotify-amplia-los-horizontes-de-sus-podcasts-lanza-un-late-night-en-video-con-carolina-iglesias-y-su-primera-ficcion-sonora.html [consultado el 30/09/2022].

Llinares, Daniel, 2020: “A Cinema for the Ears: Imagining the Audio-Cinematic through Podcasting”, *Film-Philosophy*, 24, 3, 341-365.

Lobato, Ramon, 2019: *Netflix Nations: The Geography of Digital Distribution*, Nueva York: NYU Press.

Lotman, Juri M. y Escuela de Tartu, 1979: *Semiótica de la Cultura*, trad. Nieves Méndez, Nieves, Madrid: Cátedra.

MagShamhráin, Rachel, 2020: “Things You Can Do to an Author When He’s Dead: Literary Prosthetics and the Example of Heinrich von Kleist”, en Bernadette Cronin, Rachel MagShamhráin y Nikolai Preuschoff (eds.): *Adaptation Considered as a Collaborative Art. Process and Practice*, Londres: Palgrave Macmillan, 297-322.

Makai, Péter, 2020: “Three Ways of Transmediating a Theme Park: Spatializing Storyworlds in *Epic Mickey*, the *Monkey Island* Series and Theme Park Management Simulators”, en Niklas Salmose y Lars Elleström (eds.): *Transmediations. Communication Across Media Borders*, Londres: Routledge, 164-185.

Mallin, Eric S., 2019: *Reading Shakespeare in the Movies: Non-Adaptations and Their Meaning*, Londres: Palgrave Macmillan.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

Manickam, María, 2017: "Nuevas tendencias en el género neopolicial mexicano del siglo XXI", *Revista de filología y lingüística de la Universidad de Costa Rica*, 43, 2, 35-49.

Manjoo, Farhad, 2018: "State of the Internet", "Welcome to the Post-Text Future", *The New York Times* [publicado el 09/02/2018], https://www.nytimes.com/interactive/2018/02/09/technology/the-rise-of-a-visual-internet.html [consultado el 09/02/2018].

Marcos, Natalia, 2022a: "Y al final, las plataformas volvieron a inventar la televisión de toda la vida", *El País* [publicado el 28/08/2022], https://elpais.com/television/2022-08-28/y-al-final-las-plataformas-volvieron-a-inventar-la-television-de-toda-la-vida.html [consultado el 28/08/2022].

Marcos, Natalia, 2022b: "Netflix lanzará en España su versión con anuncios a 5,49 euros el 10 de noviembre", *El País* [publicado el 13/10/2022], https://elpais.com/television/2022-10-13/netflix-lanzara-en-espana-su-version-con-anuncios-a-549-euros-el-10-de-noviembre.html [consultado el 13/10/2022].

Marcos, Natalia, 2023: "El español viaja por el mundo con las series", *El País* [publicado el 15/06/2023], https://elpais.com/television/2023-06-15/el-espanol-viaja-por-el-mundo-con-las-series.html?rel=buscador_noticias [consultado el 15/06/2023].

Martin, Adrian, 2021: "Film Review: 'Zola' – How to Tell the Story?", *Screen Hub* [publicado el 23/09/2021], https://www.screenhub.com.au/news/reviews/zola-film-review-how-to-tell-the-social-media-story-1474231/ [consultado el 09/01/2022].

Martín-Barbero, Jesús, 1987: *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*, Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Martín-Barbero, Jesús, 2002: "Pistas para entre-ver medios y mediaciones", *Signo y pensamiento*, 21, 41, 13-20.

Martín Prada, Juan, 2018: *El ver y las imágenes en el tiempo de internet*, Madrid: Akal.

McFarlane, Brian, 1996: *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation*, Oxford: Clarendon.

McKee, Robert, 1997: *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*. Nueva York: Harper Collins.

McLuhan, Marshall, 1964: *Understanding Media: The Extensions of Man*, Nueva York: McGraw Hill.

McLuhan, Marshall y Nevitt, Barrington, 1972: *Take Today: The Executive as Dropout*, Nueva York: Harcourt Brace Jovanovich.

McNair, Brian, 2011: "Journalism at the Movies", *Journalism Practice*, 5, 3, 366-375.

McPhail, John (Dir.), 2023: *Dear David* [Film], Estados Unidos: Lionsgate/BuzFeed Studios.

Meikle, Kyle, 2016: "8-Bit Goes to the Movies", *Wide Screen 6.1*, 6, 1, 1-16.

Meikle, Kyle, 2019: *Adaptations in the Franchise Era: 2001-16*, Nueva York: Bloomsbury Academic.

Meikle, Kyle, 2021: "Live Action versus Animation", *Adaptation Without Borders* [Congreso online], Braunschweig: Technische Universität Braunschweig.

Mendelson, Brandon, 2008: "How to start a Twitter Novel", *Twitip*, http://www.twitip.com/how-to-start-a-twitter-novel/ [consultado el 12/02/2022].

Méndez, Javier, 2019: "Problemas de la sociedad tecnológica. El sueño del cyborg", *Telos*, 111, 94-101.

Michaud, Yves, 2003: *L'Art à l'état gazeux: Essai sur le triomphe de l'esthétique*, París: Éditions Stock.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

Mitchell, William, 2009: *Teoría de la imagen. Ensayos sobre la representación verbal y visual*, Madrid: Akal.

Mittell, Jason, 2015: *Complex TV. The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, Nueva York: Nueva york University Press.

Murray, Janet, 1997: *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge (MA): The MIT Press.

Murray, Simone, 2008: "Materializing Adaptation Theory: The Adaptation Industry", *Literature/Film Quarterly*, 6, 1, 4-20.

Murray, Simone, 2011: *The Adaptation Industry: The Cultural Economy of Contemporary Literary Adaptation*, Nueva York: Routledge.

Naves, Mario, 2023: "Set the Sarcasm Aside When Viewing the Gen Z Film 'Dear David'", *New York The Sun* [publicado el 13/10/2023], https://www.nysun.com/article/set-the-sarcasm-aside-when-viewing-the-gen-z-film-dear-david [consultado el 13/10/2023].

Newman, Michael, 2017: *Atari Age. The Emergence of Video Games in America*, Cambridge (MA): The MIT Press.

Noguerol, Francisca, 1992: "Sobre el micro-relato latinoamericano: cuando la brevedad noquea", *Lucanor: creaciones e investigación: revista del cuento literario*, 8, 403-414.

Noguerol, Francisca (ed.), 2004: *Escritos disconformes. Nuevos modelos de lectura*, Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.

Noceda Casado, Judith, 2018: *Creatividad e innovación en Twitter: Todo está bien* (tesis de grado), Valladolid: Universidad de Valladolid.

Otero, Natalia, 2022: "Plataformas digitales: el gran negocio de crear devotos de las pantallas", *El País* [publicado el 18/04/2022], https://elpais.com/economia/negocios/2022-04-18/plataformas-digitales-el-gran-negocio-de-crear-devotos-de-las-pantallas.html [consultado el 18/04/2022].

Papanikolaou, Dimitris, 2021: *Greek Weird Wave: A Cinema of Biopolitics*, Edimburgo: Edinburgh University Press.

Pena Martínez, Francisco de la, 2009: "Las imágenes de la locura en el cine como representaciones culturales", *Cuicuilco*, 16, 45, 11-25.

Pérez Bowie, José Antonio, 2015: "En torno a la biografía fílmica. Una propuesta de tipología", en José Antonio Pérez Bowie y Pedro Javier Pardo García (eds.): *Transescrituras Audiovisuales*, Madrid: Pigmalión, 19-46.

Pérez-Bowie, José Antonio y Gil, Antonio (eds.), 2017: *Ficciones nómadas. Procesos de intermedialidad literaria y audiovisual*, Madrid: Pigmalión.

Pisarski, Mariusz, 2017: "Digital Postmodernism. From Hypertexts to Twitterature and Bots", *World Literature Studies*, 3, 41-53.

Pop, Doru, 2020: "The Gamification of Cinema and The Cinematization of Games", en Niklas Salmose y Lars Elleström: *Transmediations. Communication Across Media Borders*, Londres: Routledge, 52-74.

Pope, Jonathan H., 2020: *Shakespeare's Fans. Adapting the Bard in the Age of Media Fandom*, Londres: Palgrave Macmillan.

Pribisic, Milan, 2010: "The Pleasures of "Theater Film": Stage to Film Adaptation", en Dennis Cutchins, Laurence Raw y James M. Welsh (eds.): *Redefining Adaptation Studies*, Plymouth: Scarecrow Press, 147-160.

Primorac, Antonija, 2015: "Cultural Nostalgia, Orientalist Ideology, and Heritage Film", en Dan Hassler-Forest y Pascal Nicklas (eds.): *The Politics of Adaptation. Media Convergence and Ideology*, Londres: Palgrave Macmillan, 35-52.

USC DE COMPOSTELA

Raw, Laurence, 2008: "Adaptation Studies: Its Past, Present, and Future", *Literature/Film Quarterly*, 36, 1, 78-79.

Renouvier, Charles, 1876: *Ucronía. La utopía en la historia*, Trad. Pilar Ruiz-Va Palacios [2019], Madrid: Akal.

Revuelta Laura, 2020: "La dictadura de las redes", *ABC* [publicado el 20/09/2020], https://www.abc.es/cultura/cultural/abci-dictadura-redes-202009200052_noticia.html [consultado el 12/10/2022].

Ritchel, Matt, 2008: "Introducing the twiller", *The New York Times* [publicado el 29/08/2008], http://bits.blogs.nytimes.com/2008/08/29/introducing-the-twiller/comment-page-3/#respond [consultado el 12/11/2022].

Rodríguez Blanco, Sergio, 2020: "Yalitza Aparicio, la Cenicienta mixteca. Narrativas transmedia y lógicas hegemónicas de viralización", en Johanna C. Ángel-Reyes y Joseba Buj (coords.): *Exclusión y deriva. Dinámicas fronterizas de la digitalidad*, México D. F.: Penguin Random House, 99-124.

Rodríguez Posada, Adolfo, 2020: "La literatura después de la literatura. Teoría y crítica del arte verbal postliterario en el siglo XXI", *Revista Letral*, 24, 76-99.

Rodríguez Posada, Adolfo, 2023: *Post-literatura. Ontología débil, fragmentarismo y reticularidad en la narrativa mutante española (2003–2022),* Gijón: Trea.

Rojo, Violeta, 1997: *Breve manual para reconocer minicuentos*, México D.F.: Libros del Laberinto.

Rojo, Violeta, 2016: "La minificción ya no es lo que era: una aproximación a la literatura brevísima", *Cuadernos de literatura*, 20. 39, 374-386.

Rosenstone, Robert, 2007: *La historia en el cine. El cine sobre la historia*, Madrid: Rialp.

Rosenthal, Alan, 1999: *Why Docudrama?: Fact-Fiction on Film and TV*, Carbondale: Southern Illinois University Press.

Ruiz Zamora, Manuel, 2014: *Escritos sobre post-arte: para una fenomenología de la muerte del arte en la cultura*, Salamanca: Ediciones Universidad Salamanca.

Rutnik, Alixandra, 2020: "'Eva Stories': Storytelling in an Instagram Age", *The One Club for Creativity* [publicado el 13/08/2020], https://www.oneclub.org/articles/-view/eva-stories [consultado el 09/01/2022].

Ryan, Marie-Laure, 2017: "Transmedia Storytelling as Narrative Practice", en Thomas Leitch (ed.) *The Oxford Handbook of Adaptation Studies*, Nueva York: Oxford University Press, 527-542.

Ryan, Marie-Laure, 2020: "Transmedia Storytelling and Its Discourses", en Niklas Salmose y Lars Elleström (eds.): *Transmediations. Communication Across Media Borders*, Londres: Routledge, 17-30.

Ryan, Marie-Laure, 2022: *A New Anatomy of Storyworlds: What Is, What If, As If*, Ohio: Ohio State Press.

Salmose, Niklas y Elleström, Lars (eds.), 2020: *Transmediations. Communication Across Media Borders*, Londres: Routledge.

Sánchez-Mesa Martínez, Domingo (ed.), 2019: *Narrativas transmediales: la metamorfosis del relato en los nuevos medios digitales*, Málaga: Gedisa.

Sánchez Noriega, José Luis, 2000: *De la literatura al cine. Teoría y análisis de la adaptación*, Barcelona: Paidós.

Sánchez-Vallejo, María Antonia, 2021: "Adictos a las series: así es el negocio millonario del 'streaming'", *El País* [publicado el 21/02/2021], https://elpais.com/economia/2021-02-20/adictos-a-las-series-asi-es-el-negocio-millonario-del-streaming.html [consultado el 21/02/2022].

USC Universidade de Santiago de Compostela

Scolari, Carlos Alberto, 2008: "Hacia la hipertelevisión: los primeros síntomas de una nueva configuración del dispositivo televisivo", *Diálogos de la comunicación*, 77, 1-9.

Scolari, Carlos Alberto, 2013: *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*, Barcelona: Planeta.

Scott, Lawrence, 2015: *The Four-Dimensional Human: Ways of Being in the Digital World Paperback*, Nueva York: Penguin Random House.

Seger, Linda, 1987: *Making a Good Script Great*, Beverly Hills (CA): Silman-James Press.

Sena Caires, Carlos Duarte de, 2007: "Towards the interactive filmic narrative – "Transparency": An experimental approach", *Computers & Graphics*, N º 31, 800-808.

Sorvari, Niina, 2010: *A Sexist Misogynist Dinosaur. The Changing Representations of James Bond's Masculinity* (tesis de máster), Vaasa: Universidad de Vaasa.

Speidel, Suzanne, 2018: "Lux presents Hollywood: films on the radio during the 'golden age' of broadcasting", en Dennis Cutchins, Katja Krebs y Eckart Voigts (eds.): *The Routledge Companion to Adaptation*, Londres: Routledge, 263-276.

Srnicek, Nick, 2018: *Capitalismo de plataformas*, Buenos Aires: Caja Negra Editora.

Stam, Robert y Raengo, Alexandra, 2004: *Literature and Film: A Guide to the Theory and Practice of Film Adaptation*, Nueva Jersey: Blackwell Publishing.

Stam, Robert, 2015: *Keywords in Subversive Film / Media Aesthetics*, Nueva York: John Wiley & Sons.

Stephens, Bradley, 2018: "Great Voices Speak Alike: Orson Welles's Radio Adaptation of Victor Hugo's *Les Misérables*", en Dennis Cutchins, Katja Krebs y Eckart Voigts (eds.): *The Routledge Companion to Adaptation*, Londres: Routledge, 260-269.

Steyerl, Hito, 2018: *Arte Duty Free. El arte en la era de la guerra civil planetaria* [2017], Buenos Aires: Caja Negra.

Stobbart, Dawn, 2018: "Adaptation and New Media: Establishing the Video Game as an Adaptive Medium" en Dennis Cutchins, Katja Krebs y Eckart Voigts (eds.): *The Routledge Companion to Adaptation*, Londres: Routledge, 380-388.

Subaramaniam, Kavitha y Sinha Roy, Swagata, 2018: "Communicating in the 21st Century – The Emoji Movie", en *The 12th Malaysia International Conference on English Language Teaching (MICELT) 2018 – Shaping New Understandings in ELT*, Malasia: Universiti Putra Malaysia.

Susca, Vincenzo y Baltrušaitis, Jurgis, 2019: "Le game s'est fait vie. Sociologie de *Black Mirror* et post-sérialité télévisuelle", *Funes. Journal of Narratives and Social Sciences*, Vol. 3, 26-38.

Tercero, Dante, 2016: *Poemojis*, México, Piedra Bezoar.

Tesich, Steve, 1992: "A Government of Lies", *The Nation*.

Thibault, Mattia, 2015: "*Lego*: when video games bridge between toys and cinema." *IRIS AperTO*, 1-5.

Thibault, Mattia, 2017: "Toward a Semiotic Analysis of Toys", en Kasabov, Ivan et al. (eds.), *New Semiotics between Tradition and Innovation*, Sofia: IASS Publications & NBU Publishing House, 990-1003.

Thomas, Susan Gregory, 2007: *Buy, Buy Baby*, Londres: Harper Collins.

Thorburn, David y Jenkins, Henry (2003): *Rethinking Media Change: The Aesthetics of Transition*, Cambridge (MA): The MIT Press.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

Tirosh, Noam, 2020: "Understanding @eva.stories: Holocaust Memory in the Instagram Era", *Jewish Film & New Media: An International Journal*, 8, 2, 217-225, muse.jhu.edu/article/813611.

Toffler, Alvin, 1970: *Future Shock*, Nueva York: Bantam Books.

Toffler, Alvin, 1980: *The Third Wave*, Nueva York: Bantam Books.

Torre-Espinosa, M. de la, 2019: "Reflecting worlds: noción de mundo transmedia aplicada al género documental", *Arbor*, 195 (794): a529, 1-11, https://doi.org/10.3989/arbor.2019.794n4003.

Torres, Concepción, 2016: "Literatura en Twitter. A propósito del *Twitter Fiction Festival*", *Castilla. Estudios de Literatura*, 7, 382-404.

Tuan, Yi-Fu, 1977: *Space and Place: The Perspective of Experience*, Mineápolis: University of Minnesota Press.

Turner, Tom, 1995: *City as Landscape: A Post Post-modern View of Design and Planning*, Londres: Taylor & Francis.

Verevis, Constantin, 2017: "Remakes, Sequels, Prequels", en Thomas Leitch (ed.): *The Oxford Handbook of Adaptation Studies*, Nueva York: Oxford University Press, 269-284.

Vermeulen, Timotheus y Akker, Robin van den, 2010: "Notes on Metamodernism", *Journal of Aesthetics and Culture*, 2, 1, 1-13.

Vilard, Gerard, 2010: *Desartización. Paradojas del arte sin fin*, Salamanca: Ediciones Universidad Salamanca.

Villanueva, Darío, 2011a: "Novela y polsiteratura", *La Página*, 93-94, 179-190.

Villanueva, Darío, 2011b: "La noción de literatura, hoy", *Nueva revista de política, cultura y arte*, 132, 42-52.

Villanueva, Darío, 2021: *Morderse la lengua: Corrección política y posverdad*, Madrid: Espasa.

Virno, Paolo, 2003: *Gramática de la multitud. Para un análisis de las formas de vida contemporáneas*, Madrid, Traficantes de sueños.

Voigts, Eckart, 2018: "Memes, GIFs, and Remix Culture: Compact Appropriation in Everyday Digital Life", en Dennis Cutchins, Katja Krebs y Eckart Voigts (eds.): *The Routledge Companion to Adaptation*, Londres: Routledege, 386-399.

Waldman, Justin, 2023: "While 'Dear David' Delivers on Horror, it Fails to Capture the Thrill of the Original Thread.", *Elements of Madness* [publicado el 12/10/2023], https://elementsofmadness.com/2023/10/12/dear-david/ [consultado el 12/10/2023].

Wang, Jian, 2012: "The Post-literature Age: The Collapse of Literary Hierarchical Order and Classic View", *Journal of Liaoning Normal University (Social Science Edition)*, 6, 1-16.

Werbach, Kevin y Hunter, Dan, 2014: *Gamificación. Revoluciona tu negocio con las técnicas de juegos*, España: Pearson Educación S. A.

Wohn, Yvette, 2009: "The Death of TV (As we know it)", *SSRN*, 1-6, http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.1412944.

Wolf, Mark J. P., 2018: "Transmedia World-Building. History, Conception, and Construction", en Freeman, Matthew y Rampazzo Gambarato, Renira (eds.): *The Routledge Companion to Transmedia Studies*, Nueva York: Routledge, 141-148.

Young, Liz, 2023: "Exclusive: Dear David Director on Adapting the Viral Sensation", *Movieweb* [publicado el 12/10/2023] https://movieweb.com/dear-david-director-john-mcphail-interview/ [consultado el 12/10/2023].

Youngblood, Gene, 1970: *Expanded Literature*, Nueva York: E.P. Dutton & Co.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

Anexos

Anexo I: Segmentación en planos

@zola (Janicza Bravo, 2020)

- - 1er plano (introductorio) (00.32-00.51): primer plano con *travelling* lateral/Zola y Stefani se maquillan en frente al espejo/leve fundido.
- - 2º plano (introductorio) (00.52-1.13): primer plano con *travelling* lateral/Zola y Stefani se maquillan frente al espejo/leve fundido.
- - 3er plano (introductorio) (1.14-1.32): ruptura de la cuarta pared.

Fundido en negro

(Inicio secuencia restaurante)

- 4º plano (1.34-1.45): música sobre fondo negro/ aviso de adaptación del caso real.

(Inicio escena el trabajo de Zola)

- 5º plano (1.46-1.51): plano detalle del pintalabios/ diálogo entre Zola y la otra camarera.
- 6º plano (1.52-1.53): plano detalle labios/ continuación diálogo.
- 7º plano (1.54-1.59): continuación.
- 8º plano (2.00-2.05): *travelling*/ Zola va a servir una mesa.
- 9º plano (2.06-2.08): primer plano/ Zola sirve.
- 10º plano (2.09-2.13): plano medio/camarera hablando.
- 11er/16º (6) planos (2.14-2.26): *raccord*/diálogo entre Zola y la camarera.
- 17º plano (2.26-2.28): *travelling*/Zola va a servir.

(Pausa escena el trabajo de Zola)

(Inicio escena encuentro Zola/Stefani)

- 18º plano (2.29-2.39): plano medio/Zola escucha voz en *off* de Stefani.
- 19º plano (2.40-2.44): plano medio/Stefani clienta/conversación.
- 20º plano (2.45): pausa de la imagen/voz *over* de la narradora (Zola).
- 21er plano (2.46-2.47): plano medio/Zola.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

- 22º plano (2.48-2.50): plano medio/acompañante de Stefani.
- 23er plano (2.51-2.53): plano medio/Stefani.
- 24º plano (2.54-3.00): plano medio Zola.
- 25º plano (3.01-3.02): *zoom* sobre Stefani.
- 26º plano (3.03-3.07): plano medio/acompañante.
- 27º plano (3.08-3.12): plano medio Stefani/fin conversación.

(Pausa escena encuentro Zola/Stefani)

(Continuación escena el trabajo de Zola)

- 28º plano (3.13-3.16): *travelling*/Zola va a servir.
- 29º plano (3.17-3.20): plano general/diálogo entre Zola y la camarera.
- 30º plano (3.21-3.23): plano trasero/continuación diálogo.
- 31er plano (3.24-3.26): plano medio/Zola.

(Fin escena el trabajo de Zola)

(Continuación escena encuentro Zola/Stefani)

- 32º plano (3.27-3.29): plano trasero/Zola.
- 33er plano (3.30-3.51): plano medio/diálogo entre Zola y Stefani.

(Fin escena encuentro Zola/Stefani)

Fundido en negro (efecto *like* [Twitter] en pantalla)

(Fin secuencia restaurante)

(3.52-4.07): Créditos sobre fondo negro.

(Inicio secuencia club de *strip-tease*)

- 34º plano (4.08-4.19): plano medio/Zola y Stefani maquillándose/*travelling* hacia el reflejo en el espejo.
- 35º plano (4.20-4.23): leve fundido/plano medio/continuación Zola y Stefani.
- 36º plano (4.24-4.27): leve fundido/plano medio/Zola y Stefani salen.

(Inicio escena baile erótico de Zola/Stefani)

- 37º plano (4.28-4.29): contrapicado/baile erótico en barra metálica de Zola.
- 38º plano (4.29-4.30): plano medio/continuación baile.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

- 39º plano (4.31-4.32): plano general/continuación.
- 40º plano (4.32-4.33): plano detalle sobre el trasero de Zola.
- 41er/52º (11) planos (4.34-4.44): sucesión de repetición de planos del baile.
- 53er/57º (5) planos (4.45-4.56): sucesión de repetición de planos de los bailes de Zola y Stefani/fin con lluvia de billetes.

(Fin escena baile erótico de Zola/Stefani)

- 58º plano (4.57-5.12): plano medio/diálogo subtitulado (jerga) entre Stefani y Zola.

(Fin secuencia club de *strip-tease*)

(Inicio escena pre-inicio filme)

- 59º plano (5.13-5.15): plano medio/diálogo entre Zola y Stefani en exterior.
- 60º/74º (15) planos (5.16-5.54): *raccord*/sucesión de primeros planos cortos del diálogo.

(Fin escena pre-inicio filme)

- 75º plano (5.55-6.15): plano general/se marchan en el coche/inicio del filme y créditos (@zola).
- 76º plano (6.15-6.16): fundido en blanco/sonido de notificación de Twitter.

(Inicio secuencia la casa de Zola)

- 77º plano (6.16-6.21): plano de talle de la pecera.
- 78º plano (6.22-6.34): *travelling* de acompañamiento/Zola y su novio.
- 79º/83er (15) planos (6.35-6.55): *raccord*/sucesión de planos medios de Zola y su novio/tuiteando/sonidos de notificación.

(Inicio escena restaurante)

- 84º plano (6.56-7.01): cambio de escenario breve a un restaurante/plano medio del novio.
- 85º/86º planos (7.02-7.08): *raccord* breve en restaurante.

(Fin escena restaurante)

- 87º plano (7.09-7.31): contrapicado/cambio de escenario a la casa/ Zola practica *pole dance*.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

- 88º plano (7.32-7.42): plano general/continuación práctica/sonido de notificación.

(Inicio escena diálogo Stefani y Zola)

- 89º plano (7.43-7.44): primer plano Stefani/inicio conversación por Twitter sobre la posibilidad de viajar juntas.
- 90º/106º (17) planos (7.45-8.49): *raccord*/sucesión de primeros planos y planos generales de Stefani, Zola y su novio.

(Fin escena diálogo Stefani y Zola)

(Inicio escena sexual)

- 107º/111er (5) planos (8.50-9.40): planos medios Zola y novio/relaciones sexuales.

(Fin escena sexual)

- 112º plano (9.41-9.45): plano medio en movimiento/despedida entre Zola y su novio.

(Fin secuencia la casa de Zola)

(Inicio secuencia viaje)

(Inicio escena reencuentro Zola/Stefani)

- 113er plano (9.46-9.56): plano medio en movimiento/Stefani, Zola, X y Derrek.
- 114º/119º (6) planos (9.57-10.14): sucesión de planos cargando todo en el coche/acompañamiento voz *over* Zola narradora.

(Fin escena reencuentro Zola/Stefani)

- 120º plano (10.15-10.22): plano general en movimiento/efecto foto para Twitter/viaje por autopista.

(Inicio escena viaje en coche)

- 121er/140º (20) planos (10.23-11.25): *raccord*/efecto autofilmación mediante teléfono móvil/performance musical "Hannah Montana".
- 141er plano (11.26-11.47): plano detalle/vídeo reproducido en teléfono móvil.
- 142º plano (11.48-11.53): plano medio/Zola y Derrek.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

- 143er plano (11.54-12.02): plano general gasolinera/fecha y hora en pantalla en formato dispositivo móvil.
- 144º plano (12.03-12.17): plano general del exterior de la gasolinera desde el interior del coche.
- 145º plano (12.18-12.43): plano picado de Zola orinando/*travelling* lateral hacia Stefani orinando.
- 146º plano (12.44-13.13): plano general de la carretera desde interior del coche/continúa el viaje/acompañamiento musical (lo-fi).
- 147º plano (13.14-13.18): fundido en negro/información geográfico-temporal.
- 148º/161er (14) planos (13.19-14.17): *raccord*/sucesión de planos cortos y medios en el interior del coche/Stefani, Zola, Derrek y X/fundido.
- 162º plano (14.18-14.28): plano general en movimiento desde interior del coche/cruz (fundamentalismo religioso sur EE. UU.).
- 163er plano (14.29-14.48): plano general en movimiento desde interior del coche/bandera confederada a media asta (recurso ironía político-religiosa).
- 164º plano (14.49-15.17): plano interior trasero/interior del coche/Stefani y X/llegada al motel.
- 165º plano (15.18-15.37): plano medio Zola/interior coche parado.
- 166º plano (15.38-15.42): plano medio trasero/Stefani/interior coche parado.
- 167º plano (15.43-15.57): plano medio lateral/Stefani/interior coche parado.

(Fin escena viaje en coche)

(Fin secuencia viaje)

(Inicio secuencia motel)

- 168º plano (15.58-16.31): plano general mudo/variación musical rítmica con el sonido de la pelota de baloncesto/descarga del equipaje.
- 169º plano (16.32-16.37): plano medio/Derrek y X/interior habitación motel.
- 170º plano (16.38-16.45): plano medio Zola/voz *over* narradora Zola.
- 171er/188º (18) planos (16.46-18.20): *raccord*/sucesión de planos cortos primeros, medios y generales/Zola, Derrek, Stefani, X/diálogo y discusión.
- 189º plano (18.21-18.57): plano general/abandonando el motel.

USC DE COMPOSTELA

(Fin secuencia motel)

- 190º plano (18.58-19.27): plano general/subiendo al coche y partiendo/"7.45pm Friday".
- 191er plano (19.28-19.36): plano general/abandonando párking.

(Inicio secuencia segundo club de *strip-tease*)

- 192º plano (19.37-19.50): *travelling*/Zola y Stefani entrando al club.

(Inicio escena rezo)

- 193er plano (19.51-19.58): plano medio/rezo en grupo.
- 194º plano (19.59-20.01): plano general/madame contando dinero.
- 195º plano (20.02-20.10): plano medio/continuación rezo.
- 196º/210º (15) planos (20.11-21.15): *raccord*/camerino.
- 211er plano (21.16-21.20): plano medio/Zola.

(Fin escena rezo)

Fundido en negro

(Inicio escena preparación Zola)

- 212º plano (21.21-21.28): multiplano Zola/efecto espejo/empieza el espectáculo/música.

Fundido en negro

- 213er/217º (4) planos (21.29-21.58): sucesión de planos cortos/preparación.
  (Fin escena preparación Zola)
- 218º plano (21.59-22.43): plano general/pausa/voz *over* narradora/Zola y Stefani en camerino/subiendo fotos a Twitter.
  (Inicio escena baile de Zola)
- 219º/234º (16) planos (22.44-24.38): sucesión de planos medios cortos/*travelling* de acompañamiento/baile de Zola.

(Fin escena baile de Zola)

- 235º plano (24.39-25.02): plano de acompañamiento/motel/Derrek/llamando a Stefani.

(Inicio escena diálogo Stefani/Zola [prostitución])

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

- 236º/251er (16) planos (25.03-26.19): plano de acompañamiento Stefani/ *raccord*/sucesión de planos cortos/Zola y Stefani/fotos Twitter/sonidos de notificación/pausa y voz *over* narradora/diálogo.

(Fin escena diálogo Stefani/Zola [prostitución])

- 252º plano (26.20-26.23): plano de transición/camerino.
- 253er plano (26.24-27.01): plano acompañamiento Stefani/*zoom*/fin de la conversación en el club.

(Fin secuencia segundo club de *strip-tease*)

(Inicio secuencia prostitución)

(Inicio escena coche)

- 254º/273º (20) planos (27.02-28.54): *raccord/*planos medios/planos detalle/interior coche/Zola, Stefani, X (acento africano)/voz *over* narradora/diálogo y discusión.

(Fin escena coche)

- 274º plano (28.55-28.56): plano general exterior coche.
- 275º plano (28.57-29.18): plano en movimiento carretera/música de acompañamiento (lo-fi)/"12.54am Saturday".
- 276º plano (29.19-29.49): plano general/*travelling* acompañamiento/llegada al hotel.
- 277º plano (29.50-30.01): plano ascendente lateral/en el ascensor (fin música).
- 278º plano (30.02-30.28): plano medio/habitación de hotel.
- 279º (30.29-30.48): plano general/se va X/sonido notificación Twitter.

(Inicio escena discusión Zola/Stefani)

- 280º/293er (14) planos (30.49-32.05): *raccord*/primeros planos, medios y generales/discusión Zola y Stefani.

(Fin escena discusión Zola/Stefani)

- 294º plano (32.06-32.46): plano general/motel/Derrek.

(Inicio escena primer cliente)

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

- 295º plano (32.46-33.45): plano general/*travelling* de acompañamiento/primer cliente y Stefani
- 296º/302º (7) planos (33.46-36.08): planos generales y medios/*travelling* de acompañamiento/primer cliente, Stefani y Zola.

(Pausa escena primer cliente)

(Inicio escena exterior del motel)

- 303er/310º (8) planos (36.09-36-35): *raccord/*planos generales/intercambio entre Derrek y hombre desconocido.

(Fin escena exterior del motel)

(Continuación escena primer cliente)

- 311er plano (36.36-36.45): plano general/despedida del primer cliente.

(Fin escena primer cliente)

(Inicio escena nueva tarifa)

- 312º/326º (15) planos (36.46-38.37): *raccord*/planos generales y medios/Zola y Stefani/discusión sobre nueva tarifa.

(Fin escena nueva tarifa)

(Inicio escena supermercado)

- 327º/335º (9) planos (38.38-40.11): planos generales y de la cámara de vigilancia/*raccord* Derrek y hombre desconocido/diálogo.

(Fin escena supermercado)

(Inicio escena conversación Zola/novio)

- 336º plano (40.12-40.25): plano general/Zola/habitación de hotel.

Fundido

- 337º plano (40.26-40.34): plano medio/novio.

Fundido

- 338º plano (40.35-41.01): plano medio/Zola y novio en plano fundido.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

(Fin escena conversación Zola/novio)

(Inicio escena nuevos clientes)

- 339º plano (41.02-41.07): plano general/Zola y Stefani.
- 340º/342º (3) planos (41.08-41.18): cascada de planos generales/diferentes clientes.
- 343er plano (41.19-41.21): plano detalle Stefani.
- 344º/348º (5) planos (41.22-41.30): cascada de planos detalle/diferentes relaciones.
- 349º/353 (4) planos (41.31-41.44): cascada de planos medios/diferentes clientes desnudándose.
- 354º/360º (7) planos (41.45-41.54): cascada de planos medios/diferentes clientes desnudos. Efecto Twitter *like*.
- 361er plano (41.55-42.03): plano general/sexo explícito.
- 362º plano (42.04-42.05): plano general/Zola.
- 363er/368 (6) planos (42.05-42.10): cascada de primeros planos/más clientes.
- 369º plano (42.11-42.12): plano detalle/Zola contando dinero.
- 370º plano (42.12-42.13): plano medio/Stefani pintándose los labios.
- 371er plano (42.13-42.14): plano picado/Zola haciendo la cama.
- 372º/391er (20) planos (42.15-42.55): cascada de los 3 planos anteriores intercalados en repetición con planos de relaciones sexuales y llegadas al orgasmo.

(Fin escena nuevos clientes)

(Inicio escena discusión Derrek/Stefani)

- 392º plano (42.56-43.02): plano general/exterior motel/Derrek y hombre desconocido/llamada telefónica con Stefani.
- 393er/405º (13) planos (43.03-44.04): *raccord*/planos medios/discusión Derrek y hombre desconocido con Stefani y Zola.

(Fin escena discusión Derrek/Stefani)

- 406º plano (44.05-44.26): plano medio/Stefani aseándose.
- 407º plano (44.27-44.35): primer plano/Stefani aseándose.

(Inicio escena dinero)

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

- 408º plano (44.36-45.03): plano general/X, Stefani, Zola/habitación de hotel
- 409º/425º (17) planos (45.04-46.59): *raccord*/primeros planos/Stefani, X, Zola/discusión por el reparto de las ganancias.

(Fin escena dinero)

(Fin secuencia prostitución)

(Inicio secuencia breve motel)

- 426º plano (47.00-47.08): plano medio/Stefani, X/regreso al motel.
- 427º plano (47.09-47.19): plano general/exterior/Derrek, hombre desconocido.

(Inicio escena discusión X/Derrek)

- 428º/454º (27) planos (47.20-48.11): *raccord*/planos generales y medios/interior habitación motel/Stefani, Zola, X, Derrek/fuerte discusión.

(Fin escena discusión X/Derrek)

(Fin secuencia breve motel)

(Inicio secuencia nuevo hotel)

- 455º plano (48.12-48.26): plano general en movimiento de la carretera/música de ritmo africano.
- 456º plano (48.27-49.19): plano general/llegada al hotel/fin música.
- 457º plano (49.17-50.49): plano general/habitación de hotel/Derrek, Stefani, Zola, X/voz *over* narradora.

(Inicio escena piscina)

- 458º plano (50.50-51.08): primer plano/Zola/piscina.
- 459º/480º (22) planos (51.09-52.50): *raccord*/primeros planos y plano general final de escena/Zola, X/diálogo.

(Fin escena piscina)

(Inicio escena discusión Derrek/Stefani)

- 481º plano (52.51-53.01): plano general/*zoom*/Derrek, Stefani/habitación de hotel.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

- 482º/494º (13) planos (53.02-53.44): *raccord*/planos medios y plano general final/Derrek, Stefani, Zola/voz *over* narradora/fuerte discusión entre Stefani y Derrek.
- 495º plano (53.45-53.51): plano medio trasero/Stefani peinándose.
- 496º plano (53.52-54.26). plano general/Zola/voz *over* narradora descriptiva.
- 497º/529º (33) planos (54.27-55.50): *raccord*/primeros planos y planos generales/Stefani, Derrek, Zola, X y esposa/continuación discusión y conflicto.

(Fin escena discusión Derrek/Stefani)

- 530º plano (55.51-56.03): plano detalle de la televisión.
- 531er plano (56.04-56.16): plano general/Derrek (limpiando su vómito), X y esposa.
- 532º plano (56.17-57.21): plano general/X y Zola.
- 533er plano (57.22-57.46): plano general/X, Zola y Stefani.
- 534º plano (57.47-57.57): plano detalle de la televisión.
- 535º plano (57.58-58.03): plano general/Zola.

(Fin secuencia nuevo hotel)

- 536º plano (transitorio) (58.03-58.21): primer plano/*travelling*/juego de espejos/Stefani y Zola maquillándose.

Leve fundido

- 537º plano (transitorio) (58.22-58.33): primer plano/Stefani y Zola maquillándose.
- 538º plano (transitorio) (58.34-58.36): plano detalle/teléfono móvil sonando.

(Inicio segunda secuencia prostitución)

- 539º plano (58.37-59.14): plano general/coche en movimiento/música (lo-fi)/"9.17pm Saturday".
- 540º plano (59.15-59.22): plano general/llegada al destino.
- 541er plano (59.23-59.25): plano interior coche.
- 542º plano (59.26-01.00.20): plano general/*travelling* de acompañamiento/exterior/Zola y Stefani.
- 543er plano (01.00.21-01.02.04): plano medio/interior coche/Zola y Derrek.
- 544º plano (01.02.05-01.02.07): plano medio/interior coche/entra Stefani.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

- 545º plano (01.02.08-01.02.29): plano general en movimiento de la carretera/acompañamiento musical.
- 546º plano (01.02.30-01.02.43): plano general/exterior/Zola y Stefani.

(Inicio escena *gangbang*)

- 547º plano (01.02.44-01.02.46): plano medio/nuevo cliente.
- 548º/565º (18) planos (01.02.47-01.04.50): sucesión de planos cortos medios y generales/interior casa/Zola, Stefani, varios hombres/*gangbang* con Stefani.

(Fin escena *gangbang*)

(Fin segunda secuencia prostitución)

(Inicio escena versión Stefani [añadido fílmico])

Fundido en negro (01.04.51-01.04.56): "On October 30, […]".

- 566º plano (01.04.57-01.05.07): plano medio/"@stefani"/versión de la historia de Stefani.
- 567º/568º (11) planos (01.05.08-01.06.48): recorrido por los diferentes escenarios pasados del film. Versión de los hechos de Stefani.

(Fin escena versión Stefani)

- 569º plano (transitorio) (01.06.49-01.07.19): plano general en movimiento/exterior coche/música de ambiente.
- 570º plano (transitorio) (01.07.20-01.07.59): plano medio trasero/interior coche/imagen de abuso policial (guiño al movimiento *Black Lives Matter*).

(Inicio secuencia secuestro)

- 571er plano (01.08.00-01.08.20): plano general/llegada a otro hotel.

(Inicio escena secuestro Stefani)

- 572º/576º (4) planos (01.08.21-01.09.38): sucesión de planos cortos/planos generales y planos detalle/interior hotel/voz *over* X/Zola y Stefani.
- 577º/579º (3) planos (01.09.38-01.09.40): sucesión de planos medios cortos/Stefani es forzada al interior de una habitación.

(Fin escena secuestro Stefani)

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

(Inicio escena huida Zola)

- 580º/587º (8) planos (01.09.41-01.09.56): sucesión de planos generales cortos/huida de Zola.
- 588º plano (01.09.57-01.10.08): plano general/exterior/Derrek corriendo.
- 589º/590º planos (01.10.09-01.10.14): plano general y plano picado/recepción del hotel/Zola corriendo.
- 591er plano (01.10.15-01.10.32): plano medio trasero/interior coche/X y esposa/llegando al hotel.
- 592º plano (01.10.33-01.10.34): plano general/exterior hotel/Zola, Derrek/llega X.
- 593º plano (01.10.35-01.10.52): plano general/exterior hotel/Zola, Derrek, X/discusión.

(Fin escena huida de Zola)

(Inicio escena enfrentamiento)

- 594º plano (01.10.53-01.11.00): plano general/interior hotel/pasillo/Zola, Derrek, X.
- 595º/610º (16) planos (01.11.01-01.11.52): sucesión de planos cortos/primeros planos, planos medios y planos detalle/pasillo/puertade la habitación/Zola, Derrek, X, hombre desconocido-secuestrador/voz *over* Zola.
- 611er/627º (17) planos (01.11.53-01.13.20): sucesión de planos cortos/planos generales, medios y detalle/interior habitación/Zola, Stefani (inconsciente), Derrek, X, secuestradores (2).
- 628º plano (01.13.21-01.13.39): plano medio Zola/efecto visual/abstracción.
- 629º/667º (39) planos (01.13.40-01.16.02): sucesión de planos medios cortos y generales/interior habitación/Zola, Stefani, Derrek, X, secuestradores/enfrentamiento y disparo a uno de los secuestradores por parte de X.

(Fin escena enfrentamiento)

- 668º plano (01.16.03-01.16.25): plano general/exterior hotel/piscina/X, Zola, Derrek, Stefani/música de acompañamiento/huida.

(Fin secuencia secuestro)

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

(Inicio secuencia final)

- 669º plano (01.16.26-01.16.37): plano general carretera/exterior coche/"7.00am Sunday".
- 670º/673er (4) planos (01.16.38-01.17.02: intercalado de planos interiores y exteriores del coche/Stefani arrojando las armas/Zola.

(Inicio escena reunión final)

- 674º/714º (41) planos (01.17.03-01.19.53): plano general inicial/habitación de hotel/X, esposa, Stefani, Zola, Derrek/planos medios/discusión final y salto desde el balcón de Derrek (momento clímax)/plano general final con *zoom off*/Derrek inconsciente.

(Fin escena reunión final)

(Inicio escena final)

- 715º plano (01.19.54-01.19.59): primer plano/Stefani/interior coche.
- 716º plano (01.20.00-01.20.06): primer plano/Zola/interior coche.
- 717º plano (01.20.07-01.20.11): primer plano/Derrek sangrando/interior coche.
- 718º plano (01.20.12-01.20.21): primer plano/X conduciendo enfadado/interior coche.
- 719º/722º (4) planos (01.20.22-01.20.58): sucesión de primeros planos cortos/Stefani, Zola/interior coche/voz *over* narradora/"@zola"/sonido notificación Twitter/música de final.

(Fin escena final)

(Fin secuencia final)

- 723er plano (01.20.59-01.21.20): plano general /exterior coche en carretera/"and that's the end of that" (créditos).
- 724º/726º (3) planos (01.21.21-01.22.55): planos generales/exterior coche en carretera/créditos.
- 727º plano (01.21.56-01.25.38): plano general/ Bahía de Florida/créditos.

Fundido en negro

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

Dear David (John McPhail, 2023)

Fundido en negro

(Inicio escena explicativa textual sin planos en fondo negro)

- (00.00.36): [texto en pantalla] In 2017 *Adam Ellis began documenting a series of strange experiences that were happening in his apartment* (En 2017 Adam Ellis comenzó a documentar una serie de extraños eventos que estaban sucediendo en su apartamento).
- (00.00.45): *He posted them on Twitter and these "Dear David" posts became a viral sensation* (Los colgó en Twitter y "Dear David" se volvió viral).
- (00.00.52): *The following is based on those true events* (Lo que sigue a continuación está basado en esos hechos reales).

(Fin escena explicativa textual sin planos en fondo negro)

(Inicio secuencia introductoria) [Primer inicio del filme]

(Inicio escena diálogo padres David)

- 1er plano (00.00.57): primer plano general fijo de una calle/indicación textual: *New York City*.
- 2º plano (00.01.02): *travelling* lateral interior/el padre de David.
- 3er plano (00.01.14): interior/madre de David (Linda).
- 4º plano (00.01.16): plano general de ambos.
- 5º/10º (6) planos (00.01.22-00.01.40): *raccord*/diálogo entre ambos sobre internet.

(Fin escena diálogo padres David)

(Inicio escena diálogo David/madre)

- 11º plano (00.01.42): *zoom in*/David en habitación oscura delante de un PC.
- 12º plano (00.01.53): plano detalle de la mano de David en el ratón/voz en off de su madre.
- 13º plano (00.01.56): primer plano de espaldas de David frente al PC.
- 14º plano (00.01.59): primer plano de frente de David frente al PC.
- 15º plano (00.02.00): plano detalle de la pantalla del PC.
- 16º/19º (4) planos (00.02.03-00.02.13): sucesión de planos cortos de David.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

- 20º plano (00.02.16): plano general de David y su madre.
- 21er/25º (5) planos (00.02.17-00.02.25): *raccord*/diálogo entre ambos.

(Fin escena diálogo David/madre)

(Inicio escena chat)

- 26º plano (00.02.28): plano general de espaladas de David.
- 27º plano (00.02.34): plano detalle de la pantalla del PC.
- 28º/33º (6) planos (00.02.36-00.02.46): *raccord* David y pantalla/ciberbullying
- 34º plano (00.02.51): primerísimo primer plano de David.
- 35º plano (00.02.56): plano detalle del teclado.
- 36º plano (00.03.00): primer plano de David.
- 37º plano (00.03.04): plano detalle de la pantalla/[texto en mayúsculas] *WHY DON'T KILL YOURSELF?* (¿Por qué no te suicidas?)

(Fin escena chat)

(Fin secuencia introductoria)

- (00.03.09): [segundo inicio del filme]/efecto de interferencia electrónica/*DEAR DAVID* [título en pantalla]

(Inicio secuencia día 1)

(Inicio escena de presentación)

- 38º plano (00.03.14): primer plano de espaldas de Adam/[texto en pantalla]: *2017*/exterior/banda sonora en off.
- 39º plano (00.03.19): primer plano de frente/Adam con un iPhone. Sobreimpresión en pantalla de los tuits, primera identificación con el medio adaptado (Twitter).
- 40º plano (00.03.23): plano general de Adam en la calle/continuación.
- 41er/42º planos (00.03.26-00-03-30): continuación.
- 43º/56º (14) planos (00.03.35-00.04.36): sucesión de planos cortos en los que Adam coge el metro al trabajo tuiteando (sobreimpresiones en pantalla)/créditos de inicio simultáneamente

(Fin escena de presentación)

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

(Inicio 1ª escena oficinas BuzzFeed)

- 57º plano (00.04.40): plano general de Adam entrando al edificio.
- 58º plano (00.04.48): 1er plano de Adam en su puesto en el interior de las oficinas.
- 59º plano (00.04.50): plano detalle de la herramienta de dibujo digital de Adam.
- 60º plano (00.04.51): plano detalle de la pantalla del PC con el dibujo.
- 61er plano (00.04.52): plano general de las oficinas.
- 62º/65º (4) planos (00.04.55-00.04.59): sucesión de planos de Adam diseñando.
- 66º plano (00.05.03): primer plano de Adam.
- 67º plano (00.05.04): plano detalle de un post en Twitter.
- 68º/70º (3) planos (00.05.07-00.05.20): sucesión de planos cortos Adam interactuando en Twitter (comentarios con *hate*)/Fin banda sonora en off/Adam se dispone a replicar pero se detiene.

(Fin 1ª escena oficinas BuzzFeed)

(Inicio escena Evelyn/Adam/Norris)

- 71er plano (00.05.29): primer plano de Evelyn (compañera de trabajo y mejor amiga de Adam).
- 72º/76º (5) planos (00.05.34-00.05.38): *raccord*/diálogo Evelyn y Adam.
- 77º plano (00.05.42): Plano medio de Norris (colega del trabajo).
- 78º/79º planos (00.05.43-00.05.45): *raccord*/diálogo Norris y Adam.
- 80º/81er planos (00.05.48-00.05.50): continuación Evelyn y Adam.
- 82º plano (00.05.54): plano detalle PC Adam/mail.
- 83º/89º (7) planos (00.05.58-00.06.13): sucesión de planos cortos/susto por la broma grabada del mail (la importancia de los vídeos virales)/continuación del diálogo/1ª aparición de Bryce (jefe de la empresa) de fondo en off.
- 90º plano (00.06.15): plano medio de Norris comiendo.

(Fin escena Evelyn/Adam/Norris)

(Inicio escena discurso Bryce)

- 91er plano (00.06.17): plano general medio/Bryce.
- 92º/134º (43) planos (00.06.21-00.08.05): sucesión de planos cortos recreando la escena de la discusión (Bryce, Adam, Evelyn, Norris) para trabajar en un contenido viral.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

(Fin escena discurso Bryce)

Fundido en negro

- (00.08.06): tuit sobre fondo negro: *I've been told I'm relatable AF.* (Me han dicho que soy jodidamente relacionable.)/cuenta de Twitter: @moby>>dickhead.

(Inicio escena Adam y Kyle)

- 135º plano (00.08.10): plano medio exterior/Adam y Kyle (pareja) en la calle/travelling lateral.
- 136º/147º (12) planos (00.08.20-00.09.22): *raccord*/diálogo Adam y Kyle.

(Fin escena Adam y Kyle)

(Inicio escena adolescentes *trolls*)

- 148º plano (00.09.23): travelling/plano medio interior habitación/dos adolescentes varones chateando con otras personas.
- 149º/189º (41) planos (00.09.30-00.11.28): sucesión de planos cortos (medios, primeros y detalle) ilustrando el chat virtual (3 preguntas condenatorias) de los dos adolescentes con gente y David (este le dice a uno de ellos que se morirá meado encima).

(Fin escena adolescentes *trolls*)

(Inicio escena bar)

- 190º plano (00.11.29): primer plano de Adam
- 191er/217º (27) planos (00.11.30-00.12.39): sucesión de planos cortos (medios, primeros y generales) de la conversación de bar entre Adam, Evelyn y Kyle.

(Fin escena bar)

(Inicio escena muerte adolescente)

- 218º plano (00.12.40): plano detalle de reloj (12 p.m.) en mesita de noche/habitación del adolescente/interior/noche.
- 219º plano (00.12.51): plano picado de la cama/adolescente durmiendo.
- 220º plano (00.12.55): plano detalle de los ojos cerrados.
- 221º plano (00.13.03): plano medio/el adolescente se despierta/aparece la mano de David.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

- 222º/224º (3) planos (00.13.05-00.13.28): sucesión de planos cortos del ataque de David/el adolescente muere orinándose encima (predicción del chat).

(Fin escena muerte adolescente)

(Inicio escena Adam borracho)

- 225º plano (00.13.29): panorámica de la ciudad de noche/inicio banda sonora en off.
- 226º plano (00.13.33): plano general Adam/exterior calle/noche/sobreimpresiones Twitter.
- 227º plano (00.13.40): plano detalle PC/interior apartamento Adam.
- 228º plano (00.13.42): primer plano Adam bebiendo alcohol.
- 229º plano (00.13.46): plano detalle herramienta de dibujo digital.
- 230º/233º (4) planos (00.13.47-00.13.55): sucesión de planos cortos en alternancia interior/exterior.
- 234º/261er (28) planos (00.13.56-00.14.40): sucesión de planos cortos de Adam diseñando historieta gráfica en alternancia con intercambio de tuits con *followers*.
- 262º plano (00.14.41): aparición de la *hater* Chloe en sobreimpresión de tuit.
- 263º/277º (15) planos (00.14.42-00.15.30): continuación interacción en Twitter.
- 278º plano (00.15.40): nuevo tuit de Chloe en sobreimpresión.
- 279º/283º (5) planos (00.15.41-00.16.10): sucesión de planos de memes de internet con el mensaje DIAF (*Die In A Fire* [muere e n un incendio]).
- 284º plano (00.16.17): aparición en las sobreimpresiones de Twitter de un comentario de David: *Why are you so mean?* (¿Por qué eres tan cruel?).
- 285º/288º (4) planos (00.16.18-00.16.38): *follow* entre la cuenta de Twitter de Adam y la de David/Adam se acuesta.

(Fin escena Adam borracho)

(Fin secuencia día 1)

(Inicio secuencia día 2)

(Inicio escena 1er contacto)

- 289º plano (00.16.39): panorámica ciudad/mañana.
- 290º plano (00.16.44): interior apartamento/Adam en cama y gatos.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

- 291er/294º (4) planos (00.16.55-00.17.26): sucesión de planos cortos de Adam con el móvil/notificaciones entrando (sonido notificación).
- 295º plano (00.17.27): plano general mecedora moviéndose/primera presencia de David.
- 296º/299º (4) planos (00.17.29-00-17-42): sucesión de planos cortas de continuación.

(Fin escena 1er contacto)

(Inicio escena 2º contacto)

- 300º plano (00.17.43): plano general del metro.
- 301er plano (00.17.47): panorámica de la ciudad/mañana.
- 302º plano (00.17.50): plano general de la calle/Adam/exterior/sobreimpresiones de las noticias en el móvil/noticia niño muerto/reflejo en el escaparate de David (adulto).

(Fin escena 2º contacto)

(Inicio escena 3er contacto)

- 303º plano (00.18.08): panorámica de la ciudad/noche.
- 304º/307º (4) planos (00.18.12-00.18.23): sucesión de planos cortos de Adam cogiendo el metro/sobreimpresiones de Twitter en pantalla.
- 308º plano (00.18.35): plano medio de Adam en la calle/exterior.
- 309º/310º (2) planos (00.18.36-00.18.49): continuación.
- 311º plano (00.18.50): plano general de un túnel oscuro/sonido ominoso.
- 312º/315º (4) planos (00.18.57-00.19.20): sucesión de planos cortos/tercera presencia de David en las sombras.
- 316º plano (00.19.21): plano general exterior edificio/Adam llegando a casa.
- 317º/218º (2) planos (00.19.25-00.19.30): continuación.
- 319º plano (00.19.31): primer plano de Adam/interior edificio.
- 320º/321er (2) planos (00.19.32-00.19.52): planos medios generales/entran los vecinos.
- 322º plano (00.19.53): plano general de Adam entrando al apartamento/se funde la bombilla.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

(Fin escena 3er contacto)

(Inicio escena nocturna día 2)

- 323er plano (00.20.04): plano general frontal/Adam jugando a la PS4/sobreimpresión de las imágenes del juego.
- 324º plano (00.20.18): plano general exterior de noche.
- 325º plano (00.20.22): plano general interior habitación.
- 326º plano (00.20.29): primerísimo primer plano de Adam dormido.
- 327º plano (00.20.32): plano general distorsionado (visión de Adam) de la habitación.
- 328º plano (00.20.42): primerísimo primer plano de Adam inmovilizado.
- 329º/349º (21) planos (00.20.43-00.21.48): sucesión de planos detalle y generales cortos/recreación del influjo de la posesión de David sobre Adam, llegando a una visión del niño meciéndose en la mecedora.

(Fin escena nocturna día 2)

(Fin secuencia día 2)

Fundido en negro

- (00.21.49): tuit sobre fondo negro: *I saw a child sitting in the green rocking chair at the foot of my bed.* (Vi a un niño en la mecedora verde a los pies de mi cama.)/Inicio del relato tuiterario en el filme.

(Inicio secuencia día 3)

(Inicio escena viaje interdimensional)

- 350º plano (00.21.53): panorámica ciudad/mañana.
- 351er plano (00.21.57): plano medio de seguimiento/Adam y Evelyn/oficinas BuzzFeed.
- 352º/362º (11) planos (00.22.23-00.23.29): sucesión de planos cortos de la transición del diálogo entre Evelyn y Adam al viaje a otra dimensión.
- 363º/370º (8) planos (00.23.30-00.24.16): sucesión de planos cortos de la transición entre dimensiones (real y pasado de David).
- 371er/373º (3) planos (00.24.17-00.24.53): sucesión de planos cortos de la contemplación de Linda dibujando en un supermercado y de David (niño) con el PC en su dimensión del pasado.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

- 374º/380º (7) planos (00.24.54-00.25.11): sucesión de planos cortos del regreso a la dimensión real/vuelta a la oficina.

(Fin escena viaje interdimensional)

(Inicio escena quedada Adam/Evelyn)

- 381er plano (00.25.12): plano general edificio/exterior/noche.
- 382º plano (00.25.16): plano general interior apartamento/Adam y Evelyn.
- 383er/422º (40) planos (00.25.17-00.26.58): *raccord*/diálogo entre Adam y Evelyn y juego al *scrabble*.

(Fin escena quedada Adam/Evelyn)

(Inicio escena investigación en redes)

- 423er plano (00.26.59): plano de la pantalla del PC.
- 424º plano (00.27.00): plano medio de Adam en el PC buscando información en internet y en redes sobre David.
- 425º plano (00.27.05): plano detalle del móvil/saltan las notificaciones.
- 426º/444º (19) planos (00.27.07-00.28.04): sucesión de planos cortos de la búsqueda de información de Adam/presencia de David moviendo la mecedora.
- 445º plano (00.28.05): plano de la pantalla/Adam escribe en Twitter: *So, my apartment is currently being haunted by the ghost of a dead child. (thread)* [Ahora mismo, mi apartamento está siendo encantado por el fantasma de un niño muerto](pero lo elimina)/relación directa con el hilo tuiterario adaptado.
- 446º/449º (4) planos: continuación.

(Fin escena investigación en redes)

(Inicio escena nocturna día 3)

- 450º plano (00.28.40): plano general de Adam en cama.
- 451er/454º (4) planos (00.28.41-00.28.56): sucesión de planos cortos/flashbacks/pequeño hilo musical/Adam y Kyle compartiendo momentos juntos.
- 455º plano (00.28.57): plano general de Adam en cama/retorno al presente en soledad.
- 456º plano (00.28.58): plano medio de Adam dormido.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

- 457º plano (00.29.00): plano general habitación distorsionado.
- 458º plano (00.29.21): Adam dormido.
- 459º plano (00.29.25): plano detalle de la mecedora moviéndose.
- 460º/477º (18) planos (00.29.26-00.30.35): sucesión de planos cortos (medios, primeros, generales) entre David y la primera manifestación "física" de David (niño) en la mecedora/plano 467º (00.30.07): primer plano medio de David con zoom in.
- 478º plano (00.30.36): plano detalle del *scrabble* con el mensaje DIAF.

(Fin escena nocturna día 3)

(Fin secuencia día 3)

(Inicio secuencia día 4)

(Inicio escena mudanza)

- 479º/487º (9) planos (00.30.40-00.31.15): sucesión de planos cortos medios y generales de la mudanza de los vecinos de arriba de Adam/aún noche (madrugada).

Fundido en negro

- (00.31.16): tuit sobre fondo negro: *Need to escape ghost child. Moving to the apartment upstairs.* (Necesito escapar del niño fantasma. Mudándome al apartamento de arriba.).
- 488º plano (00.31.20): plano general del nuevo apartamento/día (mañana).
- 489º/502º (14) planos (00.31.21-00.32.09): sucesión de planos cortos/*raccord* diálogo Evelyn y Adam.

(Fin escena mudanza)

(Inicio escena nocturna día 4)

- 503er plano (00.32.10): plano general exterior edificio/noche.
- 504º plano (00.32.15): plano detalle herramienta digital de dibujo.
- 505º/534º (30) planos (00.32.16-00.34.35): sucesión de planos cortos del acoso de David en el nuevo apartamento de Adam.
- 535º plano (00.34.35): plano de seguimiento/Adam se mete bajo las sábanas de cama y escribe un tuit en el móvil.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

- 536º plano (00.34.36): plano detalle móvil sobreimpresionado/tuit: *So, my apartment is currently being haunted by the ghost of a dead child.* (Ahora mismo, mi apartamento está siendo encantado por el fantasma de un niño muerto.)/Esta vez sí lo publica (texto tuiterario).
- 537º plano (00.34.42): continuación/tuit: *He started appearing in dreams, but I think he's crossedover into the real world now.* (Empezó apareciéndoseme en sueños, pero ahora ha pasado al mundo real.).

(Fin escena nocturna día 4)

(Fin secuencia día 4)

Fundido en negro

- (00.34.50): tuit sobre fondo negro: *I am pretty scared.* (Estoy muy asustado.).

(Inicio secuencia día 5)

(Inicio escena éxito viral)

- 538º plano (00.34.53): plano general de la ciudad.
- 539º/542º (4) planos (00.34.55-00.35.09): sucesión de planos cortos de Adam cogiendo el metro.
- 543º plano (00.35.10): plano general de Adam llegando a la oficina/notificación del móvil en pantalla: *meeting* (reunión)/SMS.
- 544º/561er (18) planos (00.35.11-00.36.13): sucesión de planos cortos en las oficinas de BuzzFeed/más notificaciones (viral)/planos generales de las oficinas/*raccord* diálogo Adam y Bryce (éxito).

(Fin escena éxito viral)

(Inicio escena creación tuiteraria)

- 562º plano (00.36.14): plano de la pantalla del PC/Titula web BuzzFedd: *My Apartment Is Being Haunted By The Ghost Of A Dead Child*/banda Sonora corta en off.
- 563er/564º (2) planos (00.36.16-00.36.22): inicio de la creación ficcional tuiteraria e interacción con *followers*.
- 565º/569º (5) planos (00.36.23-00.36.41): *raccord* diálogo David y Evelyn.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

- 570º plano (00.36.42): plano de la pantalla del PC (interacción): *What should I do next?* (¿Qué debería hacer a continuación?)
- 571er plano (00.36.49): plano PC/redacción de opción múltiple para la respuesta.
- 572º/577º (6) planos (00.36.50-00.36.59): continuación.

(Fin escena creación tuiteraria)

(Inicio escena exorcismo)

- 578º plano (00.37.00): plano detalle botafumeiro/música clerical/apartamento de Adam/+Evelyn.
- 579º/597º (19) planos (00.37.03-00.38.28): sucesión de planos cortos y *raccord* diálogo Adam y Evelyn.

(Fin escena exorcismo)

(Inicio escena nocturna día 5)

- 598º plano (00.38.29): plano medio de Adam en la cama con el móvil/sobreimpresión de los mensajes/comentario *hate* de Chloe.
- 599º plano (00.38.55): plano general de la habitación/noche.
- 600º plano (00.38.57): plano general/el gato acecha en la puerta.
- 601er plano (00.38.59): plano detalle del reloj.
- 602º/609º (8) planos (00.39.00-00.39.47): sucesión de planos cortos que muestran cómo se empieza a filtrar humo (anticipación)/aparición David (más humo).
- 610º plano (00.40.00): sucesión de una veintena de fotogramas en 5 segundos equivalentes a 1 solo plano de David sufriendo (niño y adulto)/cambio de dimensión.
- 611er plano (00.40.06): plano general de Adam en cama liberado del humo.
- 612º plano (00.40.12): plano general de David en la mecedora.
- 613er plano (00.40.20): plano de Adam diciendo: *What do you want from me?* (¿Qué quieres de mí?).
- 614º plano (00.40.25): plano de David mirando hacia un lado de la habitación.
- 615º/616º (2) planos (00.40.26-00.40.27): plano detalle máquina de escribir.
- 617º/618º (2) planos (00.40.28-00.40.32): plano mecedora vacía.
- 619º/621er (3) planos (00.40.35-00.40.37): sucesión de planos cortos en los que David ataca con la máquina de escribir a Adam (recreación de su pasado).

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

- 622º plano (00.40.38): Adam despierta herido.
- 623er plano (00.40.56): plano detalle del reloj roto.
- 624º plano (00.40.59): plano general de Adam en el salón escuchando las grabaciones del móvil.
- 625º/628º (4) planos (00.41.00-00.41.37): sucesión de plano cortos en los que se oyen ruidos procedentes del piso de abajo.
- 629º plano (00.41.57): plano medio de Adam bajando las escaleras armado con un cuchillo.
- 630º/635º (00.41.58-00.43.16): sucesión de planos cortos en los que Adam se reencuentra con Kyle en el edificio.

(Fin escena nocturna día 5)

(Fin secuencia día 5)

(Inicio secuencia día 6)

(Inicio escena ruptura Adam y Kyle)

- 636º plano (00.43.17): panorámica ciudad/día (mañana).
- 637º plano (00.43.20): plano general interior restaurante/Adam y Kyle.
- 638º/668º (31) planos (00.43.21-00.45.15): sucesión de planos cortos escenificando la ruptura de la pareja/*raccord* Adam y Kyle/1as revelaciones del control (manipulación) de David sobre el móvil de Adam/apuntado en Grinder (app de citas)/sobreimpresiones en pantalla/Kyle se va.

(Fin escena ruptura Adam y Kyle)

(Inicio escena continuación relato tuiterario)

- 669º plano (00.45.16): plano general de la ciudad/Adam en la calle caminando/anochece/inicio banda sonora melódica en off.
- 670º plano (00.45.20): plano frontal medio de Adam.
- 671er plano (00.45.30): plano pantalla PC/sonido de tecleo en Twitter/alta fidelidad con el desarrollo del relato tuiterario.
- 672º plano (00.45.35): plano medio de Adam con sobreimpresión de los tuits en pantalla: *There have been a few developments in my apartment, but I'm not really sure what to make of them.* (Han ocurrido ciertas cosas en mi apartamento, pero no sé qué pensar de ellas.).

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

- 673º plano (00.45.40): plano picado del móvil sonando/tuit sobreimpresionado: *I started getting phone calls from an unmarked number.* (He empezado ha recibir llamadas de un número desconocido.).
- 674º plano (00.45.57): plano de los gatos en la puerta/foto con el móvil/tuit sobreimpresionado: *My cats gather at the front door at exactly midnight and just stare at it.* (Mis gatos se ponen junto a la Puerta justo a medianoche y simplemente se quedan ahí.).
- 675º plano (00.46.00): sobreimpresión tuit: *I don't Know how to make sense of it all, but I think he wants me dead.* (No le encuentro sentido a todo esto, pero creo que me quiere muerto.).
- 676º plano (00.46.03): plano detalle de las teclas (ASK#3) (clave de la tercera pregunta condenatoria).

(Fin escena continuación relato tuiterario)

(Inicio escena bar de copas)

- 677º plano (00.46.08): plano general Evelyn y otra gente/noche/bar/hablan mal de Adam/Adam entra al fondo y escucha la conversación.
- 678º/681er (4) planos (00.46.11-00.46.36): sucesión de planos cortos de Adam marchándose.
- 682º plano (00.46.37): plano general de Adam en la calle/noche.
- 683er/689º (7) planos (00.46.38-00.47.40): sucesión de planos cortos de la presencia de David en la estación de metro/fin banda sonora melódica en off.

(Fin escena bar de copas)

(Inicio escena VIRAL)

- 690º plano (00.47.42): plano general desenfocado de Adam en el apartamento de noche.
- 691er plano (00.47.45): plano detalle de la máquina de escribir y una foto de lla infancia.
- 692º/701er (10) planos (00.47.47-00.48.44): sucesión de planos cortos de Adam en cama viendo porno/se enciende la webcam del PC.
- 702º plano (00.48.45): plano detalle móvil/llamada desconocida.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

- 703er/709º (7) planos (00.48.50-00.49.23): sucesión de planos cortos con el efecto *following* en pantalla/SMS de Evelyn anunciando.
- 710º plano (00.49.24): panorámica de la ciudad de noche con el efecto.
- 711er plano (00.49.31): continuación.

(Fin escena VIRAL)

Fundido en negro

- (00.49.31): tuit sobre fondo negro: *This past weekend was the first time I actually felt unsafe in my home.* (Este pasado fin de semana fue la primera vez que en verdad me he sentido inseguro en mi casa.).

(Inicio escena nocturna día 6)

- 712º plano (00.49.38): plano medio de Adam durmiendo.
- 713er/722º (10) planos (00.49.39-00.50.00): sucesión de planos cortos en los que Adam es arrastrado por el suelo.
- 723er/728º (6) planos (00.50.18-00.50.52): sucesión de planos cortos de Adam viajando a otra dimensión/sonidos de hospital.
- 729º plano (00.50.53): plano de la llegada a la dimensión de David.
- 730º plano (00.51.26): plano PC de David.
- 731er/749º (19) planos (00.51.27-00.52.00): sucesión de planos cortos (primeros)/Adam, David y su padre/distorsiones espaciotemporales/*raccord* en diálogos/David estrangula a su padre.
- 750º plano (00.52.06): contrapicado de David matando a su padre.
- 751er/754º (4) planos (00.52.07-00.52.15): sucesión de planos cortos/entra madre David (Linda)/golpea en la cabeza a David con monitor dejándolo casi muerto en el suelo con la cabeza deformada.
- 755º/758º (4) planos (00.52.16-00.52.30): plano medio de Adam con medio cuerpo colgando de la ventana/lloviendo/vuelta a la dimensión del presente.
- 759º/761er (3) planos (00.52.31.00.53.20): sucesión de planos cortos en el baño tras ducha/DIAF escrito en el espejo/abrasión en el brazo.

(Fin escena nocturna día 6)

USC
DE SANTIAGO
DE COMPOSTELA

(Fin secuencia día 6)

(Inicio secuencia día 7)

(Inicio escena recreación imagen icónica David)

- 762º plano (00.53.22): plano completo de la pantalla del dibujo de David.
- 763er plano (00.53.24): primer plano Adam/oficina.
- 764º/766º (3) planos (00.53.25-00.53.31): continuación dibujo.
- 767º plano (00.53.32): sobreimpresión tuit: *I did my best to draw his head.* (Intenté hacer lo mejor posible un dibujo de su cabeza.).
- 768º/802º (35) planos (00.53.33-00.55.50): sucesión de doble *raccord* (Adam y Evelyn, Adam y Bryce).

(Fin escena recreación imagen icónica David)

(Inicio escena llamada Kyle)

- 803er plano (00.55.51): plano detalle de la caja del detector de movimiento.
- 804º plano (00.55.55): plano medio David/calle/día/llamada Kyle.

(Fin escena llamada Kyle)

Fundido en negro

- (00.57.11): tuit sobre fondo negro: *It's time to get someone else involved. This isn't going to stop until I do something.* (Es hora de involucrar a alguien más. Esto no va a parar hasta que haga algo.).

(Inicio escena médium)

- 805º plano (00.57.16): plano medio de Adam y la médium/interior apartamento.
- 806º/833er (28) planos (00.57.17-00.59.17): sucesión de planos cortos/*raccord* diálogo Adam y médium.

(Fin escena médium)

(Inicio escena nocturna día 7)

- 834º plano (00.59.18): plano pantalla PC/buscador: *How did I invite a ghost into my life?* (¿Cómo he invitado a un fantasma a mi vida?).
- 835º plano (00.59.20): plano medio Adam de espaldas en el PC/noche/apartamento.
- 836º/837º (2) planos (00.59.23): PC y sobreimpresiones en pantalla.
- 838º plano (00.59.25): plano picado de carta entrando bajo la puerta.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

- 839º/844º (6) planos (00.59.30-01.00.22): sucesión de planos cortos a través de la mirilla (presencia David).

(Fin escena nocturna día 7)

(Fin secuencia día 7)

(Inicio secuencia día 8)

(Inicio escena Phyllis)

- 845º plano (01.00.23): plano general exterior/calle.
- 846º plano (01.00.28): plano general interior/restaurante.
- 847º/860º (14) planos (01.00.29-01.01.25): *raccord*/diálogo Phyllis (experta en sucesos paranormales) y Adam.
- 861er/862º (2) planos (01.01.26-01.01.30): plano general estética registro cámara de seguridad/Linda en centro psiquiátrico/interrogatorio.
- 863º/870º (8) planos (01.01.32-01.02.02): sucesión de planos cortos continuación *raccord*.

(Fin escena Phyllis)

(Inicio escena Linda)

- 871er plano (01.02.03): plano detalle teclado PC.
- 872º plano (01.02.05): plano medio Adam/interior apartamento/buscando información de Linda (madre David) en PC.
- 873º/898º (26) planos (01.02.06-01.04.05): sucesión de planos cortos que revelan la relación de los viajes dimensionales con la realidad del pasado/David sigue vivo tras la agresión con el monitor de Linda.

(Fin escena Linda)

(Inicio escena hospital)

- 899º plano (01.04.06): contrapicado hospital/exterior/calle.
- 900º plano (01.04.10): plano medio Adam/interior/hospital/sobreimpresión tuit: *I think she killed her son.* (Creo que ella mató a su hijo.).
- 901er/933er (33) planos (01.04.11-01.06.21): sucesión de planos cortos de Adam intentando localizar a David (Johnson/apellido)/se suceden visiones de

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

David/detalle de la pantalla del PC del hospital: ****Body missing from morgue** *Currently under investigation* (Cuerpo desaparecido de la morgue. Actualmente bajo investigación)/Adam encuentra dirección de la doctora Landers.

(Fin escena hospital)

(Inicio escena casa doctora Landers)

- 934º plano (01.06.22): plano medio Adam/exterior de noche.
- 935º/944º (10) planos (01.06.23-01.07.15): sucesión de planos cortos/Adam entra en casa de la doctora Landers.
- 945º plano (01.07.16): Adam encuentra archivos y fotos de David/despacho Landers.
- 946º/956º (11) planos (01.07.17-01.07.54): sucesión de planos cortos Adam/interior casa.
- 957º plano (01.07.54): plano general Landers ahorcada.
- 958º/960º (3) planos (01.07.55-01.07.59): continuación.
- 961er plano (01.08.00): primer plano Landers/abre los ojos/Adam huye.
- 962º/964º (3) planos (01.08.01-01.08.21): continuación.
- 965º plano (01.08.22): panorámica ciudad noche/Adam llamando 911.

(Fin escena casa doctora Landers)

Fundido en negro

- (01.08.25): tuit sobre fondo negro: *I'm losing my mind.* (Me estoy volviendo loco.).

(Inicio escena nocturna día 8)

- 966º plano (01.08.29): plano detalle del café/interior apartamento Adam/noche.
- 967º/1017º (51) planos (01.08.30-00.11.04): sucesión de planos cortos de la posesión física de Adam por parte de David mientras intenta no dormirse viendo TV/dimensión oscura David/autolesión Adam con cuchillo poseído/siri intentando llamar a Kyle/se hace de día.

(Fin escena nocturna día 8)

(Fin secuencia día 8)

USC DE COMPOSTELA

(Inicio secuencia día 9)

(Inicio escena conflicto oficina)

- 1018º plano (01.11.05): plano detalle móvil/grabación noche anterior.
- 1019º/1074º (56) planos (01.11.06-01.15.36): sucesión de planos cortos y travellings de acompañamiento con varios *raccords* (Adam/Evelyn, Adam/Norris, Adam/Bryce) de los conflictos de Adam por la manipulación de David con la gente de la oficina (y Kyle, llamada).

(Fin escena conflicto oficina)

(Inicio escena Adam vs. David)

- 1075º plano (01.15.37): plano medio de Adam entrando al apartamento/noche.
- 1076º/1081er (6) planos (01.15.38-01.16.10): sucesión de planos cortos Adam escuchando los mensajes de voz de Kyle.
- 1082º/1092º (11) planos (01.16.16-01.16.59): sucesión de planos cortos de Adam dibujando la historia.
- 1093er/1102º (10) planos (01.17.00-01.17.17): sucesión de planos cortos y contrapicados inclinados/continuación historia dibujada*: I'm in control now* (Ahora yo tengo el control).
- 1103er/1126º (24) planos (01.17.18-01.17.57): sucesión de planos cortos del enfrentamiento psicológico Adam y David/Adam hace sin querer la tercera pregunta a David (con 3 preguntas se desata la muerte).

(Fin escena Adam vs. David)

(Inicio escena gamificación)

- 1127º plano (01.18.00): plano pantalla imitación videojuego/clímax del filme/*Loading* (Cargando.)
- 1128º/1135º (8) planos (01.18.01-01.18.39): sucesión de planos cortos imitando la estética del videojuego.
- 1136º plano (01.18.40): plano medio de Adam ya dentro del juego/inmersión lúdica/adaptación de la pantalla a la pantalla de juego/menú multiopción.
- 1137º/1139º (3) planos (01.18.41-01.18.50): sucesión de planos medios de Adam en el juego/estética de movimiento al estilo *game player*.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

- 1140º/1179º (40) planos (01.18.51-01.19.54): concatenación de tres tipos de planos: primer plano de Adam pasivo espectador/plano detalle del mando del jugador enmascarado (David)/plano medio de Adam como jugador dentro del juego/sobreposición del jugador en 3 niveles: el jugador físico enmascarado/el jugador inmerso Adam/el espectador pasivo Adam frente al juego/objetivo del juego: DIAF (*Die In A Fire*).

Fundido en negro

(Fin escena gamificación)

(Inicio escena incendio)

- 1180º plano (01.19.58): plano picado medio Adam tirado en el suelo.
- 1181er plano (01.20.00): viaje a la dimensión de David.
- 1182º/1189º (8) planos (01.20.01-01.20.47): sucesión de planos cortos ilustrando el ciberbullying que recibía David.
- 1190º/1208º (19) planos (01.20.48-01.21.14): sucesión de planos cortos de la alucinación con Evelyn, Kyle, Norris y Bryce culpando a Adam.
- 1209º/1210º (2) (01.21.15) planos: aparición David adulto.
- 1211er/1227º (17) (01.21.19-01.22.01) planos: sucesión de planos cortos originándose un incendio en la cocina de la dimensión real.
- 1228º plano (01.22.03): plano general Evelyn y Kyle se dirigen al edificio ardiendo.
- 1229º/1296º (68) planos (01.22.04-01.24.18): sucesión de planos cortos del enfrentamiento entre Adam y David adulto/Adam mata a David golpeándolo en la cabeza con un router.
- 1297º plano (01.24.19): plano medio de Adam saliendo del apartamento en llamas.
- 1298º/1303er (6) planos (01.24.20-01.24.39): sucesión de planos cortos en los que Evelyn y Kyle socorren a Adam.
- 1304º plano (01.24.40): plano de acompañamiento más tenso del filme/Adam es arrastrado con la mirada fija e inmóvil por Evelyn y Kyle/travelling/cierra finalmente los ojos (sigue vivo).
- 1305º plano (01.24.59): plano general exterior/camión de bomberos.
- 1306º/1312º (7) planos (01.25.00-01.25.32): continuación.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

- 1313er plano (01.25.33): desaparece el cadáver de David y su rastro en el móvil de Adam.
- 1314º/1315º (2) planos (01.25.35-01.25.44): continuación.
- 1316º plano (01.25.45): plano medio Evelyn/descubre la verdad.
- 1317º/1330º (14) planos (01.25.46-01.26.58): sucesión de planos cortos generales medios/Adam, Evelyn, Kyle y los gatos en la ambulancia/Evelyn se disculpa con Adam.

(Fin escena incendio)

(Fin secuencia día 9)

Fundido en negro

- (01.27.15): tuit sobre fondo negro: *For everyone asking if I'm alive, I'm doing OK* ✌️ (Para todos los que se pregunten si sigo vivo, estoy bien ✌️).

(Inicio escena final)

- 1331er plano (01.27.22): primer plano de Chloe/interior/*gameset*/directo en redes sociales.
- 1332º/1335er (4) planos (01.27.23-01.28.09): sucesión de planos medios cortos con las sobreimpresiones en pantalla de los comentarios al directo y reacciones.
- 1336º/1337º (2) planos (01.28.10): David aparece en los comentarios.
- 1338º/1339º (2) planos (01.28.16): Chloe hace las 3 preguntas condenatorias.
- 1340º plano (01.29.05): sigue el plano medio/Chloe poseída.
- 1341er/1342º (2) planos (01.29.25-01.29.40): dos últimos planos generales del filme de David de espaldas en el PC.

Créditos

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

Anexo II: *#The Story*: 148 tuits traducidos sin imágenes (Zola, 2015)[198]

- ¿¿¿¿¿¿¿Todos queréis escuchar una historia de cómo yo y esta puta aquí nos conocimos???????? Es más bien larga pero llena de suspense. 😂😭
- De acuerdo, escuchad. La historia es larga. Conocí a esta tía blanca en Hooters. Yo era su camarera. Vino con un tipo negro gordo y viejo.
- Ya sabéis que las chicas de Hooters tenemos que hablar con nuestros clientes, así que me siento con ellos y empezamos a hablar y ella me dice que baila. Así que le digo:
- ¡Sí, tía, yo también! Entonces me dice que el tipo negro enorme es su *sugar daddy* (su novio viejo y rico) y yo le digo sí tía, mi *sugar daddy* está en casa, te entiendo, te entiendo.
- Así que nos caemos bien con este rollo de tías o lo que sea. ¡E intercambiamos números! Estamos en plan: "La próxima vez que vayas a bailar voy contigo", y los dos se van.
- Entonces AL DÍA SIGUIENTE me llega un mensaje en plan: "TÍA, VAMOS A FLORIDA" y yo pienso ¿¿eh?? Y ella en plan: "Voy a bailar a Florida, vente".
- Estoy en plan escéptico. Tía, joder, ¿¿¿¿acabamos de conocernos y ya estamos haciendo viajes de amigas juntas???? PERO yo había ido a Florida hacía dos meses y gané 15.000.
- Así que más o menos acepté. Le digo: "Vale, iré. ¿Quién va y cuándo salimos?". Y todo lo que la tía me dice es: "Estate lista a las 8".
- Así que la llamo y le digo: "Tía, HE PREGUNTADO que quién va". Y me dice: "Mi novio y nuestro compañero de piso que tiene sitio en Tampa".
- Le digo que vale, vale, vale. Estaré lista. Así que hago una maleta con mi ropa de stripper favorita y estoy lista. Mi novio NO QUERÍA que fuera. Estaba taaaaaaaaan molesto.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

[198] Traducción elaborada a partir de las capturas de los *tweets* recogidas en el portal web https://imgur.com/a/WDwyW.

- Así que tuve que calmarle a polvos y entonces me fui. Cuando me metí en el coche había un chico blanco (su novio) y un tipo negro enorme (que NO era el mismo de antes).
- Le envío un mensaje desde el asiento de atrás en plan: "¿Otro novio viejo y rico? Es tu tipo, tía". Y EL TÍO NEGRO TENÍA SU MALDITO TELÉFONO.
- Así que se empieza a reír y dice: "Estoy usando su GPS. No, no soy su *sugar daddy*. La conozco desde hace 8 años. Vivimos todos juntos".
- Le digo: "Perdona, no lo sabía. ¿Quién vive en Tampa?". Y el tipo negro (que aún no me ha dicho su nombre) dice: "Mi prometida"... Así que nada más y seguimos conduciendo.
- El viaje fue bien. Todos charlando, riendo, escuchando a Gucci. Echo una siesta y me despierto en Florida. El tipo negro dice: "Os llevo a la habitación y luego
- os dejo en el club mientras voy a ver a mi novia. Jarret (su novio blanco) estará en la habitación si necesitáis que os vaya a recoger después del trabajo". Suena bien.
- PERO no vamos al Four Seasons. Acabamos en un motel de mierda. Así que digo EN SEGUIDA: "No me voy a quedar aquí, cariño".
- HABÍA LITERALMENTE PROSTITUTAS DE PIE CON SUS CHULOS EN LA PUERTA. LO JURO POR DIOS. Digo: "Tengo pasta. Puedo coger mi propia habitación. Está bien".
- Así que Jessica (la chica blanca) me lleva a un lado y me dice: "Estaremos en el club toda la noche. ¡Esta habitación es para Jarret, no para nosotros!".
- Le digo: "Vale, tía. Pero que quede claro que NO voy a dormir aquí". Así que dejamos nuestras cosas en el motel con Jarret y nos vamos al club.
- Nos ponemos a currar. Era una noche muy lenta (viernes, aún temprano) y el club tenía UN MONTÓN de normas a las que no estoy acostumbrada (soy más bien de desnudarme del todo),
- pero este club exige parches y pantalones cortos de chico y esas mierdas... En fin. Así que después de ganar 800 dólares, estoy lista para irme.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

- Ella estaba hablando con un tipo, intentando sacarle el dinero, e intercambiaron números. Yo estaba en plan: “Llama a tu chico, ¡estoy lista!”. Ella llama
- al tipo negro y yo en plan bueeeeeeeno ese no es tu chico, pero vale. Entonces la pillo por banda antes de que llegue y le pregunto qué pasa con su compañero de piso.
- Y ella en plan “somos íntimos. Antes de conocer a Jarret estaba con él. Me cuidaba”. Y yo en plan OOOOOH, bien, no necesito eso.
- “Me cuidaba” en idioma de stripper significa que era su chulo. Y le pregunto si Jarret lo sabe y me dice que claro que no. Strike 1.
- Entonces dice: “No ha ganado nada hoy. ¿Cuánto has ganado? Porque va a preguntar...” Y le digo: “Uhmmm... Eso no te incumbe, Jess”. Relájate.
- Así que aparca y NADA MÁS entrar en el coche pregunta: “¿Cuánto habéis ganado?”. Dijimos lo mismo: “Nada”. Así que dice: “Mierda, mi chica dice que también
- ha tenido una mala noche. Vamos a recogerla”. (Su prometida vive allí). La recogemos y dice: “Nadie ha ganado una mierda. ¿Queréis trampear (trap)?”
- Eso en idioma stripper significa prostituirse. Así que Jessica dice: “Joder sí, tienes clientes” y yo estoy sentada detrás callada y él en plan: “Tú también puedes”.
- Entonces Jessica está en plan: “Sí, necesito ese trabajo. Pero Jerry está en la habitación”, y él dice: “No os he metido en ese agujero de mierda por nada”.
- Sigo callada. Aparcamos en un hotel chulo en la otra punta de la ciudad y dice: “Voy a reunir a unos cuantos clientes y os envío un mensaje con todo”.
- Le dio un móvil. Yo estaba superada en ese momento. Así que nos metemos en la habitación. Muy bien. Solo Jess y yo. Y SALTO:
- “ZORRA, ME HAS LIADO. NO VOY A PROSTIUIRME CONTIGO. ME VOY A CASA”, pero empieza a llorar y se pone en plan: “No quería venir sola.
- Por favor, no me dejes. Me acojonaría mucho”. Está llorando. Estoy en plan, por Dios, de verdad. Ahora me siento mal por la zorra.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

- Y ella en plan: “Puedes limitarte a revisar a los tipos, no te va a obligar a prostituirte”. Le digo: “TÍA SÉ QUE NO U OS MATO A TODOS”.
- Así que se asea y llaman a la puerta. Abro y un tipo gordo y blanco dice: “He venido a ver a la chica blanca".
- Le miro los bolsillos, le cojo la cartera y le dejo pasar... Empiezan a follar JUSTO en la cama que está a mi lado. Estoy hecha un puto lío. UN DESASTRE.
- Cuando terminan le da 100 dólares. Le digo: “Jess, ¿¿¿¿estás vendiendo tu coño por 100 dólares???? El coño vale miles. Lo estás flipando”. Y dice: "Yo no soy quien
- pone los precios. Los precios están establecidos cuando llegan”. Así que le digo: “No, tía. Si vas a hacer esto, hazlo bien...”
- Así que le hago unas fotos y las cuelgo en Backpage. Además del número de teléfono, digo que hay un mínimo de 500 dólares. El teléfono COMIENZA A ARDER.
- Y le digo: “Lo ves, tía. Te he conseguido a un tío que viene AHORA y te dará 500 dólares por 15 minutos”. Viene, le reviso, se va.
- Así TODA LA NOCHE. Se tiró como a 20 tíos y su chulo de mierda solo envió a tres de ellos... 😑😑😒😒 A las 6 de la mañana JARRET LLAMA.
- Ella contesta con el altavoz y el tío está loco: “¿DÓNDE COÑO ESTÁIS ZOLA Y TÚ? ¡EL CLUB HA CERRADO!”. Y dice que fuimos a otros dos clubes porque había poco negocio.
- Entonces googleo clubes de 24 horas (hay unos cuantos en Florida) para intentar ayudarla con su mentira y NO se lo traga. Está ENFADADÍSIMO. Y dice: “Si te fuiste a casa con un tío, ESTÁS MUERTA”.
- ¿¿¿Y entonces quiere hablar conmigo??? Y yo en plan tíííííooooo voy a acabar matando a estos tarados esta noche. Y empieza a GRITARME A MÍ.
- “¿Dónde estáis? ¡Sé que miente! ¡No seas una zorra como ella, Zola!” Le dije: “Te PROMETO que no...” Me colgó y ahí se acabó la conversación.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

- No supimos nada más de él en toda la noche. Nos dormimos. Unas horas más tarde el tipo negro (SIGO SIN SABER SU NOMBRE) aparece.
- Pregunta cuánto ganamos anoche y Jessica le dice: “5.500” y yo en plan POR QUÉ COÑO LE DICE LA VERDAD. Yo la chuleé, NO ÉL.
- Así que dice: “Coño, ¿cómo? Eso está bien porque solo te envié tres clientes”. Y ella dice: “Zola me hizo un perfil de Backpage”. Y yo ya en plan AYAYAY... Ya empezamos...
- Y me dice: “¿Puedes hacer mi trabajo mejor que yo?”. Y le contestó: “Solo estaba ayudándola, a mí me da igual. Tus clientes pagaban poco”. Se empezó a reír.
- Se pone: “Dame el dinero” y ella se lo da TODO, y él dice: “Gracias, Zola. Eres buena” y me tira 500 dólares...
- Me pongo el dinero en mi sujetador. Qué cojones. Y Jess le dice: “¿Y yo qué?”. Y él le contesta: “Me debes el alquiler, Jess. Llevas meses sin pagar”. Y yo pensando mieeeeeeerda...
- Entonces nos vamos a ver a Jarret en el hotel cochambroso. Porque nuestras cosas estaban ahí. Nada más llegar vemos a Jarret relajándose fuera y fumando hierba con un tipo.
- PRESTAD ATENCIÓN AHORA. Llegamos y les saludamos y Jarret dice: “Aquí están” y el chulo dice: “AQUÍ ESTÁ QUIEN, ENANO. ¿QUIÉN ES ESTE?”.
- Jarrett se empieza a reír y dice: “Me estaba preguntando quién era y con quién había venido y le dije que con mi novia y sus amigos, eso es todo. Relájate...”
- El tipo que está con Jarret se ríe y dice: “Nos vemos luego, tío. Encantado”. Y se va. Era un tipo negro con rastas. Un negro de Florida.
- Entonces vamos todos a la habitación y el chulo se vuelve LOCO con Jarret: “¡¡No conoces a esos tíos!! ¡¡No puedo creer que le dijeras que había dos tías aquí!!”
- Y Jarret le dice: “Preguntó por qué estaba aquí cabreado anoche. Todo lo que le dije es que mi chica se fue a trabajar con su amiga y no quería que lo hiciera”.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

- Entonces el chulo GRITA: “¿ASÍ QUE ESE NEGRO SABE QUE HAY DINERO AQUÍ? ¡VAYA MIERDA! ¡NOS TENEMOS QUE IR! ¡AHORA!”. Y Jess y yo 😳😳😳😳😳😳😳😳

- Así que hacemos la maleta y salimos. Fuimos a un hotel más bonito a unos 20 minutos de distancia. Y el chulo estaba en plan: “¡Zola, vigila a Jarrett!”.

- Y yo en plan: “Oh, mierda, me ha ascendido a vigilante”. Se pira (de nuevo con su prometida) y Jarrett y Jess empiezan a discutir.

- Él dice: “Sé que estabas prostituyéndote, Jess. Vi el anuncio en Backpage”. Y le enseña un pantallazo y yo pensando: "MIERDA. YA EMPEZAMOS".

- Entonces se pone a llorar como una niña. Y yo pensando: “Guau”. Y él en plan: “Pensaba que esta mierda se había acabado. No he venido contigo a Florida para esto. Esto es una mierda”.

- Y se me gira y me dice: “¿Viniste para esto, Zola?”. Y le digo: “NO, Jarret, me han engañado. No voy a seguir con vosotros después de esto”.

- Y él dice: “Guau, has liado a tu propia amiga. Eres una zorra”. Se ponen a discutir durante horas. Les dejo y me voy a la piscina. ¡Al fin y al cabo, estoy en Florida!

- Así que MI CHICO me llama. Le miento y le digo que todo va bien. No quería que se preocupara. Tomé una buena cena y entonces el chulo llama al móvil.

- Contesto y está en plan: “Ahora que eres una madame y toda esa mierda, haz lo mismo esta noche. Pero haremos visitas solo, que ese hotel es demasiado fino para trabajar”.

- Y yo, pues vale, lo que digas. Sobre todo por otros 500 dólares. Voy a la habitación y le digo a Jess que se arregle. Jarret se pone: “QUÉ COJONES. OTRA VEZ NO, ZORRA”.

- Y le digo: “Cálmate, Jarret, por favor”. Y el tío se lía A DARSE PUÑETAZOS A SÍ MISMO. Como los pirados, tío. Y yo en plan MIEEEEEEERDA, NOOOOOO.

- Él dice: “Si haces eso otra vez, Jess, me mato. Te quiero demasiado”. Y yo pensando que a este tío se le ha ido la pinza.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

- Así que le digo: “Jarret, haz EL PUTO FAVOR de sentarte. Jess, ven conmigo para que te eche unas fotos que ya son las diez”. Le hago un nuevo anuncio.
- Salimos del baño (la peiné y maquillé y toda esa mierda) y Jarret dice: “Ahora todo el mundo sabe que eres una puta. Que te jodan. ¡Me quiero ir a casa!”. Y le digo: “¿¿Eh??”.
- Le tira el teléfono a Jess y ¡¡¡¡ES SU FACEBOOK!!!! ¡¡¡¡Un estatus CON SUS DOS ANUNCIOS!!!! ¡¡¡¡SU MADRE ESTÁ ALLÍ VOLVIÉNDOSE LOCA EN LOS COMENTARIOS!!!!
- A Jessica se le va. “Dios. ¡Mi madre cuidaba de mi hija esta semana! ¡Pero cómo has podido! Está literalmente en el suelo y le está dando algo”. Yo estaba en plan 😳😳😳😳😳😳
- Entonces Jessica llama al chulo y le dice: “JARRET LO HA PUESTO TODO EN FACEBOOK. ¡MI FAMILIA LO ESTÁ VIENDO!”. El chulo dice: “¡LE DIJE A ZO QUE LO VIGILARA!”.
- LITERALMENTE cinco minutos después, el chulo está aporreando la puerta. Ahora viene con su prometida. Y agarra a Jarret del cuello.
- No perdió NI UN MINUTO. Le dice: “Debería matarte”. A Jarret no le llegan los pies al suelo y está llorando: “No por favor no”... Yo estoy llorando bajito.
- ¡Su prometida saca una pistola! Y le dice: “Que se joda. La ha fastidiado con NUESTRA CHICA”. Y yo en plan JODER, DIOS MÍO.
- Así que Jess interviene: “Por favor, no. Solo dale una paliza, Z”. Y yo pensando: “Ah, vale, su nombre es Z. Bien. Ya lo tengo”. Así que le suelta.
- Z dice: “No, voy a matar su hombría, eso sí”. Y se sienta en la cama al lado de su prometida y dice: “Siéntate delante, Jarret”.
- Lo hace... Aún llora. Le dice: “Borra el post. Y dame tu teléfono”. Lo hace. Entonces dice: "Ven aquí, Jess"... Yo estaba perdida.
- Su PROMETIDA le desabrocha los pantalones y Jess se pone de rodillas y empieza a chuparle la polla DELANTE DE JARRET Y YO ESTABA EN PLAN QUÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉ.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

- Entonces se pone de pie... Y empieza a tirarse a Jess por detrás... Jarret simplemente está ahí sentado... Yo estoy de pie con la boca tan abierta que me llega al suelo.
- La prometida está al lado de ellos con la pistola en el regazo. Y yo pensando maldita sea... Así que él se levanta y dice: "Límpiate, Jess. Tienes que trabajar".
- Mira a Jarret y dice: "¿Alguna pregunta?". Jarret dice: "Quiero irme a casa". 😂😭😂💀😭😂 Me comencé a reír en voz alta. No lo pude evitar.
- Y Z dice: "No. Voy a pasar la noche con mi chica, así que TÚ vas a llevar a Jess a hacer las visitas". Y yo pensando MIEEEEEEEEEEEEERDA, eso es retorcido, tío.
- Él dice: "Zola tiene los clientes y direcciones para que la puedas llevar", y él y su prometida se van. La habitación está en silencio durante media hora. Lo juro.
- El primer cliente llama y dice que está listo... Así que Jarret nos lleva. Z dejó una pistola, pero me dijo que no se lo dijera a ellos. Me la pasó sin que lo vieran.
- Me envió un mensaje en plan: "Te estoy confiando a mi chica, Zola. Si algo va mal, úsala". Y yo pensando: "¿QUÉ? ¡TÍO, NO PUEDO!".
- De todas formas, Jarret nos llevó a ver a unos cuatro clientes y entonces el teléfono dejó de sonar tanto como antes. Jarret y yo estábamos en el coche juntos mientras ella trabajaba, así que
- mantuvimos una conversación muy profunda. No era un mal tipo. Pero era bipolar. MUY bipolar... Así que entendí su ataque un poco más.
- Entonces volvimos al hotel y finalmente me llega una última llamada tardísimo y el cliente dice: "Tengo 5.000, pero quiero a dos tías". Le digo: "Lo siento,
- solo tenemos una". El cliente dice: "Bueno, tengo 2.000 para una, pero son cuatro tíos e iríamos nosotros a veros". Y yo digo "qué", así que le envié un mensaje a Z para contarle.
- Y él me dice: "Sí, joder, dile que venga". Así que lo coordino. Al final el cliente dice: "Bueno, que vengáis está bien". Y me da una dirección.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

- Así que nos metemos en el coche y vamos para allá... Jess dice: “Son cuatro, ¿podéis esperar en el pasillo, por favor”. Y yo estaba en plan tía, por favor 😒😒😒
- Así que vamos para la habitación que me han dicho y Jess llama. Un tío dice: “¿Quién es?”, y ella dice: “La visita”. La puerta SE ABRE A TODA HOSTIA
- Y DOS NEGROS ENORMES AGARRAN A JESS. Joder, corrí tan rápido que no veía nada. ¡Me LARGUÉ de ahí! ¡Que se jodan!
- Salgo corriendo ¡¡¡Y YA NO ESTÁ EL COCHE!!! Me pongo a gritar: “¡¡JARRET, JARRET!!”. Pero el idiota se ha ido, así que le llamo, SIN DEJAR DE CORRER, y él en plan: “¿Ya habéis terminado?”.
- Le digo: “TÍO, Z TE DIJO QUE NO NOS DEJARAS. ¿DÓNDE ESTÁS?”. Y él: “Estoy en la gasolinera. Tenía sed. Pensaba que iba a ser breve”.
- SIGO CORRIENDO. Me descojono. No sé DÓNDE voy. Le digo: “La han secuestrado, tío. ¡VEN A BUSCARME! ¡VOY A LLAMAR A LA POLICÍA!”.
- Aparece un minuto más tarde y dice: “No llames a la policía. Llama a Z”. Y yo le digo: “Z nos va A DAR DE HOSTIAS A TODOS. ¡NO DEBERÍAS HABERTE IDO!”.
- Y él en plan, “bueno, TÚ tienes la pistola. Si llamas a la poli también te arrestarán a ti”. Estaba muy nerviosa. Tenía razón. Así que llamé a Z y le conté.
- ¡Z ESTABA CABREADÍSIMO! ¡Y le salió un acento africano! No podía ni entender lo que decía. Yo estaba en plan tííííoooo. Estamos muertos, tío.
- Así que Z aparece y dice: “Vamos”. Le digo: “Mejor me quedo. Id vosotros”. Y él: “¡¡¡¡NO ESTOY DE HUMOR AHORA MISMO!!!! ¡¡¡¡HAZ EL PUTO FAVOR DE VENIR!!!!”. Así que vamos todos.
- Jarrett y yo estamos a un lado del pasillo donde no vemos nada y Z llama a la puerta. Un tipo dice: “¿Quién es?”, y Z contesta: “¿Dónde está mi chica?”.
- Jessica GRITA y la voz dice: “Aquí no hay ninguna tía” y yo pensé: “Oh. Dios. Mío”. Z dice: “Abre la puerta”. Y adivina quién abre la puerta.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

- ¡¡¡¡¡¡¡¡EL NEGRO CON RASTAS QUE ESTABA FUMANDO CON JARRET EN EL HOTEL DE MIERDA!!!!!!! ¡¡¡¡¡Y YO PENSANDO TÍÍÍ

- Yo estaba en plan: “Tengo que irme a casa DE UNA VEZ. Lamento interrumpir la fiesta, pero no puedo más”. Y Jarret estaba en plan: “Yo igual”.
- La prometida de Z estaba en la cocina contando dinero. Como una zorra rica. Entonces Z dijo: “Todo el mundo a dormir. Tengo que deshacerme de esto”,
- refiriéndose a la pistola, así que se va... Todos intentamos dormir. Al día siguiente viene con billetes para mí y para Jarrett.
- Jarrett dice: “No voy a dejar a Jess aquí. No después de lo que ocurrió anoche. Tiene una hija y tiene que volver a casa”. Z le dijo que no: “Estamos ganando dinero”.
- Y yo le dije: “EEEEEEEH, ¿con un ojo morado y un labio partido y unos negros de Florida buscándoos a todos y AÚN quieres prostituirla?”. Una locura. Yo estaba en plan: “¡LISTA PARA IRME!”.
- Jess dice: “Estaré bien, Jarrett. Volveré en tres días”. Jarrett comenzó otra vez con esa mierda de darse puñetazos y yo en plan “tíiíío, ya empezamos”.
- Jarrett suelta: “Ven conmigo o me mato”. Y Z: “Ugh. Esta mierda otra vez no. Os espero en el coche. Daos prisa”.
- Jarrett está literalmente teniendo un ataque. ¿Habéis visto alguna vez a alguien llorando de forma histérica? Es intenso. Jess intenta calmarle. Yo estoy ya en la puerta.
- Jarrett deja de llorar porque sí. Al momento. Como si estuviera en una peli. Y dice: “¿Entonces no vienes?”. Jess dice: “No, Jarret. No puedo”. Y el tío
- ¡¡¡CORRE HACIA EL BALCÓN Y SALTA!!! Lo juro por DIOS. El cabrón saltó. Grité TAN FUERTE que se me paró el corazón.
- Jess corrió al balcón y el tío estaba colgando. No se había caído. Se había quedado enganchado con los pantalones. ¡¡¡GRACIAS A DIOS!!!
- Solo estábamos en el cuarto piso, pero aun así habría muerto. Era una buena caída. Así que Jess le ayuda y yo llamo a Z descojonándome. Aún llorando.

USC
UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

- Estaba en plan: “Jarrett se ha quedado enganchado. Ha intentado saltar desde el balcón”. Z dice: “¿PERO QUÉ LE PASA A ESTE TÍO? ¡AQUÍ VIVEN FAMILIAS, JODER!” 😭💀💀
- Entonces Z sube y nos ayuda a agarrarle. Le da de bofetones (literalmente) y lo arrastra hasta el coche. Jess sale y dice:
- “Te juro que no te engañé, Zola. No tenía la intención de que te prostituyeras. Por eso no lo hiciste. Espero que podamos ser amigas”. 😒😒😒😒😒😒😒😒😒
- La miré como si no estuviera hablando mi idioma y le dije: “No voy a darte de hostias porque ya te han dado bien. Pero espero no volver
- a verte o a oírte jamás” y se fue. Z LITERALMENTE abrochó el cinturón de seguridad de Jarret. Qué risa. Y nos fuimos al aeropuerto.
- Aguantad un poco, ya casi he terminado. Cuando aterrizamos en Detroit, mi chico nos recoge. Los dos teníamos una pinta HORRIBLE. Destrozados y cansados.
- Mi chico dice: “¿Quién es este chico blanco y qué os ha pasado?”: Dije: “Cariño. Todos hemos cambiado este fin de semana. Solo llévale a su coche y llévame a casa”.
- Dejamos a Jarrett y de camino a casa se lo conté todo. Él no podía ni hablar. Atentos: últimos cuatro tuits.
- Cuatro días más tarde acepto una llamada cuatro días más tarde de una cárcel en LAS VEGAS. ¡Es JESSICA! Y dice: “Nos han pillado en Las Vegas y nos han arrestado”.
- Le dije: “Oh. ¿Por qué me llamas?”. Y suelta: “A Z lo buscaban por secuestrar a niñas de 15 años y está relacionado con seis asesinatos, incluyendo Florida”.
- Dije: “¿Florida? ¿Asesinato? ¡Te has equivocado de número!”. Grita: “DILE A JARRETT QUE PAGUE MI FIANZA. No me coge el teléfono”.
- Dije: “¿¿¿JARRETT??? Realmente te has equivocado de número”. Cuelgo y llamo a Jarret. Dice: “Sí, lo sé. Está en las noticias. Es un traficante”.
- Me enteré más tarde de que Jessica y su prometida se hicieron las víctimas y de que Z, cuyo nombre no puedo pronunciar, era un africano

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

- y le buscaban literalmente en todas partes. Le han condenado a cadena perpetua. Jess está de nuevo en Detroit con su mamá y su bebé... Y aquí se acaba la historia.
- Si habéis seguido toda la historia sois divertidísimos lol. 😊😊😊😘😘😘

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

USC
UNIVERSIDADE
DE SANTIAGO
DE COMPOSTELA

Anexo III: Guion original *@zola*[199]

@ZOLA

Written by

JANICZA BRAVO & JEREMY O. HARRIS

Based on the Rolling Stone article

"Zola Tells All"

by DAVID KUSHNER

& on the inimitable Twitter feed of

AZIAH "ZOLA" KING

A24/KILLER FILMS
©CYRKWORK
November 2018
MMXVIII

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

[199] La versión completa del guion se puede consultar libremente en el siguiente enlace: https://deadline.com/wp-content/uploads/2022/01/Zola-Read-The-Screenplay-1.pdf.

USC
UNIVERSIDADE
DE SANTIAGO
DE COMPOSTELA

Anexo IV: *Dear David*: relato tuiterario (Adam Ellis, 2017-2018)[200]

Enlace al relato completo en versión original: https://wakelet.com/wake/e6275d03-7bce-4789-9961-f3a04723cc71.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

[200] Por motivos de espacio y tiempo se ha optado por no realizar una traducción completa del relato al constar este de más de 400 tuits, más del doble que en el caso de *#TheStory*.

USC
UNIVERSIDADE
DE SANTIAGO
DE COMPOSTELA

Anexo V: Filmes y series citadas

Filmes

A Haunting in Venice. Dir. Kenneth Branagh, 2023. [pp. 134]

A Night to Remember. Dir. Roy Ward Baker, 1958. [pp. 123]

A Nightmare on Elm Street. Dir. Wes Craven, 1984. [pp. 90]

A Nightmare on Elm Street 3. Dir. Wes Craven, 1987. [pp. 186, 189]

A. I. Artificial Intelligence. Dir. Steven Spielberg, 2001. [pp. 131]

Abre los ojos. Dir. Alejandro Amenábar, 1997. [pp. 99]

Adam by Eve: A Live in Animation. Dir. Nobutaka Yoda y Hibiki Yoshizaki, 2022. [pp. 78]

Adaptation. Dir. Spike Jonze, 2002. [pp. 62]

Adventures of Captain Marvel. Dir. John English y William Whitney, 1941. [pp. 48].

Air. Dir. Ben Affleck, 2023. [pp. 99]

Airplane! Dir. David Zucker, Jim Abrahams y Jerry Zucker, 1980. [pp. 99]

Airplane II: The Sequel. Dir. Ken Finkleman, 1982. [pp. 100]

Alice's Restaurant. Dir. Arthur Penn, 1969. [pp. 86]

Alien. Dir. Ridley Scott, 1979. (Y sucesivas) [pp. 119, 131]

An American in Paris. Dir. Vincente Minnelli, 1951. [pp. 85]

Anna and the Apocalypse. Dir. John McPhail, 2017. [pp. 178]

Andreï Roubliov. Dir. Andreï Tarkovski, 1966. [pp. 85]

Angry Birds. Dir. Clay Kaytis y Fergal Reilly, 2016. [pp. 59, 80]

Ant-Man. Dir. Peyton Reed, 2015. (Y sucesivas). [pp. 48]

Apocalypse Now. Dir. Francis Ford Coppola, 1979. [pp. 135]

Apocalypto. Dir. Mel Gibson, 2006. [pp. 135]

Aquaman. Dir. James Wan, 2018, 2023. [pp. 47, 48]

Argo. Dir. Ben Affleck, 2012. [pp. 82]

Army of the Dead. Dir. Zach Snyder, 2021. [pp. 49]

Assassin's Creed. Dir. Justin kurzel, 2016. [pp. 54]

Austin Powers. Dir. Jay Roach, 1997. [pp. 63, 100]

Austin Powers: The Spy Who Shagged Me. Dir. Jay Roach, 1999. [pp. 63, 100]

Austin Powers: *Austin Powers in Goldmember*. Dir. Jay Roach, 2002. [pp. 63, 100]

Avengers. Dir. Joss Whedon, 2012, 2015 y Anthony Russo y Joe Russo, 2018, 2019. [pp. 48, 53, 128]

Babylon. Dir. Damien Chazelle, 2022. [pp. 60]

Barbie. Dir. Greta Gerwig, 2023. [pp. 47, 81, 82, 141, 217, 220]

Batman. Dir. Tim Burton, 1989. (Y sucesivas) [pp. 48]

Batman Begins. Dir. Christopher Nolan, 2005. [pp. 48]

Batman Returns. Dir. Tim Burton, 1992. [pp. 48]

Batman v Superman: Dawn of Justice. Dir. Zack Snyder, 2016. [pp. 48]

Beauty and the Beast. Dir. Bill Condon, 2017. [pp. 123]

Bedazzled. Dir. Stanley Donen, 1967. [pp. 127]

Bedazzled. Dir. Harold Ramis, 2000. [pp. 127]

Benedetta. Dir. Paul Verhauven, 2021. [pp. 115, 127]

Bicentennial Man. Dir. Chris Columbus, 1999. [pp. 131]

Bill Hicks: Relentless. Dir. Chris Bould, 1992. [pp. 66]

Bill Hicks: Revelations. Dir. Chris Bould, 1993. [pp. 66]

Birdman. Dir. Alejandro González Iñárritu, 2014. [pp. 113]

Birds of Prey. Dir. Cathy Yan, 2020. [pp. 47, 48]

BlackBerry. Dir. Matt Johnson, 2023. [pp. 94]

Black Adam. Dir. Jaume Collet-Serra, 2022. [pp. 47, 48]

Black Mirror: Bandersnatch. Dir. David Slade, 2018. [pp. 37, 39, 64]

Black Panther. Dir. Ryan Coogler, 2018, 2022. [pp. 47, 48]

Black Widow. Dir. Cate Shortland, 2021. [pp. 47, 48, 53]

Blade. Dir. Stephen Norrington, 1998. (Y sucesivas) [pp. 48].

Blade Runner. Dir. Ridley Scott, 1982. [pp. 131]

Blade Runner 2049. Dir. Ridley Scott, 2017. [pp. 131]

Bleach. Dir. Shinsuke Sato, 2018. [pp. 74]

Blonde. Dir. Andrew Dominik, 2022. [pp. 93, 220]

Blue Beetle. Dir. Angel Manuel Soto, 2023. [pp. 47]

Blue Valentine. Dir. Derek Cianfrance, 2010. [pp. 122]

Bowling for Columbine. Dir. Michael Moore, 2002. [pp. 92]

USC DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

BXBY. Dir. Quentin Cherrier, 2013. [pp. 108]

Campeones. Dir. Javier Fesser, 2018. [pp. 99]

Captain America. Dir. Joe Johnston, 2011 y Anthony Russo, 2014, 2016. [pp. 48, 53]

Captain Marvel. Dir. Anna Boden, 2019. [pp. 47, 48, 53, 98]

Casino Royale. Dir. Martin Campbell, 2006. (Y sucesivas) [pp. 51]

Champions. Dir. Bobby Farrelly, 2023. [pp. 99]

Chelovek s kino-apparatom. Dir. Dziga Vertov, 1929. [pp. 68]

Child's Play. Dir. Tom Holland, 1988. [pp. 56]

Citizen Kane. Dir. Orson Welles, 1940. [pp. 89]

Clue. Dir. Jonathan Lynn, 1985. [pp. 53, 54, 79, 81]

Coda. Dir. Sian Heder, 2021. [pp. 99]

Cosmopolis. Dir. David Cronenberg, 2012. [pp. 46]

Creed. Dir. Ryan Coogler, 2015. [pp. 52]

Creed II. Dir. Steven Caple Jr., 2018. [pp. 52]

Creed III. Dir. Michael B. Jordan, 2023. [pp. 52]

Dark Shadows. Dir. Tim Burton, 2012. [pp. 104]

Das Cabinet des Dr. Caligari. Dir. Robert Wiene, 1920. [pp. 134]

Deadpool. Dir. Tim Miller, 2016. (Y sucesivas) [pp. 48]

Dear David. Dir. John McPhail, 2023. [pp. 110, 149, 151, 160, 162, 177, 178, 179, 182, 189, 190, 191, 192, 217, 221, 222, 224]

Death on the Nile. Dir. Kenneth Branagh, 2022. [pp. 115, 134]

Démolition d'un mur. Dir. Louis Lumière, 1896. [pp. 66]

Despicable Me (Gru). Dir. Pierre Coffin y Chris Renaud, 2010. (Y sucesivas) [pp. 119]

Doctor Strange. Dir. Scott Derrickson, 2016. [pp. 47].

Doctor Strange in the Multiverse of Madness. Dir. Sam Raimi, 2022. [pp. 47, 53]

Don't Look Up. Dir. Adam McKay, 2021. [pp. 115, 135]

Doom. Dir. Andrzej Bartkowiak, 2005. [pp. 58]

Doom: Annihilation. Dir. Tony Giglio, 2019. [pp. 58]

Double Dragon. Dir. James Yukich, 1994. [pp. 54]

Dungeons & Dragons. Dir. Courtney Solomon, 2000. [pp. 53, 54, 79, 81]

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

Dungeons & Dragons: Honor Among Thieves. Dir. John Francis Daley, Jonathan Goldstein, 2023. [pp. 220]

Elephant. Dir. Gus Van Sant, 2003. [pp. 40]

End Zone. Dir. George Ratliff, 2008. [pp. 45]

Equiano.Stories. Dir. Adi y Maya Kochavi, 2022. [pp. 28, 111, 193, 196, 198, 200, 202, 217, 220, 221, 222]

E.T. the Extra-Terrestrial. Dir. Steven Spielberg, 1982. [pp. 102]

Eternals. Dir. Chloé Zhao, 2021. [pp. 47, 48, 114, 118]

Eva.Stories. Dir. Adi y Maya Kochavi, 2019. [pp. 28, 110, 193, 195, 196, 197, 200, 202, 203, 220, 221, 222]

Everything Everywhere All at Once. Dir. Daniel Kwan y Daniel Scheinert, 2022. [pp. 109]

Fahrenheit 451. Dir. François Truffaut, 1966. [pp. 135]

Fanfik. Dir. Marta Karwowska, 2023. [pp. 141]

Fantastic Beasts. Dir. David Yates, 2016, 2018, 2022. [pp. 70, 220]

Fargo. Dir. Joel Coen, 1996. [pp. 129, 217]

Fast X. Dir. Louis Leterrier, 2023. [pp. 89, 220]

Fatal Attraction. Dir. Adrian Lyne, 1987. [pp. 133]

Fight Club. Dir. David Fincher, 1999. [pp. 60, 128, 129, 209]

Five Nights at Freddy's. Dir. Emma Tammi, 2023. [pp. 55]

Frances Ha. Dir. Noah Baumbach, 2012. [pp. 174]

Francesco.Stories. Dir. Adi y Maya Kochavi, 2022. [pp. 111, 193, 199, 200, 204, 217, 221, 222]

Frankenstein. Dir. James Whale, 1931. [pp. 131]

Free Guy. Dir. Shawn Levy, 2021. [pp. 55]

Frozen. Dir. Jennifer Lee y Chris Buck, 2013. [pp. 61]

Fullmetal Alchemist: The Sacred Star of Milos. Dir. Kazuya Murata, 2011. [pp. 74]

Fullmetal Alchemist the Movie: Conqueror of Shamballa. Dir. Seiji Mizushima, 2005. [pp. 74]

Fullmetal Alchemist. Dir. Fumihiko Sori, 2017. [pp. 74]

Funny Ha Ha. Dir. Andrew Bujalski, 2002. [pp. 174]

Gaia. Dir. Jaco Bouwer, 2021. [pp. 57]

G.I. Joe: The Rise of Cobra. Dir. Stephen Sommers, 2009. [pp. 81]

USC DE COMPOSTELA

G.I. Joe Retaliation. Dir. Jon Chu, 2013. [pp. 81]

G.I. Joe: Ever Vigilant. Dir. D. J. Caruso, 2024. [pp. 81]

Ghost in the Shell. Dir. Mamoru Oshii, 1995. [pp. 76]

Ghost in the Shell. Dir. Rupert Sanders, 2017. [pp. 76]

Ghostbusters. Dir. Ivan Reitman, 1984, 1989; Paul Feig, 2016 y Jason Reitman, 2021. [pp. 213]

Gladiator. Dir. Ridley Scott, 2000. [pp. 126]

Glass. Dir. M. Night Shyamalan, 2019. [pp. 128]

GoldenEye. Dir. Martin Campbell, 1995. [pp. 51]

Gone Girl. Dir. David Fincher, 2014. [pp. 129]

Grease. Dir. Randal Kleiser, 1978. [pp. 97]

Gregory Go Boom. Dir. Janicza Bravo, 2013. [pp. 164]

Grizzly Man. Dir. Werner Herzog, 2005. [pp. 92]

Groundhog Day. Dir. Harold Ramis, 1993. [pp. 101, 123, 130]

Guardians of the Galaxy. Dir. James Gunn, 2014, 2017, 2023. [pp. 48, 98]

Hannibal. Dir. Ridley Scott, 2001. [pp. 94]

Hannibal Rising. Dir. Peter Webber, 2007. [pp. 94]

Hardcore Henry. Dir. Ilya Naishuller, 2015. [pp. 58]

Harry Potter and the Philosopher's Stone. Dir. Chris Columbus, 2001. (Y sucesivas) [pp. 70, 71, 73, 123, 140, 141, 213]

Haunted Mansion. Dir. Justin Simien, 2023. [pp. 61, 220]

Hellboy. Dir. Guillermo del Toro, 2004, 2009 y Neil Marshall, 2019. [pp. 50]

Hideo Kojima: Connecting Worlds. Dir. Glen Milner, 2024. [pp. 56]

Hot Shots! Dir. Jim Abrahams, 1991,1993. [pp. 100]

Hugo. Dir. Martin Scorsese, 2011. [pp. 60]

Hulk. Dir. Ang Lee, 2003. [pp. 48, 128]

I, Frankenstein. Dir. Stuart Beattie, 2014. [pp. 131]

I Know What You Did Last Summer. Dir. Jim Gillespie, 1997. [pp. 100]

Il deserto rosso. Dir. Michelangelo Antonioni, 1964. [pp. 85]

Inception. Dir. Christopher Nolan, 2010. [pp. 130]

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

Indiana Jones [*Raiders of the Lost Ark*/*The Dial of Destiny*]. Dir. Steven Spielberg, 1981, 1984, 1989, 2008 y James Mangold, 2023. [pp. 116, 209]

Infinite Storm. Dir. Małgorzata Szumowska, 2022. [pp. 90, 115, 132, 220]

Interstella 5555: The 5tory of the 5ecret 5tar 5ystem. Dir. Leiji Matsumoto, Kazuhisa Takenouchi, Hirotoshi Rissen y Daisuke Nishio, 2003. [pp. 79]

Irma Vep. Dir. Olivier Assayas, 1996. [pp. 63, 97]

Iron Man. Dir. Jon Favreau, 2008, 2010 y Shane Black, 2013. [pp. 48, 58]

James Bond [saga]. Dir. Terence Young (et al.), 1962-. [pp. 56, 57, 96, 102, 124, 125, 213, 215, 216]

Jaws. Dir. Steven Spielberg, 1975. [pp. 119, 130]

Jeanne Dielman, 23 quai du Commerce, 1080 Bruxelles. Dir. Chantal Akerman, 1975. [pp. 137, 221]

Jingle All the Way. Dir. Brian Levant, 1996 y Alex Zamm, 2014. [pp. 70]

John Wick. Dir. Chad Stahelski, 2014. 2017, 2019, 2023. [pp. 56, 58, 91, 114, 220, 224]

Joker. Dir. Todd Phillips, 2019, 2024. [pp. 48, 102, 115, 134, 135]

Jolene. Dir. Dan Ireland, 2008. [pp. 86]

Ju-on: The Grudge. Dir. Takashi Shimizu, 2002. [pp. 100]

Jules. Dir. Marc Turtletaub, 2023. [pp. 101]

Jumanji: The Next Level. Dir. Jake Kasdan, 2019. [pp. 59]

Jungle Cruise. Dir. Jaume Collet-Serra, 2021. [pp. 65, 109, 122]

Jurassic Park. Dir. Steven Spielberg, 1993, 1997 y Joe Johnston, 2001. [pp. 103]

Jurassic World. Dir. Colin Trevorrow, 2015, 2022 y Juan Antonio Bayona, 2018. [pp. 103]

Just Say Hi. Dir. John McPhail, 2013. [pp. 178]

Justice League. Dir. Zack Snyder, 2017. [pp. 48]

Kinoautomat. Dir. Radúz Çinçera, 1967. [pp. 41]

Knights of the Zodiac. Dir. Tomek Bagiński, 2023. [pp. 220]

L'Argent de poche. Dir. François Truffaut, 1976. [pp. 164]

L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat. Dir. Louis Lumière y Auguste Lumière, 1895. [pp. 76, 108]

L'Arroseur arrosé. Dir. Louis Lumière, 1895. [pp. 76]

L'Assassinat du duc de Guise. Dir. Charles Le Bargy y André Calmettes, 1908. [pp. 67]

La Famille Bélier. Dir. Éric Lartigau, 2014. [pp. 99]

USC DE COMPOSTELA

La Marquise d'O… Dir. Éric Rohmer, 1976. [pp. 85]

La Sortie de l'usine Lumière à Lyon. Dir. Louis Lumière, 1895. [pp. 66, 91]

Language Lessons. Dir. Mark Duplass y Natalie Morales, 2021. [pp. 175]

Lara Croft: Tomb Raider. Dir. Simon West, 2001. [pp. 54]

Last Action Hero. Dir. John McTiernan, 1993. [pp. 101]

Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain. Dir. Jean-Pierre Jeunet, 2001. [pp. 133]

Le Voyage dans la Lune. Dir. George Méliès, 1902. [pp. 67]

Leftlover Women. Dir. Shosh Shlam y Hilla Medalia, 2019. [pp. 196]

Lemon. Dir. Janicza Bravo, 2017. [pp. 164]

Les Aventures de Don Quichotte de la Manche. Dir. Lucien Nonguet y Ferdinand Zecca, 1903. [pp. 67]

Les Misérables. Dir. Tom Hooper, 2012. [pp. 85]

Les Vampires. Dir. Louis Feuillade, 1915. [pp. 63]

Licorice Pizza. Dir. Paul Thomas Anderson, 2021. [pp. 122]

Lightyear. Dir. Angus MacLane, 2022. [pp. 99]

Little Nicky. Dir. Steven Brill, 2000. [pp. 132]

Logan. Dir. James Mangold, 2017. [pp. 49]

Madame Bovary. Dir. Sophie Barthes, 2014. [pp. 114, 124, 209]

Man of Steel. Dir. Zack Snyder, 2013. [pp. 48]

Manhatta. Dir. Charles Sheeler y Paul Strand, 1921. [pp. 68]

Mars Attacks! Dir. Tim Burton, 1996. [pp. 67]

Mary Shelley's Frankenstein. Dir. Kenneth Branagh, 1994. [pp. 131]

Masters of the Universe. Dir. Gary Goddard, 1987. [pp. 67]

Memento. Dir. Christopher Nolan, 2000. [pp. 113, 209]

Metropolis. Dir. Fritz Lang, 1927. [pp. 68]

Mission: Impossible. Dir. Brian de Palma, 1996. (Y sucesivas) [pp. 125]

Moonfall. Dir. Roland Emmerich, 2022. [pp. 135]

Moonlight. Dir. Barry Jenkins, 2016. [pp. 173, 176]

Morbius. Dir. Daniel Espinosa, 2022. [pp. 47, 115, 134]

Mortal Kombat. Dir. Paul W. S. Anderson, 1995. [pp. 54]

Mortal Kombat: Annihilation. Dir. John R. Leonetti, 1997. [pp. 54]

UDC UNIVERSIDADE DA CORUÑA

Mulholland Drive. Dir. David Lynch, 2001. [pp. 209]

Murder on the Orient Express. Dir. Kenneth Branagh, 2017. [pp. 134]

My Big Fat Greek Wedding. Dir. Joel Zwick, 2002; Kirk Jones, 2016 y Nia Vardalos, 2023. [pp. 64, 65]

Nanook of the North. Dir. Robert J. Flaherty, 1922. [pp. 91, 92]

Never Let Me Go. Dir. Mark Romanek, 2010. [pp. 46]

Night of the Living Dead. Dir. George A. Romero, 1968. [pp. 49]

Nobody. Dir. Ilya Naishuller, 2021. [pp. 52]

Nope. Dir. Jordan Peele, 2022. [pp. 114, 119]

Nosferatu. Dir. Friedrich Wilhelm Murnau, 1922. [pp. 85]

Notes. Dir. John McPhail, 2013. [pp. 178]

O. Dir. Tim Blake Nelson, 2001. [pp. 133]

O Brother, Where Art Thou? Dir. Ethan Coen y Joel Coen, 2000. [pp. 209]

One Flew Over the Cuckoo's Nest. Dir. Miloš Forman, 1975. [pp. 120, 134]

Pacific Rim. Dir. Gillermo del Toro, 2013 y Steven S. DeKnight, 2018. [pp. 79]

Pain & Gain. Dir. Michael Bay, 2013. [pp. 90]

Paint. Dir. Brit McAdams, 2023. [pp. 85]

Palm Springs. Dir. Max Barbakow, 2020. [pp. 101, 114, 115, 123, 130]

Paranormal Activity. Dir. Oren Peli, 2007. (Y sucesivas) [pp. 100]

Paul. Dir. Greg Mottola, 2011. [pp. 102]

Persepolis. Dir. Marjane Satrapi y Winshluss, 2007. [pp. 50]

Pierrot le Fou. Dir. Jean-Luc Godard, 1965. [pp. 85]

Pinocchio. Dir. Robert Zemeckis, 2022. [pp. 131]

Pirates of the Caribbean. Dir. Gore Verbinski, 2003, 2006, 2007; Rob Marshall, 2011 y Joachim Rønning y Espen Sandberg, 2017. [pp. 61, 114, 124]

Planet of the Apes. Dir. Franklin Schaffner, 1968. (Y sucesivas) [pp. 135]

Planet of the Apes. Dir. Rupert Wyatt, 2011 y Matt Reeves, 2014, 2017. [pp. 87]

Pokémon Detective Pikachu. Dir. Rob Letterman, 2019. [pp. 76]

Predator. Dir. John McTiernan, 1987. (Y sucesivas) [pp. 119]

Pretty Woman. Dir. Garry Marshall, 1990. [pp. 125]

Prometheus. Dir. Ridley Scott, 2012. [pp. 131]

Promising Young Woman. Dir. Emerald Fennell, 2010. [pp. 114, 123, 174]

USC DE COMPOSTELA

Pulp Fiction. Dir. Quentin Tarantino, 1994. [pp. 61, 209]

Quills. Dir. Philip Kaufman, 2000. [pp. 45]

Rambo: First Blood. Dir. Ted Kotcheff, 1982. [pp. 100]

Rambo: First Blood Part II. Dir. George Cosmatos, 1985. [pp. 100]

Rambo III. Dir. Peter MacDonald, 1988. [pp. 100]

Rashomon. Dir. Akira Kurosawa, 1950. [pp. 42, 169]

Ready Player One. Dir. Steven Spielberg, 2018. [pp. 56]

Reality. Dir. Tina Sutter, 2023. [pp. 89]

Red Dragon. Dir. Brett Ratner, 2002. [pp. 94]

Red Rocket. Dir. Sean Baker, 2021. [pp. 28, 114, 122, 176, 222]

Red Sparrow. Dir. Francis Lawrence, 2018. [pp. 121]

Renfield. Dir. Chris McKay, 2023. [pp. 103]

Resident Evil. Dir. Paul W. S. Anderson, 2002. (Y sucesivas) [pp. 54, 141]

Richard Pryor: Live & Smokin'. Dir. Michael Blum, 1971. [pp. 66]

Ring. Dir. Hideo Nakata, 1997. [pp. 100]

Rocky. Dir. John G. Avildsen, 1976. [pp. 52]

Rocky II. Dir. Sylvester Stallone, 1979. [pp. 52]

Rocky III. Dir. Sylvester Stallone, 1982. [pp. 52]

Rocky IV. Dir. Sylvester Stallone, 1985. [pp. 52]

Rocky V. Dir. John G. Avildsen, 1990. [pp. 52]

Rocky Balboa. Dir. Sylvester Stallone, 2006. [pp. 52]

Roger Rabbit. Dir. Robert Zemeckis, 1988. [pp. 76]

Roma. Dir. Alfonso Cuarón, 2018. [pp. 126]

Ruröni Kenshin. Dir. Keishi Ötomo, 2012-2021. [pp. 74]

Samaritan. Dir. Julius Avery, 2022. [pp. 50, 115, 128]

Sarah Silverman: Someone You Love. Dir. Jonathan Krisel, 2023. [pp. 65, 220]

Saw. Dir. James Wan, 2004. (Y sucesivas) [pp. 100, 130]

Scary Movie. Dir. Keenen Ivory Wayans, 2000, 2001; David Zucker, 2003 2006 y Malcolm D. Lee, 2013. [pp. 100, 101]

Scream. Dir. Wes Craven, 1996, 1997, 2000, 2011 y Matt Bettinelli-Olpin y Tyler Gillett, 2022, 2023. [pp. 29, 83, 90, 100, 114, 119, 220]

USC

Señales. Dir. Iñaki Velásquez, 2020. [pp. 111]

Se7en. Dir. David Fincher, 1995. [pp. 129]

Shang-Chi and the Legend of the Ten Rings. Dir. Destin Daniel Cretton, 2021. [pp. 48, 114, 127]

Shazam! Dir. David F. Sandberg, 2019. (Y sucesivas) [pp. 48]

Shoa. Dir. Claude Lazmann, 1985. [pp. 91]

Shutter Island. Dir. Martin Scorsese, 2010. [pp. 129, 135]

Signs. Dir. M. Night Shyamalan, 2002. [pp. 100]

Silent Hill. Dir. Christophe Gans, 2006. (Y sucesivas) [pp. 54]

Sin City. Dir. Frank Miller y Robert Rodriguez, 2005, 2014. [pp. 50]

Small Soldiers. Dir. Joe Dante, 1998. [pp. 82, 83]

Smoking/No Smoking. Dir. Alan Resnais, 1993. [pp. 40]

Snake Eyes: G.I. Joe Origins. Dir. Robert Schwentke, 2021. [pp. 81]

Sonic The Hedgehog. Dir. Jeff Fowler, 2020, 2022. [pp. 55, 76, 220]

Space Jam. Dir. Joe Pytka, 1996. [pp. 76]

Space Jam. Dir. Malcolm D. Lee, 2021. [pp. 76]

Spider-Man. Dir, Sam Raimi, 2002. (Y sucesivas). [pp. 48].

Spider-Man. Dir. Jon Watts, 2017, 2019, 2021. [pp. 47, 48, 53, 55, 114, 117, 134]

Spinning Gold. Dir. Timothy Scott Bogart, 2023. [pp. 94]

Split. Dir. M. Night Shyamalan, 2016. [pp. 128]

Spring Breakers. Dir. Harmony Korine, 2012. [pp. 28, 173, 176, 222]

Star Wars: Episode IV: A New Hope. Dir. George Lucas, 1977. (Y sucesivas) [pp. 29, 71, 72, 73, 80, 95, 96, 97, 103, 118, 120, 127, 128, 140, 141]

Starlet. Dir. Sean Baker, 2012. [pp. 30, 176, 222]

Street Fighter. Dir. Steven E. de Souza, 1994. [pp. 54]

Suicide Squad. Dir. David Ayer, 2016. (Y sucesivas) [pp. 48]

Summer of Soul. Dir. "Questlove" Ahmir Khalib Thompson, 2021. [pp. 92]

Super Mario Bros. Dir. Rocky Morton y Annabel Jankel, 1993. [pp. 53, 54]

Superman. Dir. Richard Donner, 1978. (Y sucesivas) [pp. 48]

Superman and the Mole Man. Dir. Lee Sholem, 1951. [pp. 47]

Tangerine. Dir. Sean Baker, 2015. [pp. 30, 176, 222]

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO

Taxi Driver. Dir. Martin Scorsese, 1976. [pp. 102, 120]

Ted. Dir. Seth MacFarlane, 2012, 2015. [pp. 80]

Tenet. Dir. Christopher Nolan, 2020. [pp. 115, 130]

Terminator [saga]. Dir. James Cameron (et al.), 1984-2019. [pp. 79, 115, 131]

Terra em transe. Dir. Glauber Rocha, 1967. [pp. 136]

The Act of Killing. Dir. Joshua Oppenheimer, 2012. [pp. 92]

The Amazing Spider-Man. Dir. Marc Webb, 2012. (Y sucesivas) [pp. 47]

The Artist. Dr. Michel Hazanavicius, 2011. [pp. 60]

The Batman. Dir. Matt Reeves, 2022. [pp. 47, 49]

The Beanie Bubble. Dir. Kristin Gore y Damian Kulash, 2023. [pp. 82, 94]

The Birth of a Nation. Dir. David Griffith, 1915. [pp. 117]

The Bling Ring. Dir. Sofia Coppola, 2013. [pp. 90]

The Bourne [saga]. Dir. Paul Greengrass (et al.), 2002-2016. [pp. 125]

The Curse of Frankenstein. Dir. Terence Fisher, 1957. [pp. 131]

The Dark Knight. Dir. Cristopher Nolan, 2008. [pp. 48]

The Dark Knight Rises. Dir. de Cristopher Nolan, 2012. [pp. 48]

The Devil Wears Prada. Dir. David Frankel, 2006. [pp. 111]

The Emoji Movie. Dir. Tony Leondis, 2017. [pp. 106, 107, 217]

The Equalizer. Dir. Antoine Fuqua, 2014, 2018, 2023. [pp. 52]

The Exorcist. Dir. William Friedkin, 1973. [pp. 100]

The Fast and The Furious. Dir. Rob Cohen, 2001. (Y sucesivas) [pp. 82]

The Flash. Dir. Andrés Muschietti, 2023. [pp. 47, 48, 53]

The Florida Project. Dir. Sean Baker, 2017. [pp. 30, 173, 176, 222]

The Game. Dir. David Fincher, 1997. [pp. 132]

The Godfather. Dir. Francis Ford Coppola, 1972, 1974, 1990. [pp. 113, 120]

The Grudge. Dir. Takashi Shimizu, 2004. [pp. 100]

The Haunted Mansion. Dir. Rob Minkoff, 2003. [pp. 61]

The Haunting. Dir. Jan de Bont, 1999. [pp. 100]

The Hobbit. Dir. Peter Jackson, 2012, 2013, 2014. [pp. 70]

The Hunger Games. Dir. Gary Ross, 2012 y Francis Lawrence, 2013, 2014, 2015, 2023. [pp. 114, 115, 121, 135]

The Incredible Hulk. Dir. Louis Leterrier, 2008. [pp. 48]

The Indian Runner. Dir. Sean Penn, 1991. [pp. 86]

The Irishman, Dir. Martin Scorsese, 2019. [pp. 209]

The Killer. Dir. David Fincher, 2023. [pp. 52]

The King of Comedy. Dir. Martin Scorsese, 1982. [pp. 65, 122]

The League of Extraordinary Gentlemen. Dir. Stephen Norrington, 2003. [pp. 104]

The Lego Movie. Dir. Phil Lord, Chris Miller, 2014. [pp. 80]

The Lion King. Dir. Rob Minkoff y Roger Allers, 1994. [pp. 86]

The Lord of the Rings. Dir. Peter Jackson, 2001, 2002, 2003. [pp. 70, 126, 128]

The Lost City. Dir. Aaron Nee y Adam Nee, 2022. [pp. 114, 122]

The Magic Flute. Dir. Kenneth Branagh, 2006. [pp. 85]

The Marvels. Dir. Nia DaCosta, 2023, [pp. 48]

The Matrix. Dir. Lana y Lilly Wachowski, 1999. [pp. 86, 118, 120, 141]

The Matrix Reloaded. Dir. Lana y Lilly Wachowski, 2003. [pp. 86, 141]

The Matrix Revolutions. Dir. Lana y Lilly Wachowski, 2003. [pp. 86, 141]

The Matrix Resurrections. Dir. Lana Wachowski, 2021. [pp. 86, 141]

The Midnight Sky. Dir. George Clooney, 2020. [pp. 117]

The Naked Gun. Dir. David Zucker, 1988, 1991 y Peter Segal, 1994. [pp. 99]

The Northman. Dir. Robert Eggers, 2022. [pp. 121]

The Notebook. Dir. Nick Cassavetes, 2004. [pp. 123]

The Remains of the Day. Dir. James Ivory, 1993. [pp. 46]

The Ring. Dir. Gore Verbinski, 2002. [pp. 100]

The Shining. Dir. Stanley Kubrick, 1980. [pp. 56]

The Silence of the Lambs. Dir. Jonathan Demme, 1991. [pp. 94]

The Super Mario Bros. Movie. Dir. Aaron Horvath y Michael Jelenic, 2023. [pp. 53, 216]

The Terminal. Dir. Steven Spielberg, 2004. [pp. 174]

The Texas Chainsaw Massacre. Dir. Tobe Hooper, 1974. [pp. 113]

The Thanksgiving Text. Dir. ?, 2024. [pp. 161, 192, 217, 221, 222, 224]

The Thin Blue Line. Dir. Errol Morris, 1988. [pp. 88, 91]

The Tragedy of Macbeth. Dir. Joel Coen, 2021. [pp. 114, 115, 126]

The Truman Show. Dir. Peter Weir, 1998. [pp. 130, 209]

USC DE COMPOSTELA

The Tulse Luper Suitcases. Dir. Peter Greenaway, 2003-2005. [pp. 43]

The Unbeareble Weight of Massive Talent. Dir. Tom Gormican, 2022. [pp. 63, 220]

The Village. Dir. M. Night Shyamalan, 2004. [pp. 100]

The Whale. Dir. Darren Aronofsky, 2022. [pp. 68, 69, 220]

The Wizard of Oz. Dir. Victor Fleming, 1939. [pp. 172]

The Wolf of Wall Street. Dir. Martin Scorsese, 2013. [pp. 126]

Thérèse. Dir. Alain Cavalier, 1986. [pp. 85]

Thor. Dir. Kenneth Branagh, 2011. (Y sucesivas) [pp. 48].

Thor: Love and Thunder. Dir. Taika Waititi, 2022. [pp. 48]

Timecode. Dir. Mike Figgis, 2000. [pp. 42]

Titane. Dir. Julia Ducournau, 2021. [pp. 114, 123]

Titanic. Dir. James Cameron, 1997. [pp. 113, 123]

Todos tus secretos. Dir. Manuel Bartual, 2014. [pp. 175]

Tomorrowland. Dir. Brad Bird, 2015. [pp. 61]

Top Gun. Dir. Tony Scott, 1986. [pp. 90, 100]

Top Gun: Maverick. Dir. Joseph Kosinski, 2022. [pp. 90]

Toy Story. Dir. John Lasseter, 1995, 1999; Lee Unkrich 2010 y Josh Cooley, 2019. [pp. 82, 83, 99]

Transformers. Dir. Michael Bay, 2007, 2009, 2011, 2014, 2017; Steven Caple Jr., 2023. [pp. 80, 141]

Tristram Shandy: A Cock and Bull Story. Dir. Michael Winterbottom, 2005. [pp. 62, 63]

Trollflöjten. Dir. Ingmar Bergman, 1975. [pp. 85]

Trolls. Dir. Mike Mitchell, 2016 y Walt Dohrn, 2020, 2023. [pp. 80]

True Lies. Dir. James Cameron, 1994. [pp. 97]

Twilight. Dir. Catherine Hardwicke, 2008. (Y sucesivas) [pp. 104]

Un chien Andalou. Dir. Luis Buñuel, 1929. [pp. 68, 83, 84]

Uncharted. Dir. Ruben Fleischer, 2022. [pp. 55, 113, 115, 116]

Underworld. Dir. Len Wiseman, 2003. (Y sucesivas) [pp. 104]

Unfaithful. Dir. Adrian Lyne, 2002. [pp. 124]

Utamaro o Meguru Gonin no Onna. Dir. Kenji Mizoguchi, 1946. [pp. 85]

V for Visa. Dir. John McPhail, 2013. [pp. 178]

Van Helsing. Dir Stephen Sommers, 2004. [pp. 104]

Vanilla Sky. Dir. Cameron Crowe, 2001. [pp. 99]

Verdens verste menneske. Dir. Joachim Trier, 2021. [pp. 114, 124]

Vice. Dir. Adam McKay, 2018. [pp. 126]

Victor Frankenstein. Dir. Paul McGuigan, 2015. [pp. 131]

Voyagers. Dir. Neil Burger, 2021. [pp. 114, 117]

Wall Street. Dir. Oliver Stone, 1987. [pp. 126]

Wall Street: Money Never Sleeps. Dir. Oliver Stone, 2010. [pp. 126]

War of the Worlds. Dir. Steven Spielberg, 2005. [pp. 100]

Warcraft. Dir. Duncan Jones, 2016. [pp. 59]

Watchmen. Dir. Zack Snyder, 2009. [pp. 50]

Waves. Dir. Trey Edward Shults, 2019. [pp. 173, 176]

West Side Story. Dir. Jerome Robbins y Robert Wise, 1961 y Steven Spielberg, 2021. [pp. 85]

Where Do We Go From Here?. Dir. John McPhail, 2015. [pp. 178]

White Zombie. Dir. Victor Halperin, 1932. [pp. 49]

Wonder Woman. Dir. Patty Jenkins, 2017. [pp. 47, 48]

Wonder Woman 1984. Dir. Patty Jenkins, 2020. [pp. 47]

X-Men. Dir. Bryan Singer, 2000. (Y sucesivas) [pp. 48].

Young Frankenstein. Dir. Mel Brooks, 1974. [pp. 99]

Zack Snyder's Justice League. Dir. Zack Snyder, 2021. [pp. 48]

Zero Hour! Dir. Hall Bartlett, 1957. [pp. 100]

2001: A Space Odyssey. Dir. Stanley Kubrick, 1968. [pp. 120]

@zola. Dir. Janicza Bravo, 2020. [pp. 29, 30, 31, 44, 91, 110, 114, 122, 124, 143, 147, 148, 149, 160, 161, 162, 163, 164, 166, 169, 170, 171, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 189, 190, 191, 215, 217, 220, 221, 222, 224]

Series

Ahsoka. Disney+, 2023-. [pp. 29, 95, 96, 97, 221]

Alf. NBC, 1986-1990. [pp. 102]

American Horror Stories. Hulu, 2021-. [pp. 103]

American Horror Story. FX, 2011-. [pp. 103]

Andor. Disney+, 2022-. [pp. 29, 95, 96, 221]

Arcane. Netflix, 2021-. [pp. 55]

USC DE COMPOSTELA

Autodefensa. Filmin, 2022. [pp. 25]

Berlin, Netflix, 2023-. [pp. 220]

Better Call Saul. AMC, 2015-2022. [pp. 52, 98]

Betty en NY. Telemundo Internacional, 2019. [pp. 126]

Black Mirror. Netflix, 2011-. [pp. 39, 41, 64, 92]

Bleach. TXN, 2004-. [pp. 74]

Breaking Bad. AMC, 2008-2013. [pp. 52, 98]

Calls. Canal+, 2017-2020. [pp. 88]

Calls. Apple TV+, 2021. [pp. 88]

Chucky. Syfy, 2021-. [pp. 56]

Cowboy Bebop. TV Tokyo, 1998. Netflix, 2021. [pp. 76]

Dark Net. Showtime, 2016-2017. [pp. 96]

Dirty John. Netflix, 2018-2020. [pp. 87]

Drama. Playz, 2021. [pp. 64]

El fin de la comedia. Comedy Central España, 2014-2017. [pp. 64]

Emily in Paris. Netflix, 2020-. [pp. 111]

Fargo. FX, 2014-. [pp. 88, 94, 95, 96, 115]

Fear The Walking Dead. AMC, 2015-2023. [pp. 49, 99]

Fleabag. BBC, 2016-2019. [pp. 65]

Fringe. FOX, 2008-2013. [pp. 141]

Frow. Instagram, 2021. [pp. 111, 221]

Fullmetal Alchemist. TBS, 2003-2004. [pp. 74]

Fullmetal Alchemist: Brotherhood. TBS, 2009-2010. [pp. 74]

Game of Thrones. HBO, 2011-2019. [pp. 53, 75, 126]

Grease: Rise of the Pink Ladies. Paramount+, 2023-. [pp. 97]

Halo. Paramount+, 2022-. [pp. 55, 56, 141, 116]

Hannibal. NBC, 2013-2015. [pp. 94]

Hawkeye. Disney+, 2021. [pp. 48]

Homecoming. Amazon Prime Video, 2018-2020. [pp. 87]

House of the Dragon. HBO, 2022-. [pp. 126]

I Am… Channel 4, 2019-. [pp. 42]

Irma Vep. HBO, 2022. [pp. 63, 97]

Janguru Taitei. Fuji TV, 1965-1966. [pp. 86]

La casa de papel. Netflix, 2017-. [pp. 219]

La fea más bella. Televisa, 2006-2007. [pp. 126]

Legion. FX, 2017-2019. [pp. 128]

Looney Tunes. Warner Bros., 1929-. [pp. 76]

Louie. FX, 2010-2015. [pp. 64]

Lupin. Netflix, 2021-. [pp. 58, 215]

Lupin III. Nippon TV, 1971-. [pp. 53]

Mighty Morphin Power Rangers. FOX, 1993-1995. [pp. 83]

Mission Impossible. CBS, 1966-1973; 1988-1990. [pp. 125]

Monster: The Jeffrey Dahmer Story. Netflix, 2022-. [pp. 88, 92]

More Tales from the Walking Dead Universe. AMC, ??. [pp. 49]

Neon Genesis Evangelion. TV Tokyo, 1995. [pp. 79]

Obi-Wan Kenobi. Disney+, 2022. [pp. 29, 95, 96, 103, 221]

Once Upon a Time. ABC, 2011-2018. [pp. 103]

One Perfect Shot. HBO Max, 2022-. [pp. 162, 221]

One Piece. Fuji TV, 1999-. [pp. 74, 76, 217]

One Piece. Netflix, 2023-. [pp. 74]

Penny Dreadful. Showtime, 2014-2016. [pp. 102, 103 115, 119, 128, 131, 132]

Pokémon. TV Tokyo, 1997-. [pp. 53, 55, 76, 140, 141]

Roma. HBO, 2005-2007. [pp. 41]

Ruröni Kenshin, Animax, 1996-1998. [pp. 74]

Saint Seiya, TV Asahi, 1986-1989. [pp. 75, 220]

Scream, Netflix, 2015-2019. [pp. 83]

Seinfeld, NBC, 1989-1998. [pp. 65]

She-Hulk: Attorney at Law. Disney+, 2022. [pp. 128]

Shingeki no Kyojin. NHK Gneneral TV, 2013-2023. [pp. 74, 75, 114, 118]

Six Feet Under. HBO, 2001-2005. [pp. 117]

Spartacus. Starz, 2010-2013. [pp. 41]

Star Trek. NBC, 1966-1969. [pp. 73, 140, 161]

Stranger Things. Netflix, 2016-. [pp. 70, 103]

Tales of The Walking Dead. AMC+, 2022. [pp. 49, 99]

Ted, Peacock, 2024-. [pp. 80]

The Book of Boba Fett. Disney+, 2021-2022. [pp. 29, 95, 96, 103, 221]

The Boys. Amazon Prime Video, 2019-. [pp. 49, 50, 114, 121]

The Continental: From the World of John Wick. Peacock, 2023-. [pp. 52, 94, 224]

The Falcon and the Winter Soldier. Disney+, 2021. [pp. 47]

The Last of Us. HBO, 2023-. [pp. 54, 55, 57, 216]

The Lord of the Rings: The Rings of Power. Amazon Prime Video, 2022-. [pp. 70, 97]

The Mandalorian. Disney+, 2019-. [pp. 30, 95, 96, 103, 221]

The Shining. ABC, 1997. [pp. 97]

The Simpsons. FOX, 1989-. [pp. 141]

The Sopranos. HBO, 1999-2007. [pp. 39]

The Walking Dead. AMC, 2010-2022. [pp. 49, 98]

The Walking Dead: Daryl Dixon. AMC, 2023-. [pp. 49]

The Walking Dead: Dead City. AMC+, 2023-. [pp. 49]

The Walking Dead: Rick & Michonne. AMC, 2024-. [pp. 49]

The Walking Dead: World Beyond. AMC, 2020-2021. [pp. 49]

The Wire. HBO, 2002-2008. [pp. 39]

True Detective. Netflix, 2014-. [pp. 88, 115, 129]

True Lies. CBS, 2023-. [pp. 97]

Ugly Betty. ABC, 2006-2010. [pp. 114, 126]

Válidas. YouTube, 2020. [pp. 64]

Vida Pública Show. YouTube, 2011-. [pp. 161, 222]

Watchmen. HBO, 2019. [pp. 50]

Wandavision. Disney+., 2021. [pp. 47]

WeCrashed. AppleTV+, 2022. [pp. 87]

Whatever. YouTube, 2019. [pp. 111]

USC

Yo soy Betty, la fea. RCN, 1999-2001. [pp. 125]

24. FOX, 2001-2010. [pp. 141]

#Elgransecuestro. Playz, 2019. [pp. 140]

$#! My Dad Says*. CBS, 2010-2011. [pp. 160, 222, 224]

USC
UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. “Tabla resumen de las semillas y su actualidad” ...…….……[p. 113]

Figura 2. “*Mediadaptation* overview chart” ...…….……...……[p. 220]

USC
UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

USC
UNIVERSIDADE
DE SANTIAGO
DE COMPOSTELA

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. “Plataformas con más suscriptores en el mundo (vídeo y música – marzo 2023)” ……...……..…[p. 19]

Ilustración 2. “Cristinini” ....……..[p. 35]

Ilustración 3. “DC Comics/Marvel” …..……..[p. 48]

Ilustración 4. “*John Wick*” ....……..……..[p. 52]

Ilustración 5. “*Hardcore Henry*” ....……. [p. 58]

Ilustración 6. “*Haunted Mansion*” ....……..……..[p. 61]

Ilustración 7. “*The Unbearable Weight of Masive Talent*” ....……..[p. 63]

Ilustración 8. “*My Big Fat Greek Wedding 3*” ....……...[p. 65]

Ilustración 9. “*Curva España*” ....……..[p. 69]

Ilustración 10. “Franquicia *Star Wars*” ....…….……[p. 72]

Ilustración 11. “*Shingeki no Kyojin*” ....…….……[p. 75]

Ilustración 12. “Pikachu” ....……..……....[p. 77]

Ilustración 13. “*Barbie*” ....……..…. [p. 81]

Ilustración 14. “*Un chien Andalou*” ....…….[p. 84]

Ilustración 15. “*Infinite Storm*” ....……[p. 90]

Ilustración 16. “Marilyn Monroe y Ana de Armas” …….[p. 93]

Ilustración 17. “*Fargo* – temporada 5” ....……[p. 96]

Ilustración 18. “*Scary Movie* - Ghostface” ...……..[p. 101]

Ilustración 19. “Comparativa de los -punk” ...……..……..[p. 105]

Ilustración 20. “*The Emoji Movie*” ...……..[p. 107]

Ilustración 21. “Manuel Bartual – *Todo está bien*” ...……..…[p. 109]

Ilustración 22. “Plataforma Quibi de cine vertical” …..……..[p. 112]

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO

Ilustración 23. "*Uncharted* – Filme vs. videojuego" ……..[p. 116]

Ilustración 24. "*Shingeki no Kyojin*"……...……..……..[p. 118]

Ilustración 25. "Rodaje *Jaws*" …….[p. 120]

Ilustración 26. "Katniss Everdeen" …….[p. 121]

Ilustración 27. "*Titane*" …….…….[p. 123]

Ilustración 28. "Bond" ……...…….[p. 125]

Ilustración 29. "Galadriel – *The Rings of Power*" …….…….[p. 127]

Ilustración 30. "*True Detective* – temporada 4" …….[p. 129]

Ilustración 31. "*Palm Springs*" ……..…….[p. 130]

Ilustración 32. "*Penny Dreadful*" ……..…….[p. 132]

Ilustración 33. "*Joker*" ……...…….[p. 134]

Ilustración 34. "*Jeanne Dielman, 23 quai du commerce, 1080 Bruxelles*" ……[p. 138]

Ilustración 35. "*#TheStory*" ……...…….[p. 150]

Ilustración 36. "*Such Tweet Sorrow*" ……..[p. 158]

Ilustración 37. "Cartel *@zola*" ……..……..[p. 163]

Ilustración 38. "Stefani y Zola maquillándose" ……..[p. 165]

Ilustración 39. "Stefani y Zola, tensión" …….[p. 165]

Ilustración 40. "Stefani y Zola, prostitución" …….[p. 167]

Ilustración 41. "(De izq. a der.) Derrek, Stefani, Zola y X en el motel" …….[p. 170]

Ilustración 42. "*Spring Breakers*" …….…….[p. 173]

Ilustración 43. "Dibujo de David" …….….[p. 177]

Ilustración 44. "David en la mecedora" …….[p. 181]

Ilustración 45. "Viral" …….[p. 183]

Ilustración 46. "David es golpeado" ……..…….[p. 184]

USC DE COMPOSTELA

Ilustración 47. “Linda en el psiquiátrico” ……..…….[p. 185]

Ilustración 48. “Adam dentro del videojuego” ……..…….[p. 187]

Ilustración 49. “David adulto” ……...….[p. 187]

Ilustración 50. “Chat de Jamal y Wanda” ……...…….[p. 192]

Ilustración 51. “*Eva.Stories*” ……..…….[p. 194]

Ilustración 52. “*Equiano.Stories*” ……..…….[p. 194]

Ilustración 53. “*Eva.Stories*” ….…….[p. 197]

Ilustración 54. “*Equiano.Stories*” …..…….[p. 199]

USC
UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

The comparative context of the traditional adaptations from the literary world great works to the cinematographic ield, through the analysis of the typical procedures of each of the media and their differences, undergoes a paradigm shift in the new millennium with the growing trend in the study of so-called post-literary adaptation or adaptation of media, in principle, nonliterary. A review and proposal of de inition renewal and categorization of current theoretical-literary trends in relation to the news of new digital media, its increasingly relevant role in the world of entertainment and content consumption on the network, such as the phenomena of content creation and new streaming platforms or VoD will be adressed. From a transmedia perspective, special attention will be paid to the phenomenon of mediadaptation.