

El relato en la cultura de masas: Literatura, cine, comics y videojuegos. Una mirada desde la orilla hispánica peninsular¹

Antonio J. Gil González *

Trataremos a lo largo de estas páginas de perfilar como hipótesis de trabajo una noción de *cultura de masas* en tanto concepto contradictorio en sus términos (no tanto en el sentido elitista de su desprecio como en el político e histórico de que, en efecto, la cultura no ha sido nunca cosa de *masas* sino de *élites*)², aunque pese a ello muy operativo en cuanto mecanismo de comunicación social, y en sus relaciones con los ámbitos de la literatura, el arte y la cultura; así como de sondear algunas de las formas emergentes en las que tales relaciones se hacen más visibles cada día.

Para ello trataremos de explorar el *repertorio* (utilizo el término en el sentido de la *teoría del polisitema* de Even Zohar) de sus principales manifestaciones en el ámbito narrativo contemporáneo, aunque sin renunciar a una visión histórica del fenómeno, partiendo de una primera sorpresa: la de que al contrario de lo que pudiese parecer, no se trata de algo tan propia o exclusivamente contemporáneo como creemos. O dicho de otra manera, que su figura resulta susceptible de cierta *retroproyección* epocal, que nos permitiría la celebración contemporánea o posmoderna en términos de ficción audiovisual, por ejemplo, de la *Odisea* como el *spin-off* fundacional (si es que no, al contrario, la *Iliada* constituyese su *precuela*), o del

relato cristiano como el primer *biopic* verdaderamente *globalizado* de nuestra cultura occidental.

Algunos de los rasgos formales y temáticos más acusados de carácter argumental de esta también pueden encontrarse no sólo en la práctica (el teatro grecolatino como exponente de la dimensión popular, espectacular o musical de la cultura antigua, por ejemplo), sino claramente formulados en el propio seno de la teoría clásica: En la descripción de las partes de la tragedia de la *Poética* aristotélica pueden verse ya plasmados con claridad los patrones que están en la base de la *argumentación* contemporánea; cómo no reconocer en la *peripezia* la ostentosa dualidad con la que percibimos la diferencia entre el final feliz o desgraciado, elevado al rango de marca genérica en la distinción tan operativa en nuestro repertorio cultural, entre lo cómico y lo dramático; en la *anagnórisis* y el mecanismo climático del *reconocimiento* el desequilibrio de información narrativa cuya dosificación por la instancia enunciativa constituye la entraña misma del relato, tan visible hoy, por ejemplo en el género policíaco o el *thriller*. O cómo, por último, no identificar con el *efecto patético* la tensión emocional que explota, de un modo tan evidente como a veces espúreo, nuestro imaginario narrativo, y que podría relacionarse, de igual forma, de un modo más general, con la noción misma de la *catarsis*. Pues bien, he aquí una de las fórmulas magistrales del relato de masas contemporáneo: una trama ascendente o descendente, tratada con una dosificación dilatada de la intriga y explotación sentimental de su dramatismo.

El siguiente signo de lo masivo tendrá, en cambio, un cariz no inventivo sino dispositivo: me refiero a la *serialidad*: la segmentación en partes o capítulos como constituyente igualmente

básico del lenguaje narrativo desde sus orígenes, concebida esta tanto de un modo interno como externo: la virtualidad de la prolongación episódica de una matriz argumental ya conocida por el público, que tendrían sus máximos exponentes actuales, respectivamente, en el *episodio* y la *temporada* de la *ficción* televisiva.

La última de las premisas tendría en cambio un perfil netamente *sistémico*, en cuya base está, por supuesto, la *intertextualidad* como uno de los generadores más potentes de la propia *tradición* literaria y artística, con arreglo a lo que se ha descrito por la historiografía y el comparatismo literarios tradicionales en términos de *fortuna* o *influencias*; pero traducibles ahora en los de la *adaptabilidad* en una triple vertiente: *intermedialidad* %en relación con el vector intergenérico e interartístico que acabamos de mencionar%, *interferencia* % en el sentido de la exportabilidad del tema, el género o la obra desde el punto de vista geocultural% y *reciclaje* %por último, el aspecto más propiamente masivo y contemporáneo de todos: el de extraer, en pura lógica tardocapitalista, la máxima rentabilidad de una obra de éxito consolidado, mediante su reproducción en el máximo número de formatos y *productos* posibles%.

De todo ello resultará la constitución del rasgo acaso más característico de nuestro objeto, esta vez desde la perspectiva de la recepción: el de un nuevo tipo de lectura en la que a diferencia del comportamiento estimado para un lector *culto* (epítome de espectador o receptor en un sentido amplio), quiere decirse, instalado en los estratos prestigiados de la literatura o las artes, hermeneuta sensible e individualizado, capacitado para *producir* el sentido del texto conectando su contenido con

su experiencia personal y su vasta enciclopedia intertextual, del *lector de masas* no se espera sino su adhesión pasiva, acrítica y entusiasta, su seducción hipnótica por una literalidad estandarizada y uniforme, programada ideológicamente. Es este sentido, si Marc Augé acuñó el término de *no lugar*, para referirse a aquellos espacios de tránsito despersonalizados y clónicos, el lector de masas sería entonces el paradigma del *no lector*, y la cultura de masas, no hay que decirlo, el de la *no cultura*.

El mejor lector de la cultura de masas, es pues, el lector que, literalmente, no lee; y la *cultura de masas* sería, pues, aquella que no presupone el consumo directo de las obras sino que se contenta con el conocimiento genérico o puntual de determinados referentes de registro más o menos *culto* del repertorio %Don Quijote al lado de Spiderman%, convertidos en figuras o, en el peor de los casos, meros iconos del imaginario colectivo o del *paisaje mediático*, disponibles para el *name dropping* puramente referencial, acuñados como moneda de cambio en el reparto y las transacciones de capital simbólico y social de la cultura.

Todas las direcciones anteriores nos conducen a la hipótesis central: la de la articulación en las últimas décadas de un macrosistema narrativo basado en la circulación de temas, géneros, y obras entre la narrativa literaria (la novela, principalmente), audiovisual (el cine y la televisión), gráfica (el cómic) y electrónica (el videojuego) entre otras muchas, que, por su integración con la industria y el mercado culturales, su vocación expansiva sobre el imaginario colectivo y su presencia en los medios de comunicación de masas, trasciende con mucho el

carácter intertextual o intermedial con el que tradicionalmente han sido analizados en clave de traducciones estilísticas o trasvases interartísticos, para constituir una parte esencial del *mediascape* contemporáneo. (Y viceversa, véase como correlato en dirección contraria, la sistemática *espectacularización* narrativa de lo que antes considerábamos *información* servida en el paisaje mediático por los *casos* de la guerra de Irak, Madelein McCain o Fernando Alonso, respectivamente, en las secciones de Internacional, Sucesos o Deportes de nuestro entorno periodístico).

Son múltiples los ejemplos que podríamos acumular en el sentido de lo expuesto. Para hacernos idea de su carácter sistemático, baste pensar, sólo partiendo de la literatura, en los casos de *El señor de los anillos* como la fábrica de todo ese entramado intergenérico que denominamos la *fantasía heroica*, o en el de *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*⁹ de Philip K. Dick respecto de la ciencia ficción, la distopía futurista y el *ciberpunk* en línea con el *repertorio* narrativo *Blade Runner*; o el del *Harry Potter* de Rowling como síntesis del fenómeno en su vertiente juvenil, por otra parte tan emergente. En todas esas *series* narrativas se *replican* de forma recurrente sus hipotextos novelísticos en formato fílmico, de cómic, de videojuego, etc., en entramados de adaptaciones consecutivas y recíprocas que precisarían de una nueva crítica textual capaz de abordar *tradiciones* textuales e intermediales tan complejas como la que ilustra de un modo muy elocuente en estos años el «caso» *Bourne* respecto a los géneros de acción, intriga, espionaje, etc:

De la serie novelas de Robert Ludlum primero pasamos a la de los comics de Vance y Van Hamme, *XIII*, el *libro* más

vendido en Francia, de inspiración mucho más libre respecto del original que su directa adaptación al cine vía las películas homónimas de Doug Liman o Paul Greengrass; o la serie de televisión de Douane Clark, la cual, a su vez, deriva en cambio del cómic. Y de ahí a las aventuras gráficas como la de Ubisoft, que sigue asimismo la tradición francobelga de *XIII*, mientras que *Robert Ludlum's La Conspiración Bourne*, lo hace, obviamente, del ciclo angloamericano original en la versión para videojuego de Sierra. Conglomerado en el que no falta, además, la previsible serie de *reciclajes* comerciales en forma de una amplia gama de productos como video-libros, audio-libros, bandas sonoras e incluso secuelas aparentemente autorizadas como la de Eric Van Lustbader, *Robert Ludlum's The Bourne Betrayal*, que devuelven el ciclo al espacio literario y novelesco del que salió.

Como indicios de este mismo proceso en su vertiente hispánica peninsular, propondremos el fenómeno de la masificación del canon literario que supone la conversión paulatina del canónico *Don Quijote* cervantino de 1605 en el masivo *Donkey Xote* cinematográfico de Pixar de 2007, por una parte, como caso ya consolidado en el terreno multinacional. Mientras que, todavía en estadio latente, *El Capitán Trueno* ilustrará la tentativa de articular en torno al conocido *tebeo* de Víctor Mora una modalidad *local* de trasvases del repertorio de los cómics al cine o los videojuegos, análoga a la sistemática adaptación intermedial del repertorio de la historieta clásica norteamericana.³

El *Quijote* puede verse por lo tanto como un ejemplo doble de centralidad, partiendo del sistema literario, ya no sólo des-

de que alcanzó en los dos pasados siglos su posición canonizada en el marco de la alta cultura, sino también ahora en la consumación de su absorción masiva e internacional en el terreno de las narrativas audiovisuales y electrónicas. Pero también en éste, el recorrido entre las primitivas versiones mudas de 1898 y de 1902,⁴ 1908 o 1920, los largometrajes ya clásicos de Pabst (1933), Rafael Gil (1947) Kosintsev (1957), Orson Welles (1992) o Manuel Gutiérrez Aragón (2002), y sus derivaciones *pop* habrá sido muy largo y transitado:⁵

Desde el musical de Arthur Hiller *Man of La Mancha* (1972) con Peter O´Toole, la comedia de Roberto Gavaldón *Don Quijote cabalga de nuevo* (1973) con «Cantinflas» o el telefilme *Don Quijote* (2000) de Peter Yates, con Bob Hoskins; las diferente series televisivas, como la italiana *In the Land of Don Quixote* (1964) de Orson Welles, la francesa *Don Quijote* (1965), la inglesa *Monseñor Quijote* (1985) (sobre la novela de Graham Greene) o las españolas *Don Quijote de la Mancha* (1978) de Cruz Delgado o *El Quijote de Miguel de Cervantes* (1991) de Manuel Gutiérrez Aragón (esta última con guion y diálogos de Cela); a las series de dibujos animados *Garbancito de la Mancha* (1945), *Don Quijote* (1978-1981), la japonesa *Don Quijote y los cuentos de la Mancha* (1980) o el reciente episodio de *Los Lunnis y su amigo Don Quijote* (2005); también nos encontraremos, entre la larga serie de documentales y cortometrajes «serios», el cómo (no) se hizo la fallida *The Man Who Killed Don Quixote*, del ex-cómico de Monthy Piton Terry Gilliam;⁶ o los cruces genéricos entre *exposición*, *libro de arte*, y película de Mimmo Paladino *Quijote* (2006) con conocidos músicos pop como actores. Hasta llegar a los casos más llamativos de libres

versiones y/o deturpaciones como el familiar *western*, *Scandalous John* (1971) de Robert Butler (USA, traducida en España como *Don Quijote del oeste*) y, sobre todo, una versión erótico-musical, *The Amorous Adventures of Don Quixote and Sancho Panza* (1976) de Raphael Nussbaum, también conocida como *Superknight, The Erotic Adventures of Don Quixote* (USA), *When Sex Was a Knightly Affair* (UK) o *Las aventuras eróticas de Don Quijote y Sancho Panza* (Venezuela). (Por no hablar del cortometraje *Emit* (2005) de V. Valdovi, en el que un cineasta que lee el Quijote mientras acciona accidentalmente un mando del microondas en el que preparaba una lasaña, se verá transportado al universo de Cervantes).

Y, por fin, tras las películas de animación, alguna tan temprana y lógicamente rudimentaria como la de Emile Cohl (1909), o la argentina *Don Quijote de la imagen* (2005) de Mariana Wenger, llega en 2007 la célebre *Donkey Xote* de José Pozo, de la multinacional norteamericana Pixar, que ya había ensayado con anterioridad la adaptación de clásicos literarios hispánicos en *El Cid, la leyenda* (2004), del mismo director. La película, de una evidente semejanza estilística con *Shrek*,⁷ se abre sintomáticamente con la negación metaficcional de la historia clásica iniciada por el narrador *off*, y sus sustitución por la *verdadera historia*, contada por un testigo, Rucio, quien cree ser un caballo... Y de ahí al videojuego del mismo nombre no quedaba más que un pequeño paso, que se ha dado de inmediato en lo que ya se promociona como un género específico llamado *conversión de películas*, desarrollado en este caso por la española Revistronic y distribuido por Virgin Play, y que combina elementos de plataforma, aventura, carreras... en una serie de minijuegos (57) concebidos como *pantallas* a partir de determinadas *escenas* del filme.

La segunda de las calas pretendidas sobre el espacio peninsular nos llevará a una sumaria mirada sobre el caso del *Capitán Trueno*, %acaso la historieta española más conocida, de Editorial Bruguera, creada en 1956 por Victor Mora y dibujada por Ambrós, con tiradas semanales de hasta 350.000 ejemplares% para ilustrar una vertiente complementaria del fenómeno: la iniciada esta vez, al contrario, desde una posición doblemente periférica: la del sistema comicográfico en sí mismo en cuanto forma de cultura popular, y la de la propia procedencia geocultural de la historieta española de posguerra, resultado ya de suyo en sus principales formas temático-genéricas del repertorio, de un proceso de importación de modelos angloamericanos, que en este caso tendrían como principal referente al *Prince Valiant* de Harold Foster en cuanto a la aventura histórica de *capa y espada* se refiere.

Se trata de una tentativa que, pese a tratarse hasta el momento de un fenómeno sustancialmente local, ha producido una amplia e interesante gama de reverberaciones intermediales, y que, por otra parte, parece estar a punto de dar el salto definitivo hacia el imaginario de masas global de la mano de una inminente superproducción internacional, que lo hará hablar en inglés, convertido en *Thunder Captain. (The adventure begins)* %el subtítulo avanza su carácter previsiblemente serial% en 2009, dirigida por Pau Vergara, de la valenciana Maltés Producciones, pero distribuida %y este es el hecho decisivo% por Disney, y cuyos derechos han sido ya vendidos a más de 53 países.

La propia Filmax había protagonizado en 2000 y 2004 sendas tentativas finalmente frustradas de adaptar la serie dirigidas por Juanma Bajo Ulloa y por Alejandro Toledo, respectiva-

mente, pero al no obtener los derechos, cambió el título por *Holy Shroud*, al Capitán Trueno por The Crusader y eliminó todo parecido reconocible con el cómic. Algo similar le ocurrió al cortometraje de UigiG Entertainment, *El regreso de Trueno* (2005) de Pedro Jaen R. que no pudo ser comercializado por la misma razón y hubo de ser retirado como tal y reciclado bajo la denominación de *El Paladín Justiciero* (2005).

También ha generado referencias propiamente *pop*, en sentido musical: algunas tan conocidas como la canción *Capitán Trueno* de Asfalto (1978), cuya letra recoge el perfil filantrópico y libertador del personaje, en un tono nostálgico, desencantado y crítico con la realidad,⁸ mientras que la de *El Hijo del Capitán Trueno* de Miguel Bosé (2001) puede a su vez, ser leída como una reivindicación *queer*: «El hijo del Capitán Trueno/ tenía fama y mucha pinta de raro/ y a todo el mundo le hizo ver/ que eso no era malo», (en youtube, un videoclip amateur subraya esta lectura montando la música con imágenes procedentes de la serie *Queer as folk*).⁹

También es de resaltar que una de las nuevas narrativas en las que ha tenido mayor fortuna desde los inicios haya sido el videojuego, medio al que ya en 1989 fue adaptado en 8 bits (tipo spectrum) en *El Capitán trueno* de Gamesoft (Dinamic), con dos partes («cargas») una de ellas arcade y otra precursoramente narrativa de «videoaventura». Posteriormente, Argos Lab ha editado dos aventuras gráficas: *El Capitán trueno en la montaña de los suspiros* (2000) y *La espada del Toledano* (2001) la cual incluía cuatro partes diferenciadas focalizadas cada una de ellas en los principales personajes de la saga: Goliath, Crispín, el propio Capitán y por último Sigrid.

Pero tal vez el *reciclaje* más sorprendente dentro del campo digital y multimedia del ciclo han sido las adaptaciones al llamado *videocómic digital*, *En el Barco de la Muerte* y *El Ataque de los Elefantes* (2004) y *Aventuras en Groenlandia*, y *El Misterio de Thule* (2004), consistentes en una rudimentaria y estática animación de las planas originales del cómic, escaneadas y sometidas a movimientos de cámara sobre el dibujo y a una nueva planificación, con la intención de crear dinamismo (aunque con efecto contraproducente), y acompañadas del doblaje por actores de los textos del narrador y los globos de diálogo, y servidas en formato DVD.

En definitiva, si nos proponíamos bosquejar sumariamente desde una perspectiva geocultural la posición de la cultura hispánica en este paisaje globalizado del relato de masas, y particularmente la de la península ibérica como ámbito contradictorio en el que se superpone, por una parte, el carácter periférico respecto de otros *centros* culturales angloamericanos o europeos (o, en algún caso como el del *manga*, ya también orientales) con la coexistencia y tensiones en su seno entre culturas centrales y periféricas, la respuesta provisional que alcanzamos a percibir a la luz de lo expuesto es que sólo la tradición fuerte y *central*, de dicho *intersistema* cultural, la española, está en condiciones de comenzar a participar de un modo activo, aunque todavía incipiente, en la citada *globalización* narrativa; dejando, hasta donde conocemos, a las culturas lusófona, gallega, vasco o catalanoparlantes en una posición periférica y sin ningún ejemplo significativo hasta el momento de presencia en los repertorios intermediales de las narrativas de masas.

BIBLIOGRAFÍA, FILMOGRAFÍA Y LUDOGRAFÍA CITADAS

Repertorio inspirado en *Don Quijote de la Mancha*:

1. Cine.

Largometrajes

Quijote (2006) de Mimmo Paladino

El caballero Don Quijote (2002) de Manuel Gutiérrez Aragón

Don Quijote de Orson Welles (1992) de Orson Welles-Jesús Franco

Don Chisciotte (1983) de Maurizio Scaparro

The Amorous Adventures of Don Quixote and Sancho Panza (1976) de Raphael Nussbaum

Man of La Mancha (1972) de Arthur Hiller [musical]

Don Quijote cabalga de nuevo (1973) de Roberto Gavaldón

Un Quijote sin mancha (1969) de Miguel M. Delgado

Don Kikhot (1957) de Grigori Kosintsev

Don Quijote de La Mancha (1947) de Rafael Gil

Don Quijote del altillo (1936) de Manuel Romero

Don Quixote (1933) de G. W. Pabst

Documentales

Las locuras de Don Quijote (2006) de Rafael Alcázar

Lost in La Mancha (2002) Keith falton y Louis Pepe [documental sobre la fallida *The Man Who Killed Don Quixote*, de Terry Gilliam]

Don Quijote de Cervantes (1965) de Eric Rohmer [documental didáctico a través de la pintura y el grabado]

La mancha (h1960) de Claudio Guerín [guión de Antonio Gala]

Quijote ayer y hoy (1965) de César Fernández Ardavin [Documental]

La ruta de Don Quijote (h. 1930) de Ramón Villadieu [documental, rehecho en 1952 como *En un lugar de la Mancha*].

Cortometrajes y medimetrajes

Siguiendo al Quijote (2006) de Alma Rosa Bernal

Emit (2005) de Víctor Valdovi

Quijote negro (2005) de Antonio Murga

Mi señor Don Quijote (1982) de Rafael Corkidi

Andaduras de don Quijote (la Mancha, IV) (1978) de César Fernández Ardavín (documental)

Don Quijote es armado caballero (1970) de Amaro Carretero y Vicente Rodríguez [animación]

Don Quijote ja Sancho Panza Jätkäsaressa (1965) de Mikko Niskanen

Ilustraciones del Quijote (1963) de Ramón Saiz de la Hoya [documental]

Rutas del Quijote (1962) de Julián de la Flor [documental]

Los caminos de Don Quijote (1961) de Luciano G. Egido [documental]

Aventuras de Don Quijote (1960) de Eduardo García Maroto (1968) de Rafael Ballarín

Animación

Donkey Xote (2007) de José Pozo [USA]

Don Quijote de la imagen (2005) de Mariana Wenger [Argentina]

Don Quichotte (1909) de Emile Cohl [cortometraje] MRP mudo

Don Quijote (1908) de Narciso Cuyàs

Don Quijote (1920) de Shiro Nakagawa

Les Aventures de Don Quichotte de la Manche (1902) de Pathé

Don Quijote (1898) de Gaumont

2. Televisión

Telefilmes

Don Quijote (2000) de Peter Yates

Series

El Quijote de Miguel de Cervantes (1991) de Manuel Gutiérrez Aragón [diálogos y guión de Camilo José Cela, 5 episodios, 2 en la versión USA]

Monseñor Quijote (1985) [sobre la novela homónima de Graham Greene, de Thames]

Don Quijote de la Mancha (1978) de Cruz Delgado [39 episodios]

Don Quijote (1965) de Jacques Bourdon y Louis GrosPierre [Francia, 13 episodios]

In the Land of Don Quixote (1964) de Orson Welles [Italia, 9 episodios]

Documentales

Orson Welles en el país de Don Quijote (2000) de Carlos Rodríguez

Animación

Los Lunnis y su amigo Don Quijote (2005) de Roberto Domingo Maroto

Don Quijote y los cuentos de la Mancha (1980) [anime]

Don Quijote (1978-1981) de Cruz delgado

Garbancito de la Mancha (1945) de Arturo Moreno

3. Videojuego

Donkey Xote (2008) Revistronic-Virgin Play

Repertorio inspirado en *El Capitán Trueno* (1956) de Víctor Mora

1. Cine

Holy Shroud, The Crusader (2005) de Alejandro Toledo

El regreso de Trueno (2005) de Pedro Jaen R. (cortometraje autoproducido)

Captain Thunder (The adventure begins) (2009) de Pau Vergara [en producción]

2. Videojuego

El Capitán trueno (1989) de Gamesoft (Dinamic)

El Capitán trueno en la montaña de los suspiros (2000) de Argos Lab

La espada del Toledano (2001) de Argos Lab

3. Videocómic

En el Barco de la Muerte y El Ataque de los Elefantes (2004) de Buena Vista Home Entertainment (vol. 1)

Aventuras en Groenlandia, y El Misterio de Thule (2004) de Buena Vista Home Entertainment (vol. 2)

Repertorio inspirado en *The Bourne Identity* y *XIII*

1. Novelas

Robert Ludlum, *The Bourne identity*, 1980

Robert Ludlum, *The Bourne Supremacy*, 1986

Robert Ludlum, *The Bourne Ultimatum*, 1990

2. Cómic

Serie de comics de *Jean Van Hamme y William Vance* (1984-2007)

3. Cine

The Bourne Identity (2002) de Doug Liman

The Bourne Supremacy (2004) de Paul Greengrass

The Bourne Ultimatum (2007) de Paul Greengrass

4. Televisión

XIII (2008) de Duane Clark (serie)

5. Videojuego

XIII (2003) de Ubisoft

Robert Ludlum's La conspiración Bourne (2008) de Sierra

NOTAS

- 1 El presente trabajo, extracto introductorio de un estudio más general en curso, titulado + *Narrativas: novela, cine, cómic y videojuego*, se enmarca, en relación con el ámbito geoliterario analizado, en el proyecto de investigación financiado por el Ministerio de Educación y Ciencia español «Hacia una teoría de la historia comparada de las literaturas desde el dominio ibérico» referencia, HUM2007 62467/FILO.
- 2 Y eso por no decir que precisamente como parte del sistema de alienación y explotación de aquéllas por éstas, sistema del que, además, la llamada *cultura de masas* participe seguramente, y de forma paradójica, en un grado mucho mayor que la propia *alta cultura* canonizada.
- 3 Que ha llevado a la pantalla en estos últimos años a Dick Tracy, a Flash Gordon, a Superman, a Batman, a Spiderman, a la Patrulla X, a los Cuatro Fantásticos, a Hulk, a Conan, a Barbarella, a Elektra, a Daredevil, etc.
- 4 Considerada por José M^a. Paz Gago como el primer largometraje de la historia del cine.
- 5 Como igualmente, dentro del propio terreno musical y dra-

mático, entre la tradición clásica, el *Ballet* de Nureyev (1966), las óperas de Massenet (1910) o de Haffter, *Don Quijote en Barcelona*, y la versión de La Fura des Baus o el tema de Asfalto, *Rocinante* de 1978.

- 6 En *Lost in La Mancha* (2002) de Keith falton y Louis Pepe.
- 7 Película que se cita indirectamente, pero pese a ello de forma claramente reconocible, en la secuencia de arranque del filme: «-¿Así que tú eres Rucio, el burrito de Sancho? -espera un momento: el único burro parlanchín que conozco es un amigo mío que anda por ahí actuando con un monstruo verde. ¡Yo soy un caballo!. Ya es hora de que el mundo conozca la verdad (*Donkey Xote*: 2' 06)»
- 8 «Si el Capitán Trueno, pudiera venir,/ nuestras cadenas saltarían en mil,/ de él aprendimos, que el bueno es el mejor,/ lo que al pasar el tiempo comprendemos que no...»
- 9 Abundan en esta página los *clip* musicales alusivos al personaje, como el *Crispin de Normandía* de Caferasmus, %si bien de ínfima calidad% que sigue tanto en la caracterización del personaje como en la letra, el modelo narrativo del Capitán Trueno (a quien se cita repetidamente), o el montaje de imágenes y actores de cómics dibujados por Ambrós, que junto a El Jabato, etc. está protagonizado por el capitán Trueno (los actores, precisamente, y música de Héroes del Silencio *Héroe de leyenda* (también entre otros) (Narciso Umbrío, *Héroe de leyenda*).

* ANTONIO J. GIL GONZÁLEZ (Vigo, 1968) es profesor titular de teoría de la literatura y literatura comparada de la Universidad de Santiago de Compostela desde 2003, en la que

imparte diversas materias en las titulaciones de Historia del arte, Filología y Comunicación audiovisual. Doctor en filología por la Universidad de Salamanca (1997) ha sido docente, además, en las universidades Masaryk de Brno y VŠE de Praga François Rabelais de Tours y de Bourgogne en Dijon o en la Universidade do Minho de Braga. Ha publicado las monografías *Teoría y crítica de la metaficción en la novela española contemporánea. A propósito de Álvaro Cunqueiro y Gonzalo Torrente Ballester* (Salamanca, Universidad, 2001), *Relatos de poética. Para una poética del relato de Gonzalo Torrente Ballester* (Santiago de Compostela, Universidad, 2003), la coordinación de los monográficos *Metaliteratura y metaficción. Balance crítico y perspectivas comparadas* (*Anthropos* 208, 2005) y *Olladas do cómic ibérico* (*Boletín Galego de Literatura*, 35, 2006), además de diferentes artículos publicados en las revistas *Theatralia*, *Ínsula*, *La Tabla Redonda*, *Casahamlet*, *Hispanística XX*, *Comparative Literature and Culture Web Journal* (CLCWeb) o en trabajos colectivos editados por Anexos de Tropelías, las universidades de Vigo, A Coruña, Santiago y Tours, o las editoriales Visor, Complutense-Compás de Letras, la Fundaciones Camilo José Cela y Luis Goytisolo, Hércules de Ediciones y Edicións Xerais, dedicados preferentemente a la teoría y crítica de la metaficción, la narrativa española contemporánea (Torrente Ballester, Cunqueiro, Cela, Marsé, Merino, Fernández Mallo...) o la narratología comparada (literatura, cine, cómic...). En la actualidad prepara un estudio comparado del relato en la cultura de masas (novela, cine, televisión, cómic y videojuegos), la edición crítica de *La saga/fuga de J.B.* de Gonzalo Torrente Ballester (en colaboración con Carmen Becerra Suárez) y el monográfico *Los otros Torrente Ballester (La tabla redonda. Anuario de Estudios Torrentinos*, 6, 2008).