


VERSIONES DEL QUIJOTE

Juan Francisco Ferré

Escritor y profesor de la Universidad de Málaga

10

El Quijote es mucho más que una obra literaria. Con el paso de los siglos, la genial novela de Cervantes se ha transformado en una realidad autónoma, un mundo autárquico segregado por los mundos de palabras de sus páginas en otros medios, formatos y soportes, con otros fines, realizando acaso el propósito original de su autor, que no podía ser otro que contaminar la realidad con ficciones alternativas al orden opresivo de lo real.

Desde el principio, *El Quijote* reclamaba esa transmigración mediática como forma de renovar su lectura, como exigía Borges, gran lector crítico y creativo del texto cervantino en la modernidad, desplazándolo de contexto.

Esta posibilidad de multiplicarse ya estaba inscrita en los planteamientos genuinos de la novela. Recordemos, en este sentido, que Cervantes es, además del cronista cómico de un tiempo histórico extenuado, el primer escritor plenamente consciente de la singularidad específica de las formas narrativas y que el *Quijote* es el gran experimento novelístico de la literatura universal, un sofisticado artefacto de ficción tan innovador como la imprenta misma.

Este artificio inventado por Gutenberg, precisamente, la tecnología más revolucionaria de su tiempo, la máquina que con su aparición puso fin a la Edad Media y abrió de par en par las compuertas de la edad moderna, la era crítica que se somete en permanencia a revisión, es el que convierte al *Quijote* en libro capital, gracias al inmenso beneficio creativo que Cervantes supo extraer de su incorporación a los dispositivos y mecanismos de la ficción literaria.

En la portentosa Segunda parte del *Quijote* (1615) es donde Cervantes afronta ya, por primera vez en la historia de las formas narrativas, el tema de la reproducción, en el mismo sentido en que muchos siglos después lo entendería un pensador de tanto peso como Walter Benjamin, al explorar en la narración las secuelas del poder de la imprenta para desacralizar la literatura como arte y trastornar las categorías de vida y pensamiento de los personajes y la trama en curso. Al convertir la imprenta en un artefacto generador de ficciones y metaficciones, Cervantes pone en marcha una fuente seminal de aproximación a su obra a través de la renovación de los formatos y soportes tecnológicos de cada época.

De ese modo, se han multiplicado a lo largo del último siglo, el siglo de avance tecnológico más vertiginoso de la historia, las versiones del *Quijote* no solo en otras lenguas, como es obvio desde su aparición, o en la suya propia, asunto más espinoso que habrá de quedar para otro momento, sino en nuevos lenguajes inimaginables para Cervantes y muchos de sus comentaristas tradicionales. El cine, la televisión, los videojuegos, los dibujos animados autóctonos, el cómic, el manga y el anime japoneses, etc. Todos estos medios, formatos y géneros, con estilos y recursos propios, se han apropiado de las ficciones y artificios del *Quijote* para ofrecerles una oportunidad de actualización mediática. Y se han atrevido, a menudo, a extrapolar sus contenidos para alcanzar nuevas visiones del mundo y de la cultura de los humanos derivadas de sus propias características como medios, jugando con la misma audacia artística con que lo hiciera su «primer autor» en un tiempo antiguo que parecía propicio a todos los experimentos e innovaciones.

No conviene olvidar nunca, para entender con mayor nitidez la condición hipermediática

del *Quijote*, que esta novela fundacional del canon literario de la modernidad transnacional encierra entre sus páginas una hilarante reivindicación del juego literario, pero no es un juego en absoluto, o no sólo, aunque altere por completo las reglas del juego de escribir novelas. *El Quijote* invita a sus lectores a mantenerse activos y lúcidos durante la lectura y a participar con humor en su aventura ficticia para enseñarles a burlarse de los códigos de conducta a los que se someten constantemente en sus vidas, sin poder librarse de ellos, por más que intenten descodificarlos todo el tiempo.

Es por esta razón por lo que se podría considerar a esta novela de novelas (o meganovela, la primera de la historia, o megaficción) como el más completo y complejo juego de «rol» imaginable sobre las vertiginosas mutaciones y transmutaciones de la identidad de un individuo y la realidad de su entorno. Pues la gran propuesta filosófico-narrativa del *Quijote* consiste en mostrar cómo los sistemas de creencias y valores producidos por los seres humanos a lo largo de la historia se originan al borde de la nada, en ese margen borroso, esa zona residual de la cognición existente entre el último resplandor de la conciencia intelectual y la contundente materialidad de objetos y cuerpos.

Como se verá en los textos recogidos en este amplio dossier, *El Quijote* padece mutaciones en otros medios y lenguajes, siempre con pantallas intermediarias y con interferencias específicas, tanto para reiterarse enfáticamente, mirándose de frente y de perfil en el espejo recreativo de la tecnología a fin de reconocer o no su problemática contemporaneidad, como para diferenciarse libremente como copia creativa de la obra original, produciendo nuevas figuras y apariencias, simulacros innovadores de gran originalidad estética y narrativa, a partir de sus iconos, rasgos y estereotipos más conocidos.

Por todo ello nada mejor que comenzar, como hace el artículo de María José Rodríguez Mosquera («*El Quijote* en imágenes: Adaptaciones cinematográficas y televisivas»), por la recepción creativa del *Quijote* por parte de los dos medios artísticos y comunicativos (el cine y la televisión) que revolucionaron la cultura del siglo xx al transformarla en cultura audiovisual de consumo masivo. Es extensa la revisión que Rodríguez Mosquera realiza de la abundante filmografía europea y española que toma al *Quijote* como pretexto para, variando las modalidades de representación elegidas, con mayor o menor comicidad o acierto, apropiarse del espíritu singular de la obra de Cervantes. Como señala la autora: «Más de un siglo después de que el cine, y posteriormente la televisión, empezaran a aunar texto narrativo e imagen, el personaje y la obra cervantina siguen siendo, como hemos visto, una fuente inagotable de interpretaciones y creaciones». Constituye un dato relevante del interesante estudio de Rodríguez Mosquera, sin embargo, el hecho de que hayan sido diversas cinematografías europeas, siguiendo los proyectos creativos de sus respectivos directores, las que se hayan ocupado de estas adaptaciones, más bien de índole minoritaria o artística, mientras la cinematografía hollywoodiense, la más popular y mayoritaria, permanecía indiferente ante las posibilidades de la obra cervantina, tan popular entre los lectores de su época. Y eso a pesar de la gran influencia y peso paradójico del *Quijote* en el ámbito literario y académico anglosajón desde el siglo xviii hasta hoy mismo.

Inscribir *El Quijote* en la cultura de masas es, de nuevo, lo que supone su ascensión en las categorías gráficas y expresivas del manga japonés, como analiza con absoluta pertinencia Clara Monzó en su artículo «Don Quijote en el manga: traducción, transformación y adap-

tación en la cultura de masas japonesa». En el proceso descrito en este texto por su autora, *El Quijote* habría sido en un primer momento digerido como referente por la cultura japonesa, a través de la literatura y de las imágenes estereotipadas derivadas de esta, antes de que un género popular de tanto alcance como el manga pudiera a su vez transfigurar la «mitología» quijotesca, en el sentido que daba Roland Barthes a esta expresión ligándola a la cultura de la publicidad, la explotación comercial y los medios estandarizados, en carne de historieta nipona, materia idónea para el manga y su peculiar diseño visual y estilo narrativo con el fin de ofrecerlo al consumo global de masas, incluida la circulación por internet, en un curioso viaje de ida y vuelta entre países y culturas (artes o literaturas) de distintas épocas. En palabras de la autora, glosando la relevancia de esta transferencia cultural: «Imagen y palabra, su incursión en el género del manga contribuye doblemente a la consolidación de su figura como representante del canon literario español y a la difusión de su mito entre los lectores consumidores de la cultura de masas».

El aspecto más avanzado y original de las remediaciones quijotescas, aunque sea como puro pretexto, señuelo comercial o marca de prestigio cultural, reside en su incorporación al mundo tecnológico y lúdico de los videojuegos, como analizan con rigor Miriam Borham y Daniel Escandell en su artículo «*Quijobytes*: reflejos especulares del mito quijotesco en el ocio electrónico». De todos los nuevos medios de la era digital, el videojuego es el que mejor podría asumir las originales postulados de Cervantes sobre lo real y lo virtual en la mente de los personajes y los lectores, categorizados ahora como *gamers*, jugones o jugadores de un dominio redefinido por los límites de la tecnología. El parentesco cognitivo entre la grandiosa farsa

cervantina y estos juegos o «videojuegos» es revelador. El territorio de La Mancha, como la vida cotidiana capitalista, representa en *El Quijote* el grado cero de la aventura entendida como expansión afectiva de las posibilidades vitales. Es ahí, por tanto, en ese territorio desertizado de lo real en el que se desenvuelve el caótico personaje cervantino, o la lúdica subjetividad posmoderna, donde se origina necesariamente el «ruido de fondo» de lo virtual y lo espectacular que amenaza con totalizar la esfera social contemporánea. La iconografía del Quijote, remediada antes por el cine, la televisión, los dibujos animados o el cómic, se vuelve más contemporánea al introducirse en el diseño de los videojuegos y sus especulativas posibilidades de multiplicar el sentido final de sus aventuras narrativas en una pantalla en 3D. Por tanto, como concluyen los autores del artículo, «lo que estas obras hacen es apelar a los elementos que conforman la percepción de don Quijote que ha quedado marcado en el contexto cultural colectivo, empleando un conocimiento superficial de la novela original pero suficiente para que sea reconocible por un público no necesariamente lector de Cervantes».

Profundizando en las versiones cinéfilas del *Quijote*, el artículo de Bernardo Sánchez («Film ininflamable, o *le roman vague*») realiza una sugestiva maniobra crítica al contextualizar la obra maestra cervantina en un período y una estética de estilo tan intransferible como la *nouvelle vague* francesa de los años cincuenta y sesenta, influenciada hasta cierto punto por la adaptación de G. W. Pabst y movida por el mismo impulso romántico de Orson Welles. Con la metáfora de la pira ígnea, la combustión del libro (o la biblioteca) y del celuloide del film, como ya prefigurara Giorgio Agamben en una lectura más filosófica de una secuencia de alto simbolismo de la inconclusa película de

Welles, Sánchez retoma como focos centrales de su incendiario análisis la cinta *Fahrenheit 451*, gran homenaje a la literatura de ese lector bulímico y *amateur* empedernido que fue el cineasta François Truffaut, y el cine quijotesco de Jacques Rivette, realizado a todo trance contra las posibilidades de la industria cinematográfica y la resistencia del público como alta empresa artística digna de las hazañas de una novela caballeresca. Con la obra cinematográfica de Rivette en mente cabría hacer, de hecho, una tentativa de distinción entre dos categorías difíciles de definir a priori, pero constatables en la filmografía de directores de marcada impronta autoral: de un lado de la pantalla, el cine quijotesco (el de Welles y Rivette y un cierto Truffaut quizá, sin olvidar a Terry Gilliam, antes y después de su imposible adaptación del *Quijote*) y, del otro, el cine cervantino (con Jean-Luc Godard, líder evidente de este estilo crítico-creativo de entender el cine, y algunos de sus seguidores más irónicos, como Raoul Ruiz desde los años setenta hasta bien entrado el siglo XXI, como valedores filmicos de la aventura estética iniciada por Cervantes). Gracias al cine,

como apunta Sánchez, «*El Quijote* está, pues, salvado de la quema del tiempo: ese fuego que es supremo hacedor y quemador».

En suma, como muestran las reflexiones suscitadas por la lectura de todos estos textos, la inmortalidad estética de una obra no se mide solo por su lugar en las bibliotecas, públicas o privadas, o en las universidades, el número de especialistas que se ocupan de ella o el tipo de especulaciones que suscitan entre los estudiosos a lo largo del tiempo, sino por su capacidad efectiva para reclamar la recreación, la remediación y la reinención. Por su poder absoluto para inspirar e inseminal a artistas y creadores de otros medios e incitarlos a crearla de nuevo en otros soportes artísticos o tecnológicos. Una y otra vez. Al infinito.

En el futuro, en cualquier caso, si todo sigue los derroteros previstos en el mundo del siglo XXI, cabe esperar que *El Quijote* disfrute ya de una segunda existencia tecnológica que habrá vuelto gratuitas y desfasadas estas observaciones propias de una era de transición cultural como la nuestra.

Pero esa es otra historia.