

Encuentros críticos entre el cine y la edición

Un abordaje sobre los géneros masivos y
las industrias creativas a partir del caso
de la ciencia ficción

Autor:

Alías, Benjamín

Tutor:

Gómez, Martín Gonzalo

2016

Tesina presentada con el fin de cumplimentar con los requisitos finales para la
obtención del título en Editor

Grado



Universidad de Buenos Aires
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

Encuentros críticos entre el cine y la edición
Un abordaje sobre los géneros masivos y las industrias creativas a partir del caso de la ciencia ficción

Tesina (modalidad final de la carrera de Edición)

Estudiante: Benjamín Alías

Tutor: Martín Gonzalo Gómez

Fecha de entrega: septiembre de 2016

ÍNDICE

Introducción (p. 3)

Problema y objetivos

Antecedentes (p. 8)

**Crítica al componente ideológico de las producciones norteamericanas
Casos sobre distopía en relación con el cine y la literatura**

Un aparato crítico para pensar los géneros entre el cine y la edición (p. 12)

Introducción

El texto y el carácter simbólico del objeto cultural

Pensar los objetos culturales y sus clasificaciones a partir del discurso social

Transgénero y transposición

Industrias culturales versus Industrias creativas

Géneros masivos. El caso de la ciencia ficción (p. 28)

Definición del género

Transposición directa del soporte cinematográfico o editorial al soporte creativo

Mutación del contenido

Caso I: El Juego de Ender. Del canon al segmento de “jóvenes adultos”

Caso II: ¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas? y Blade Runner. Un diálogo entre dos obras diferentes.

Caso III: Soy Leyenda de Richard Matheson. Del clásico al film de acción

Casos creativos: ciencia ficción juvenil

Caso IV: Maze Runner

Caso V: Los juegos del hambre

Conclusión (p. 59)

Itinerarios de la ciencia ficción en los sistemas creativos

Otras dimensiones del objeto

Bibliografía (p. 62)

Introducción

La elección de un trabajo final de investigación siempre tiene motivaciones personales y académicas. La escritura final de esta tesina no es únicamente el resultado de una investigación realizada para acreditar la graduación en la carrera de Edición sino más bien la consecuencia de una serie de trabajos presentados y discutidos en diversas instancias¹ con la motivación de algunos docentes, a los que les estoy muy agradecido. Algunas de estas páginas fueron presentadas parcialmente en jornadas de investigación y seminarios de la carrera. El resultado de este trabajo responde a una preocupación propia y constante, aún en cierta medida pendiente en la carrera de Edición: la reflexión académica sobre el campo.

El aporte original de esta tesina está en el intento de satisfacer en la medida de su alcance una deuda pendiente sobre la reflexión del campo de la edición con respecto a otras disciplinas cuya relación es inherente dentro del campo cultural: el cine. Fenómenos que son transversales tanto al libro como al film, son pensados en las páginas que siguen desde un enfoque que tiende a reconocerse como propio de la crítica cultural, el cine y los incipientes estudios sobre la edición.

Si bien pensar la edición o el cine nos puede resultar natural y nada novedoso, todavía sigue siendo un espacio de problemáticas a debatir, en pos de abordar la producción cultural o creativa en la actualidad.

Si nos referimos específicamente al campo editorial encontramos que, a partir de la influencia de factores tecnológicos y de los medios masivos, se configuran en las últimas décadas nuevas maneras de edición, producción y circulación del libro.

Por otro lado, si nos abocamos a la relación existente entre el cine y la edición, encontramos que esta surge conjuntamente con el nacimiento de la industria cinematográfica, a partir de los pasajes entre un medio y otro. Las transposiciones,

¹ Jornadas de Investigación en Edición (<<http://jornadasedicion.org>>), Seminario de Géneros Editoriales, Seminario de Diseño de Información y la materia Fundamentos de Diseño Gráfico para Editores. Agradezco a los profesores Esteban Javier Rico, Mónica Farkas y Martín Gonzalo Gómez.

adaptaciones y pasajes entre medios o géneros resultarán nuestro punto de partida en este trabajo para enfocarnos en esta relación entre ambos campos.

Existen, por supuesto, otro tipo de relaciones que podríamos denominarlas *metadiscursivas*, es decir, discursos o medios que hablan de otros discursos o medios.

Estos casos se podrían ejemplificar en aquellas producciones donde el film deja en evidencia implícita o explícitamente al campo editorial² o cuando el libro da cuenta en sus páginas del mundo del cine.³

El presente trabajo pretende inicialmente abordar de forma crítica el devenir de las producciones culturales, principalmente aquellas que pertenecen tanto al cine como a la literatura, en el contexto del capitalismo actual, que lleva la forma —en tanto estemos hablando de los campos culturales— de industrias creativas.⁴

La influencia de las variables económicas, tecnológicas y culturales de este contexto con respecto a los objetos culturales, nos permite pensar que los efectos de “creatividad” operan también sobre determinado conjunto de obras, determinados géneros editoriales, literarios y cinematográficos.

Un género que es especialmente interesante para problematizar dentro de esta disyuntiva, específico de ambos soportes y discursos —el cine y la edición— es la ciencia ficción. Género popular primero y masivo después —como el policial o la novela sentimental— conlleva diferentes posibilidades de acceso para sus receptores: desde las obras literarias, revistas y folletines, como circulaban en sus comienzos hasta las grandes producciones cinematográficas en la actualidad. Existen, como veremos,

² Existen varias producciones que muestran el funcionamiento de la industria editorial durante el siglo XX y el XXI. Un buen ejemplo podría ser *Ghost Writer* de Roman Polanski, film donde Ewan McGregor encarna a un escritor fantasma que debe escribir las memorias del personaje polémico del momento, un ex primer ministro británico, encarnado por Pierce Brosnan, que está acusado de crímenes de lesa humanidad. El funcionamiento del mundo editorial está dado por el editor que encarga el libro interpretado por John Goodman, que está decidido a publicar el libro, para competir con los grandes oligopolios editoriales en EE.UU.

³ Dentro de esta categoría podríamos incluir en general a cualquier libro de crítica del campo cinematográfico o aquellos que reflexionen específicamente sobre él; se puede ejemplificar con los clásicos de Gilles Deleuze: *La imagen-movimiento* (2005) y *La imagen-tiempo* (2007).

⁴ Las industrias creativas han ampliado su campo de producción de manera sustancial en estos últimos años. En este trabajo veremos un caso donde los “videojuegos” funcionan como una variable más a la problemática que planteamos.

otras opciones nuevas para este género provistas por las industrias creativas, como podrían ser los videojuegos.

Dentro de este contexto, la relación de estos dos campos —el cine y la edición— es nuestro tema general que hemos elegido para trabajar. Para ello hemos decidido establecer un recorrido general que implica a ambos mundos, tanto de una perspectiva histórico-social como semiótica, aunque siempre atento a las características propias que tiene el campo de la cultura. Nuestra metodología consistirá en un análisis de casos del siglo XX y XXI que nos pueden ayudar a dar cuenta de las complejidades que subyacen a la relación entre ambos medios.

Problema y objetivos

Pensar las producciones culturales en la cultura contemporánea implica recuperar algunas nociones y ponerlas en discusión. Nuestro principal interés, por lo tanto, será encontrar una respuesta, aunque sea provisoria, al problema de la generación de un nuevo objeto cultural en circulación, a partir de las características que le imprimen en la actualidad las industrias culturales al proceso de transposición en la ciencia ficción, entre la literatura y el cine.

Teniendo en cuenta que el problema está inherentemente vinculado con estos dos campos específicos de la cultura contemporánea, nos hemos propuesto establecer una serie de objetivos que nos provean una propuesta de análisis para aportar conocimiento y posibles respuestas sobre el problema enunciado.

De esta forma, siguiendo este planteo, nuestro objetivo general será conocer las características que le proveen las industrias culturales a las transposiciones, adaptaciones y reversiones a la literatura y el cine de ciencia ficción.

A partir de este planteo general podemos pensar nuestros objetivos específicos. Primero, caracterizaremos el género —la ciencia ficción— en relación con sus condiciones de producción. Segundo, mostraremos el funcionamiento de la industria creativa, con las producciones culturales contemporáneas, a partir de los casos seleccionados que corresponden a la ciencia ficción. Y, finalmente, desarrollaremos el itinerario de los

géneros tradicionales y contemporáneos a partir de los sistemas culturales vigentes, tomando como punto de partida la ciencia ficción.

Estos puntos mencionados anteriormente se verán a lo largo de las páginas siguientes; así, en la primera parte se abordarán algunos antecedentes representativos, que van desde trabajos específicos sobre el género de la ciencia ficción, en particular, sobre la cultura estadounidense, hasta aquellos trabajos críticos sobre transposición que nos pueden servir metodológicamente para analizar nuestro caso.

En la segunda parte, veremos el marco teórico, la construcción de un aparato crítico que nos ayude a analizar nuestro objeto de estudio y el caso elegido, inserto en el actual contexto económico y cultural. A partir de conceptos rescatados de las teorías discursivas, es decir, aquellas que abordan dos ejes claves para nuestro planteo: el problema del género, por un lado —desde aquí podemos retomar también, la propuesta de género editorial— y por el otro el problema de la transposición de las obras.

La otra dimensión plausible de ser tomada en nuestro marco teórico es la dimensión económica-cultural de la obra, que veremos cuando pongamos en evidencia el contexto espacial y temporal (histórico y actual) en que se da el devenir de las producciones culturales durante gran parte de los siglos XX y XXI.

Las condiciones de producción de las industrias culturales del período que tomaremos se inscriben en lo que se ha denominado “posmodernidad”, que algunos autores han concebido a partir de una reflexión sobre objetos provenientes de los campos de la literatura y la arquitectura (Huyssen, 1986; Harvey 1998) y el diseño (Pelta, 2004), entre otros. El problema de lo posmoderno es sin duda complejo; en términos de Huyssen:

[...] lo que se advierte en un nivel como la última moda, producto publicitario y espectáculo vacío y falso, forma parte de la lenta emergencia de una transformación cultural de las sociedades occidentales; un cambio en la sensibilidad para la cual el término “posmodernismo” resulta en efecto, por lo menos por ahora, absolutamente adecuado. (1986)

Harvey (1998), otro autor que se preocupa por abordar esta cuestión, a fines de los ochenta realiza una suerte de itinerario por la génesis de lo que se denomina posmodernidad. Si bien se enfoca principalmente en los cambios espaciales a partir de

un análisis enfocado en la arquitectura, paisajismo y geografía, deja en evidencia uno de los cambios en la producción literaria de las últimas décadas del siglo XX como un problema susceptible de ser indagado: el de una dominante “epistemológica” a una “ontológica”.

[...] el límite entre ficción y ciencia-ficción se ha disuelto efectivamente, mientras que los personajes posmodernistas a menudo parecen no saber muy bien en que mundo están y cómo deben actuar en él. (1998)

A partir de este contexto, será pertinente pensar, en esa sección, entonces, el sistema editorial y la industria cinematográfica, en relación con las industrias culturales y los géneros populares, teniendo en cuenta el desarrollo de la configuración actual del sistema cultural desde las últimas décadas del siglo XX hasta nuestros días.

En la tercera parte nos abocaremos a nuestros casos seleccionados dentro de la ciencia ficción como género literario, editorial y cinematográfico. Primero buscaremos una definición específica del género y sus características principales. Luego analizaremos, a partir de un conjunto de obras que han sido transpuestas en varios soportes (el impreso y el audiovisual), cómo se desarrollan y se inscriben en los sistemas culturales que definimos anteriormente. Hemos elegido cinco casos para desarrollar: *Soy Leyenda*, *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, *El juego de Ender*, todas obras canónicas de la ciencia ficción del siglo XX y sus respectivas transposiciones, como así también dos obras contemporáneas (de la última década) consideradas por muchos lectores y críticos como propias del género: *Los juegos del hambre* y *Maze Runner*.

Finalmente, en las conclusiones, además de explicitar el recorrido que realizamos, plantearemos cuáles son los aportes al campo de la edición y qué dimensiones del objeto que no se han analizado en este trabajo se pueden tener en cuenta para pensar a futuro en las producciones en la cultura contemporánea teniendo en cuenta algunas propuestas de la crítica literaria y la economía de la comunicación.

Antecedentes

Una de las disyuntivas iniciales que planteamos implicaba no desconocer la existencia de autores canónicos, que de forma esperable han pasado de formar parte de los estados de la cuestión en muchos trabajos de investigación, a ser de consulta ineludible para abordar cualquier esbozo crítico sobre las industrias culturales. Pensar en dónde ubicar a Adorno y Horkheimer (2006 [1944]) y sus trabajos iniciales sobre las industrias culturales, (propuesta teórica clave de la Escuela Crítica de Frankfurt) principalmente sobre el cine y su relación con las masas y sus posteriores actualizaciones —en este caso Adorno en conjunto con Edgar Morin (1967)— resulta a priori complejo. Resulta útil explicitar qué lugar pueden ocupar estos autores en un trabajo de investigación.

Los trabajos pensados en el exilio por Adorno han sido criticados por diversos autores por omitir la instancia productiva de recepción/lectura dado ciertos fenómenos de comunicación y producción desde una perspectiva literaria (Jauss, 1976; Fish, 1976; Eco, 1979). Esa variable orientada a un lector supuestamente pasivo frente a la apropiación de la obra o mercancía propia de las industrias culturales, no generaba por el contrario una lectura crítica. En este trabajo resulta adecuado también tomar la posición del lector para analizar cómo opera específicamente el mercado en las obras de ciencia ficción. Lo primero que consideran habitualmente desde el inicio las empresas editoriales, y las productoras cinematográficas enfocadas en el entretenimiento después, es la propia función de recepción orientada al consumo, propia de una mirada mercadotécnica.

Si pensáramos los antecedentes de este trabajo, en un estado de la cuestión sobre la relación entre cine y edición, tomando como punto de partida el sistema cultural vigente y los géneros populares, encontraríamos que las diversas producciones críticas sobre el tema son sumamente disímiles entre sí.

En nuestro país los estudios específicos sobre la transposición se han realizado desde una óptica semiótica, enfocándose centralmente en la incidencia de los medios masivos sobre los géneros populares (Steimberg, 1993; Traversa, 1984). Respecto de la relación entre los dos campos, el cine y la literatura, se han realizado trabajos de investigación

que han tomado como eje la creación, en particular el rol del escritor en la industria — editorial y cinematográfica— (Rivera, 1998).

Ahora bien, si tenemos en cuenta la variable geográfica (EE.UU.) de nuestros casos es pertinente tomar otros que son susceptibles de ser visibilizados y que consideramos más importantes para comparar.

Así, algunos de los ejemplos más relevantes que tomamos comprenden un análisis de la cultura impresa y cinematográfica vinculada con la ideología por lo general entendida como imperialista de Estados Unidos, cuna de las industrias de entretenimiento contemporáneas (Franklin 2008 y 2015; Croce, 2015).

También puede resultar interesante mostrar un caso del género que hemos seleccionado en este trabajo, en relación con la resignificación de lo distópico —puesto que es una de las variables que tomaremos— (Gudaitis, 2011), así como analizar una propuesta innovadora que muestra cómo funciona dicho elemento en la literatura y el cine a partir de un enfoque desde la demografía (Domingo, 2008).

Crítica al componente ideológico de las producciones norteamericanas

Son varios los trabajos que analizan la variable ideológica en la producción cultural norteamericana, vistos desde una óptica latinoamericana. Nos parece pertinente rescatar como antecedentes algunos trabajos que están enfocados en el público receptor de la primera infancia (Dorfman y Mattelart, 2001; Croce, 2015), puesto que nuestro análisis se verá enfocado en la franja etaria que le sigue: el público lector juvenil. En general, sostienen la existencia de una función doctrinaria en la mayoría de las producciones infantiles tanto en la literatura como en el cine con origen en Estados Unidos. Croce (2015) rescata, por ejemplo, un clásico precursor de la literatura crítica, *Para leer al Pato Donald* (Dorfman y Mattelart, 2001) como una introducción a una problemática poco atendida por la crítica:

El modo en que la industria hollywoodense, especialmente a partir de sus películas, ha digitado la ideología de los niños en los países sujetos a su influencia, ha identificado los lugares de producción del mal de acuerdo con las políticas imperiales y se ha empeñado en modelar al perfecto ciudadano pro imperialista.

Desde la óptica estadounidense, en los trabajos que analizan la producción cultural contemporánea en términos críticos nos parece importante rescatar a Bruce Franklin.⁵ Los trabajos publicados por él (2008, 2015) analizan principalmente cómo influye la variable ideológica en las producciones culturales —sobre todo en la literatura y el cine— dado cierto contexto espacial y temporal. En términos más simples, Franklin ha logrado demostrar cómo el imperialismo norteamericano se ha configurado como un procedimiento ideológico central de gran parte de las producciones culturales de Estados Unidos, con el objetivo de justificar, o mejor dicho naturalizar, la expansión bélica y cultural de ese país en el mundo.

Casos sobre distopía en relación con el cine y la literatura

Un trabajo relevante escrito por Bárbara Gudaitis (2011) nos puede orientar metodológicamente para abordar nuestros propios casos. El artículo publicado analiza específicamente algunos cambios de sentido que operan en una transposición de una novela de ciencia ficción a un largometraje homónimo filmado más de diez años después. Su análisis crítico toma *Soy Leyenda* (1954) de Richard Matheson y su posterior versión fílmica dirigida por Francis Lawrence (2007). En este trabajo también analizaremos las mismas obras, aunque no desde una crítica exclusivamente textual, sino más bien atendiendo preferentemente sus condiciones de producción.

Gudaitis, en su análisis, detecta una cantidad llamativa de cambios en los pasajes de un soporte a otro que logran, en palabras de la autora, “violentar” el sentido final de la novela. En las obras tomadas por ella, el final distópico desaparece por uno utópico a partir de lo que ella denomina un “efecto conciliador” dado por cambios que operan a nivel identitario y racial, principalmente. A modo de ejemplo, la autora detecta:

[...] desde el reemplazo de un protagonista blanco anglosajón protestante (la identidad dominante en Estados Unidos) por uno afro-estadounidense, hasta el tratamiento de la figura del vampiro (otro gran precursor de las representaciones de los otros), estos cambios construyen un paradigma de representación de la alteridad muy distinto respecto del texto original. (2011)

Resulta adecuado analizar cómo, en el cine, los cambios específicos en las transposiciones construyen otro sentido. En el caso del análisis de Gudaitis se utilizan

⁵ Historiador de la cultura norteamericana, profesor emérito de la Universidad de Rutgers, con numerosas publicaciones sobre esta temática.

otros parámetros para analizar el pasaje del film al libro. La autora enmarca su trabajo en la teoría biopolítica para demostrar cómo determinadas características argumentales originales de la novela se transforman y se resignifican en el film dándole otra connotación a la historia de Richard Mathenson.

Hasta aquí hemos visto casos donde el género en cuestión ha sido utilizado con efectos ideológicos o modificado el sentido original de la distopía (en el caso de la transposición).

En otro caso, que toma el componente distópico que tiene la ciencia ficción y que analizamos en este trabajo, tenemos al geógrafo español Andreu Domingo (2008), que analiza cómo el concepto demográfico está asociado inherentemente a la distopía moderna a partir de los cambios poblacionales que ocurrieron después de la Segunda Guerra Mundial. Las obras literarias que selecciona son parte de la literatura mundial contemporánea, con autores tan diferentes como Houellebecq y Bioy Casares, por nombrar algunos de ellos.

Así, Domingo demuestra una estrecha relación entre los cambios sociales y la preocupación por el crecimiento acelerado de la población mundial y las migraciones, con lo cual clasifica como un subgénero literario a las distopías, usualmente asociado a la ciencia ficción.

Los trabajos que hemos nombrados hasta aquí se enfocan cada uno a su manera en una de las aristas del problema que hemos seleccionado. Así los antecedentes nos muestran entre otras cosas: la variable geográfica e ideológica, el análisis transpositivo, el elemento distópico y el género específico de la ciencia ficción.

Un aparato crítico para pensar los géneros entre el cine y la edición

Introducción

Para analizar un problema que involucra a un género editorial y las transposiciones que ocurren transversalmente a él, es necesario contar con un aparato crítico que nos permita analizar los casos que hemos seleccionado. Para este trabajo, hemos optado por tomar dos ejes: lo discursivo y lo económico-productivo.

Por un lado, la discursividad del género —tal como la entiende Gómez (2014)— nos permitirá analizar los pasajes entre un género y otro; también el problema que trae el concepto de género en relación con el surgimiento de nuevos soportes culturales (Steimberg, 2002) a partir de nuevos objetos que configuran el status de la producción cultural, en particular el texto (Barthes, 1984; Derrida, 2003; Ledesma, 1997) y la narración (Benjamin, 1981; Piglia, 2016).

Por otro lado, el segundo eje nos lleva a poner en discusión qué parámetros operan detrás de esos pasajes en la praxis editorial y cinematográfica, para que determinadas producciones tengan o no tales características. Así el flujo y circulación de elementos constitutivos entre géneros y soportes, como por ejemplo, los elementos ideológicos, (Sarlo y Altamirano, 1993; Kristeva, 1999) denotarían una nueva configuración del objeto cultural (Benjamin, 2013) contextualizado en un sistema de producción contemporáneo (Adorno y Horkheimer, 1944; Bustamante, 2011).

Estas dos aristas que se complementan nos serán de utilidad para analizar nuestro caso particular. La inscripción de determinadas obras en un sistema de producción estaría en cierta medida condicionada a partir de las posibilidades que la propia discursividad le da a un género.

La discursividad de un género editorial es una instancia que se encuentra entre lo que denominamos texto y la creación dada específicamente su autoría. Pensar el hiato que hay entre estas dos categorías es importante para comprender cómo se configuran determinados fenómenos discursivos en las obras editoriales y cinematográficas.

Es precisamente en torno al concepto de obra —y por ende forma y contenido— que en el campo de la teoría y la crítica literaria se han generado debates específicos que habilitan, desde una mirada interdisciplinaria, a repensar aquellas categorías que se plantearon como propias de la edición. En este marco se podría retomar una serie de planteos a partir de trabajos de varios autores, y aquí le daremos mayor importancia a dos de ellos (Barthes y Angenot) por la relevancia de sus conceptos y abordajes teóricos para abordar lo que entendemos por *discursividad*.

En cuanto al abordaje de Barthes (1984), tomaremos en particular el eje obra-texto y la función del autor y el lector. De esta forma procuraremos revisar las categorías tradicionales de la edición y el objeto libro a partir de la noción de texto en relación a las problemáticas de la producción de sentido, y las diferentes modalidades y experiencias de lectura.

El otro autor que tomamos, Angenot (2012) y su trabajo específico sobre la discursividad, nos sirve por su noción de discurso social apoyado en un enfoque histórico e ideológico para entender la noción de ideologema, clave en la formación discursiva del objeto cultural.

El texto y el carácter simbólico del objeto cultural

Roland Barthes (1984) entiende que el concepto de “obra” utilizado principalmente por la escuela crítica y otros autores ligados al modernismo resulta insuficiente para explicar las condiciones de producción en que se da la literatura. La obra sea literaria o artística, vista de manera crítica como mercancía, es uno de los axiomas sostenidos, con sus conocidas diferencias y matices, por Adorno y Benjamín⁶ alrededor de la vasta bibliografía que produjeron ambos pensadores.

La propuesta de Barthes, sin embargo, no es deslegitimar el concepto sino analizarlo conjuntamente con otro concepto: el *texto*. Respecto de esta noción, es necesario especificar el uso con el que vamos a emplearla.

⁶ Para ampliar esto: Adorno y Benjamin (1998).

Comúnmente, es utilizada en muchos trabajos de humanidades, tal como plantea Bal (2002) en *Conceptos viajeros en las humanidades* donde marca que, en muchas disciplinas culturales y humanísticas, se utiliza una gran cantidad de conceptos para especificar y articular todo tipos de análisis. A la hora de escribir se los utiliza como si su significado estuviera claro y cerrado. Dependiendo del campo de formación del autor, algunos conceptos tendrán determinada significación o no. Bal toma como ejemplo particular al texto:

Se trata de una palabra del lenguaje ordinario, auto-evidente en los estudios literarios, utilizada metafóricamente en la antropología, generalizada en la semiótica, que circula ambivalentemente por la historia del arte y los estudios del cine y que es despreciada por la musicología: el concepto de texto parece andar buscándose problemas. (2002)

En este trabajo este problema es recurrente. Ahora bien, aquí también buscamos una refuncionalización o redefinición en torno a un campo específico: la edición.

Respecto de su diferenciación con la noción de *obra*, Barthes define ambos conceptos al distinguirlos:

La diferencia es la siguiente: La obra es un fragmento de sustancia, ocupa una porción del espacio de los libros. El texto por su parte es un campo metodológico. El texto no puede inmovilizarse; su movimiento constitutivo es la travesía (puede en particular atravesar la obra, atravesar varias obras).

Podríamos pensar entonces al texto como la matriz dinámica que se materializa en la producción cultural y que nos lleva a entender los procesos que se dejan ver a través de las significaciones de —y alrededor de— los libros y/o films. Descripto también por Bajtín (1979), entonces, el texto es el dato primario de las disciplinas humanísticas, es la primera realidad inmediata. Donde no hay texto, no hay objeto para la investigación y el pensamiento, afirma el lingüista ruso (1979: 291). Aquí hay una vinculación con Barthes, en tanto el texto funciona para él también como un campo metodológico. Proponen así una distinción particular no dicotómica que se da entre dos categorías. Ambas a nuestro entender funcionan más bien como un eje donde actúa la función o institución libro (Hesse, 1998; Gómez, 2009). Fragmentar, seleccionar u operar sobre el texto son acciones características de la práctica misma que se pueden ver en las

categorías de autor y el editor.⁷ A nivel de la praxis editorial, esto se continúa con la tarea de dar una forma específica a una pluralidad de objetos editoriales, a través de, por ejemplo, la herramienta de un catálogo (Calasso, 2004). Los límites que se le imponen al texto, de una manera subjetiva, son producto de las operaciones culturales de aquellas instituciones.

La obra, en cambio, sí es computable y es posible establecer su significado. Las significaciones propias de la obra de esta manera provienen de la elección subjetiva y las propias mediaciones que realizan tanto el autor/editor como el público lector con sus operaciones de sentido al tomar ciertas cuestiones que pertenecen al texto y no otras. Una vez delimitada la obra, instituida esa “cola imaginaria”, en palabras de Barthes, atraviesan a la misma institución libro diversos procesos sociales que le dan entidad: el ingreso y la circulación en el mercado editorial, como obra de consumo que supone en sí una nueva categoría dentro de los lectores:

La obra es objeto de un consumo [...] no se puede dejar de reconocer que hoy en día es la calidad de la obra (lo cual supone finalmente una apreciación del gusto) y no la operación de lectura en sí lo que puede marcar las diferencias entre los libros. (Barthes, 1984: 92)

El editor, a partir de su manera de pensar, imprime su propia producción de sentido sobre la obra, puede buscar modificar el texto o construir a partir de él. Es decir, estas elecciones que realiza para transformar la obra en un objeto de consumo no son casuales sino más bien están contextualizadas en circunstancias históricas, sociales y económicas que pueden configurar las diferentes operaciones de lectura y el modo en que circulan en la sociedad. Aquí podríamos retomar el concepto de la forma-libro que instala Derrida en *Papel máquina* también dentro del posestructuralismo:

[...] la problemática del libro, como conjunto elaborado de cuestiones, implica dentro de sí todos los conceptos que acabo de distinguir del libro: la escritura, el modo de inscripción, de producción y reproducción, la obra y la puesta en marcha, el soporte, la economía del mercado o el almacenamiento, el derecho, la política, etcétera. (Derrida, 2003: 16)

⁷ Un ejemplo interesante se podría ver en la producción del artista y autor brasileño Nuno Ramos. En 2008 el autor brasileño publica un conjunto de textos *Ó*. Una obra donde su especificidad se cuestiona hasta preguntarse si son o no cuentos. En 2011, Ramos publica *Junco*, un nuevo texto que originalmente había pensado como una continuidad de *Ó*. Ambos libros iban a ser una sola publicación que Nuno Ramos decidió dividir por consejo de su editorial en Brasil (Iluminuras). La autonomía de ambas obras queda clara, ninguno de los dos textos deja explícita la existencia del otro.

El discurso, el mensaje hecho obra, retoma la perspectiva propia de varias modalidades institucionales en torno al libro, dispuestas a generar movimientos y cambios clave en una sociedad surcada de información, en tanto su manera de circular en ella es bajo la forma de mercancía.

De esta manera, el texto se configura como la esencia de las producciones culturales contemporáneas, condicionado desde luego por la época y sus diversos procesos sociales. El carácter transformador de un texto es destacado por María Ledesma (1997), quién utiliza el concepto desde una perspectiva antropológica para leer la cultura:

La totalidad de la cultura está basada en sistemas que procesan y transmiten significaciones. La sociedad es una red de comunicaciones en las cuales los textos se cruzan y entrecruzan, modificándose unos a otros. (1997)

En cuanto a la “inmaterialidad”, Barthes plantea que de un mismo texto pueden surgir una gran cantidad de obras. Lo sugerente de este planteo es la posibilidad de analizar, como mencionamos antes, el hecho de que dado un texto se pueda configurar un género, se pueda institucionalizar un canon. Se plantea esta posibilidad en vista de que son conceptos (el “género” y el “canon”) esencialmente sistémicos —propios del estructuralismo y formalismo, en tanto tienen comportamientos reguladores— y que a priori son esencialmente opuestos a la noción de “texto” —noción extendida en el posmodernismo, que por su derrotero excede a la de “estructura”—.

Entonces, a partir de esta distinción que reconoce Barthes entre estos dos objetos —la obra y el texto—,⁸ el segundo como campo metodológico resulta a posteriori un elemento especialmente operativo para pensar la práctica editorial.

Otra manera interesante de pensar aquello que fluye en torno a determinadas formas es pensar la diferenciación entre novela y narración esbozada por Benjamin (1981) y retomada por Piglia (2016).

⁸ En el artículo original “De la obra al Texto” que se encuentra en *El susurro del lenguaje* (1984) el autor nombra a las categorías principales con mayúscula, esto es para diferenciar el texto como categoría literaria o concepto y la palabra texto.

La narración es entendida como “un nivel fundamental de las relaciones sociales” en donde todos los individuos son solicitados de hacer uso de narrar, contar una historia. Aquí la narración se acerca a la noción de texto, la “cola imaginaria” de esta —siguiendo un diálogo intertextual entre Benjamin y Barthes— son la novela y el cine:

La narración se constituye a partir de esos modos de narrar que circulan socialmente de distinta manera: desde las historias que se cuentan los amantes —con su particular registro de la biografía— hasta las grandes narraciones sociales en las que funciona un tipo de relato colectivo cristalizado: la narración pública. (...) Esos relatos sociales, la trama de narraciones que circulan, son el contexto mayor de la novela. La novela no hace sino detener ese flujo. (Piglia, 2016)

Esta manera de pensar la narración y los modos de narrar que plantea Piglia es inherente al campo de la ficción y las producciones artísticas. El texto que define Barthes (1984) es una noción un poco más abarcativa, que aplicaría a muchos más campos e instituciones sociales.

Pensar los objetos culturales y sus clasificaciones a partir del discurso social

El lingüista Marc Angenot (2012) elaboró la noción de *discurso social* para pensar y repensar los grandes campos discursivos a la luz de sus causas históricas y sociales de su surgimiento y dejar entrever los posibles modos de funcionamiento de la ideología sobre ellos. Así Angenot define:

El discurso social: todo lo que se dice y se escribe en un estado de sociedad, todo lo que se imprime, todo lo que se habla públicamente o se representa hoy en los medios electrónicos. (...) O más bien podemos llamar “discurso social” no a ese todo empírico, cacofónico y redundante, sino a todos los sistemas genéricos, los repertorios tópicos, las reglas de encadenamiento de enunciados que, en una sociedad dada, organizan lo decible-lo narrable y lo opinable-y aseguran la división del trabajo discursivo. (2012)

Podemos pensar, entonces, las discursividades tanto como las materialidades que circulan, allí donde determinados productores culturales operan sobre ellas. A simple vista, entender ese “todo lo que se imprime o se representa en medios electrónicos”, implica repensar la discursividad como la materialidad que vehiculiza el campo editorial. Ahora bien, el discurso social puede ser planteado como una suerte de continuación o complemento del texto, como la puesta en discurso, pero no de un hablante sino de toda una sociedad. Esto es, pensar no solo los sistemas genéricos —que

forman parte del discurso social— como simples reglas discursivas sino dados y producidos en un entorno social específico. Así podríamos analizar, por ejemplo, el género policial o la novela negra producido a partir de determinados factores y hechos sociales como el crecimiento de las ciudades, el surgimiento del crimen organizado, el lenguaje jurídico o el interés de los ciudadanos por la información específica de la sección de policiales.⁹

Como planteábamos anteriormente, el texto podía ser pensado de varias maneras, y por ende las discursividades también. Angenot diferencia dos ámbitos de acción: la intertextualidad como circulación de los ideogemas y la interdiscursividad donde interactúan las axiomáticas del discurso:

Ellas invitan a ver de qué manera, por ejemplo, ciertos ideogemas deben su aceptabilidad a una gran capacidad de mutación y reactivación, al pasar de la prensa de actualidad a la novela, o al discurso médico y científico, o al ensayo de “filosofía social”. (Angenot, 2012)

Para pensar las producciones culturales es necesario concebir, por un lado, los textos y/o narraciones como ideologías¹⁰ en el contexto de la industria cultural, tal como lo plantean Sarlo y Altamarino (1993) en relación con el escritor y su obra:

La vida como conjunto de acciones, acontecimientos y experiencias se convierte en argumento, trama, tema, motivo sólo después de haber sido interpretada a través del prisma del marco ideológico, sólo después de haberse revestido de un cuerpo ideológico concreto. Una realidad de hecho que no haya sido interpretada ideológicamente, que esté, por así decirlo, todavía en bruto, no puede formar parte de un contenido literario’ [...]. Ese ‘cuerpo ideológico’ es el ideograma: elemento del horizonte ideológico, por un lado, y del texto, por el otro.

Podríamos definir al ideograma tal como plantea Kristeva¹¹ en relación con determinados géneros y medios. Aquí la semióloga entiende al estereotipo como una

⁹ Cabe recordar en el clásico *Citizen Kane* (1941) de Orson Welles, cómo el protagonista que acaba de hacerse dueño de un pequeño diario, deja la tradicional agenda de noticias del matutino para enfocarse en lo que le interesa a los lectores, la intriga policial sobre el crimen de una vecina de la ciudad.

¹⁰ Así, en los trabajos que mencionábamos anteriormente de Bruce Franklin, resulta evidente cómo el ideograma hegemónico que desde Estados Unidos cruza todo corpus narrativo dentro de la ciencia ficción, y puede hacerlo a su vez en la prensa, en el discurso político—de hecho, esto ocurre aún hoy— y en el mismo ensayo filosófico como el que promueve el objetivismo, como pueden ser aquellos textos de la autora norteamericana Ayn Rand que cultiva tanto la ficción como el ensayo.

¹¹ Citada en Cross (1999).

forma ideológica posible que se transmite en diversos géneros y en la producción serializada:

Son parte importante de los recursos gráficos de la historieta los llamados «estereotipos pictóricos», que son formas típicas de caracterizar personajes. También los podemos encontrar, pero en forma más sutil, en telenovelas y seriales. Expresan el modo en que el creativo percibe e interpreta los roles y las características de los actores que pone en escena. Dan cuenta en forma muy transparente de su concepción y de su experiencia de la sociedad, del mismo modo que la acción dramática da cuenta del modelo de vida o de sociedad a la cual aspira o que critica. Vemos de este modo cómo cada personaje y cada acción se constituyen en ideogemas, es decir –aquí en significantes cuya connotación es ideológica–.

Así un análisis planteado por Gómez (2014) muestra cómo el discurso de los estereotipos logra inscribirse en la literatura de producción masiva y se configura como un elemento ideológico; tal el caso de la literatura de Corín Tellado o algunas producciones cinematográficas de las décadas del 1940 y 1950 en Hollywood:

[...] el discurso de los estereotipos atraviesa distintas modalidades de producción y comunicación cultural; se pueden encontrar precedentes del ejemplo anterior en el vasto arsenal de modelos difundidos masivamente por la industria cinematográfica estadounidense a partir de la Segunda Guerra Mundial, lo que demuestra una discursividad que excede al medio impreso.

Por otro lado, es necesario pensar nuestro corpus discursivo, textos y discursos sociales dentro de los estudios sobre los géneros. En este sentido, Steimberg aclaraba esta necesidad frente a la expansión de los medios masivos y el análisis de las relaciones que se dan entre los diferentes discursos que pertenecen a una misma clasificación:

Entre los dispositivos discursivos potenciados por la expansión de los medios masivos, se encuentran las *clasificaciones silvestres* de los discursos sociales: ordenamientos de textos compartidos conflictivamente por distintos operadores semióticos de una misma área cultural. En los medios estas clasificaciones se despliegan (en presentaciones, avances, autorreferencias, parodias) junto con los mismos productos discursivos que ordenan. Entiendo que el estudio del género es imprescindible para dar cuenta de estas relaciones que, a su vez, contribuyen a condicionar el conjunto de la *previsibilidad social* del dispositivo mediático. (2013)

Transgénero y transposición

Los transgéneros, en palabras de Oscar Steimberg (2002), “son aquellos géneros que circulan en diversos soportes y lenguajes, pero que mantienen esas regularidades particulares que los definen e institucionalizan o bien se mantienen dentro de un área de desempeño semiótico como la narración ficcional o el entretenimiento”.

Estos pasajes que se dan entre géneros y lenguajes hacia diversos soportes son llamados comúnmente *transposición*. Este procedimiento semiótico puede ser entendido de manera lineal o específica; por ejemplo, una obra literaria es transpuesta al cine casi sin modificaciones más que el soporte, o puede ser pensada de manera ambigua, como señala el mismo Steimberg acerca de Genette (2001), quien la define como “toda transformación o imitación seria de un texto a un mismo medio o lenguaje” (Steimberg, 2013).

El caso de la transposición vista desde el pasaje de los géneros a los medios masivos fue registrado para la escuela de Frankfurt como un problema relevante dentro del campo cultural. Para algunos autores como García (2013) existía una ilusión de masificar las grandes obras canónicas de la literatura a partir de las transposiciones a otros soportes fuera del ámbito de la cultura impresa. Lo que ocurrió para la Escuela Crítica fue todo lo contrario: lo que se hizo costumbre fue los pasajes de la novela popular del siglo XIX, aquella que venía en folletines, al soporte cinematográfico (Steimberg, 2013). Esto, por un lado, trae aparejado dos cuestiones claves: por un lado, de manera negativa, la construcción de estereotipos tal como señalábamos anteriormente, y por otro lado la subestimación de estos autores para con las grandes masas de nuevos lectores, tal como ocurrió en el siglo XIX con la producción en masa de literatura popular. Así, tal como señala Steimberg, la transposición en el contexto del surgimiento de los medios masivos resultó ser un problema para todo un sector de la crítica cultural y semiótica:

Después y fuera de las proposiciones de los mismos operadores o de la industria, los medios pasaron a constituir para casi toda la crítica de la cultura, la voz y la mirada de un poder sin límites, paralizante y enmudecido, y la transposición de los géneros ya conocidos a los nuevos soportes tecnológicos podía conceptualizarse como una parte de esa pérdida. (2013)

Los discursos sociales y los textos viajan de género en género y de soporte en soporte, a partir de esos procedimientos transpositivos que van conformando el objeto cultural. Este fenómeno, no se da de manera aislada sino condicionado por otros campos culturales. Los pasajes se dan en el seno de transformaciones sociales y económicas, el contexto que este trabajo hemos decidido llamarlo sistemas de producción cultural.

Siguiendo este planteo, dentro del género editorial, los cambios y transposiciones se pueden dar principalmente de dos maneras. Por un lado, aquellas que operan con respecto a los discursos, textos e ideogramas, esto es, la dimensión discursiva dentro del género editorial; y por el otro, algunos pasajes que se pueden dar dentro de la materialidad y objetualidad¹² del género editorial (Gómez, 2014).

Dentro de esta instancia que tiene que ver con la objetualidad —que desde luego no es ajena al discurso—, es preciso subrayar el carácter central que tiene el concepto de *paratexto* de Genette. Este diálogo entre textos tiene dos características importantes. Los elementos paratextuales “alrededor del volumen”, lo que se denomina *peritexto*, y la relación entre el texto y los “mensajes exteriores al libro”, lo que se denomina *epitexto*. La suma de ambos da como resultado el *paratexto* (Genette, 2001). Esta categoría es central en la praxis editorial en tanto configura sistemas de identidad de los proyectos culturales, una imagen del autor y símbolos marcarios.

En el caso de la transposición, los paratextos juegan un rol central entre el diálogo de ambos soportes. En los pasajes, circulan elementos paratextuales y se configuran nuevos, que dan en conjunto una nueva identidad al texto central respecto de su discursividad, materialidad y objetualidad.

La génesis del objeto cultural se da a partir de elementos propios de un género, configurándose sin límites específicos —esto es, su esencia como texto, no como una obra cerrada— y a partir de elementos ideológicos desarrollados en un determinado discurso social.

¹² La dimensión material es bastante amplia por lo que en este trabajo hemos decidido enfocarnos en la dimensión discursiva. Daremos algunos ejemplos con respecto a las portadas de determinadas obras para ver cómo se referencia un soporte sobre otro—fenómeno que no deja de ser discursivo—. Enfocarnos en los materiales implicaría tener que realizar un análisis de las interfaces que no podemos hacer por una cuestión de extensión.

El objeto cultural se inscribe, entonces, en el contexto de un sistema específico. Resulta necesario pensar el eje texto-narración, transposición y género, con respecto al contexto en el que las producciones literarias y cinematográficas se inscriben, y los diferentes sistemas culturales en las diferentes épocas que influyen en los objetos y pasajes.

Industrias culturales *versus* Industrias creativas

Las producciones culturales actualmente están dadas, como mencionábamos anteriormente, en un complejo contexto económico y político. Esta dimensión, que no puede ser subestimada, es donde opera en las trasposiciones y otras series de pasajes entre objetos y producciones culturales. Configuradas como mercancías, se encuentran inscriptas en una red de circulaciones amplia, que por un lado es *global* (merced a Internet) y por el otro *local* (debido a los sistemas culturales de cada región y país). Las condiciones materiales e inmateriales en las que están dadas las producciones tienen como condicionamiento a la industria. Podemos pensar en dos industrias donde el objeto cultural está inscripto de diferentes formas: creativas o culturales.

Las industrias culturales¹³ es una noción acuñada por los teóricos de la Escuela de Frankfurt (Adorno y Horkheimer, 1944) quienes, a partir de los fenómenos de estandarización, serialización y consumo mostraron cómo se desarrollaban empresas de producción y comercialización de bienes culturales. Estos bienes se revelan como mercancías en tanto están inscriptos en un círculo empresarial (Ledesma, 1997).

Las industrias culturales surgen en un contexto de entreguerras y con la masificación de la producción a partir de la consolidación de diferentes medios comunicación. No es casual que en las décadas posteriores se consolide el marketing y el management y surjan las primeras agencias de publicidad en los EE.UU. Este contexto particular es el que comienzan a ver Theodor Adorno y Max Horkheimer en su exilio cuando observaban cómo operaban todas estas variables en el sistema cultural vigente:

¹³ Este concepto hoy es visto de manera positiva en algunas instancias. Parece haber sido superado para llegar a ámbitos diversos: estatal nacional, carreras de posgrado y eventos masivos propios como el MICA (Mercado de Industrias Culturales de Argentina).

Los estándares habían surgido en un comienzo de las necesidades de los consumidores: de ahí que fueran aceptados sin oposición. Y, en realidad, es en el círculo de manipulación y de necesidad que la refuerza donde la unidad del sistema se afianza cada vez más. (1944)

La impronta ideológica que actuaba sobre el sujeto a través de estos medios era comparable a la propagandística fascista —aunque con sus diferencias puntuales, por supuesto— que se habían encontrado en la Europa de los primeros años de la década de 1940. Quien en este caso opera, del otro lado del Atlántico, no es el Estado directamente represor, sino más bien las incipientes corporaciones y el mercado cultural por sobre el campo del arte que terminaba siendo diluido en este nuevo contexto mediático:

Por el momento, la técnica de la industria cultural ha llevado solo a la estandarización y producción en serie y ha sacrificado aquello por lo cual la lógica de la obra se diferenciaba de la lógica del sistema social. (1944)

Benjamin ya había planteado conceptualmente las relaciones entre la serialización y el campo del arte en uno de sus trabajos más relevantes, *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica* (2013). Según Luís Ignacio García (2013), las interpretaciones más usuales que se le hicieron a la teoría de la industria cultural revistaban de un carácter pesimista. Así, donde se planteaba una pregunta radical sobre el camino de la cultura, la primera lectura que se le hacía a este capítulo de *La dialéctica de la ilustración* era considerarla como una sentencia definitiva:

El malentendido que pesa sobre el tópico de la “industria cultural” como dispositivo crítico es análogo al que desfigura al famoso “dictum” de Adorno sobre la barbarie de la poesía después de Auschwitz. En ambos casos se leyó una prohibición o una clausura allí donde se intentaba abrir una pregunta radical por las posibilidades de una civilización a la altura de su propia barbarie. Dicho de otro modo: nunca se planteó la imposibilidad de una poesía después de Auschwitz, sino la urgente necesidad de repensar su estatuto a la luz de la barbarie consumada; del mismo modo, jamás se sostuvo la pura negatividad de la cultura después de su industrialización, sino la exigencia de indagar sus condiciones y posibilidades tras el advenimiento del capitalismo monopolista. (2013)

Por otro lado, y acercándonos hacia finales del siglo XX y principios del XXI, encontramos a las industrias creativas definidas por la Organización de las Naciones Unidas (ONU) como una superación de las culturales, que inicialmente resultan más inclusivas con algunas actividades vistas desde el parámetro de la creatividad. La ONU (2014) lo plantea de la siguiente manera:

El término Industria Creativa supone un conjunto más amplio de actividades que incluye a las industrias culturales más toda producción artística o cultural, ya sean espectáculos o bienes producidos individualmente. Las industrias creativas son aquellas en las que el producto o servicio contiene un elemento artístico o creativo substancial e incluye sectores como la arquitectura y la publicidad.

Para la ONU entonces la industria creativa es un concepto mucho más abarcador: comprende una gran cantidad de actividades que van desde la arquitectura, la publicidad y los videojuegos —que dentro de la industria cultural quedan afuera— tal como podemos ver en la figura 1:

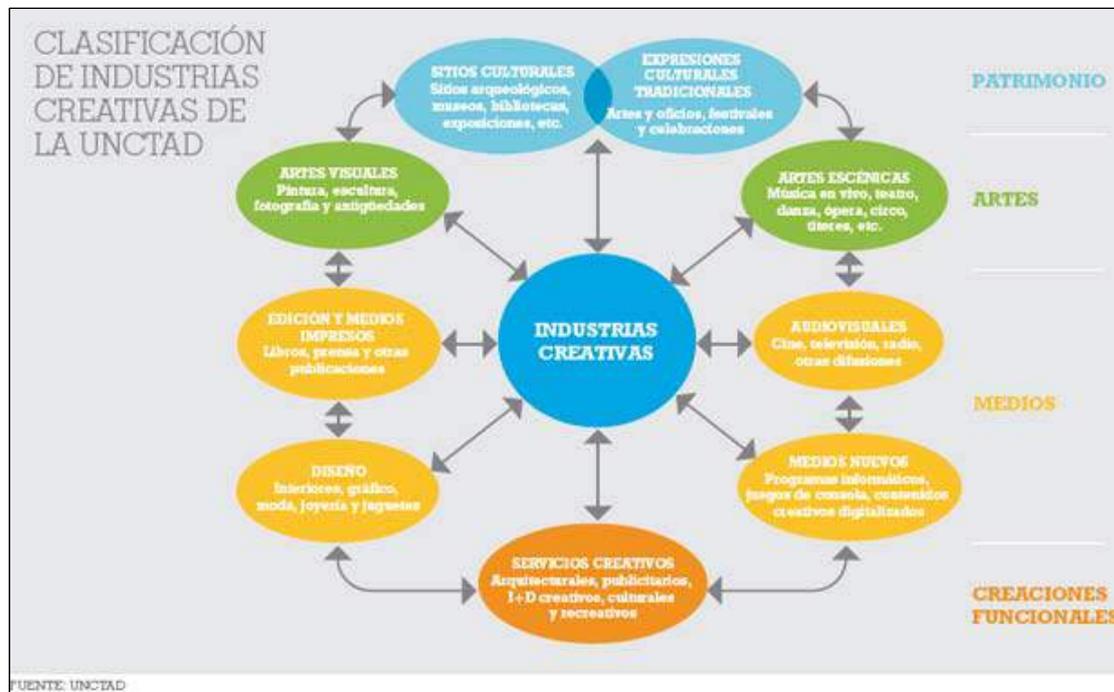


Fig. 1. Fuente: Estudio elaborado por la UNESCO (2014).

Las industrias creativas han sido bastante cuestionadas por su surgimiento que es claramente político-corporativo. Sostenida por diversos sectores corporativos, promueve la concentración de los medios de producción cultural, y configura una periferia cultural en diversos lugares¹⁴ excluyendo a artistas y escritores del mercado. En los últimos años la oleada de “industrias creativas” ha crecido como un fenómeno que parece inagotable

¹⁴ Un caso interesante se puede ver en el “movimiento marginal” que lleva adelante la cultura de las favelas de San Pablo en Brasil. El movimiento creado por el escritor Ferréz busca difundir todas las producciones culturales periféricas; parte de su obra ha sido editada en Argentina por el sello Corregidor. Para ampliar: Tennina (2015).

en todas sus prolíficas variables. Han sido apoyadas por los grandes medios de comunicación, por los gobiernos de la derecha neoliberal¹⁵ aunque también algunos sectores de izquierda, socialistas y progresistas, promocionadas por consultoras comerciales y especialistas en marketing y abordadas en los ámbitos universitarios por sectores de investigación académica que le han abierto su lugar en carreras de grado y posgrado. En palabras de Enrique Bustamante (2011), “la creatividad y su economía parecen acuñarse de forma estable y permanente como nuevo motor universal del desarrollo”. Este autor plantea a su vez los efectos peligrosos que tienen para la cultura, al priorizar el enfoque en la creatividad:

Su efecto peligroso no reside en sí misma, sino en sus efectos redundantes y legitimadores respecto de las tendencias que llevan produciéndose largo tiempo: la disolución de la cultura en la economía, la basculación de la regulación y las políticas culturales del lado del comercio y el beneficio y la concepción de la diversidad como efecto natural del mercado [...]. (2011)

Los géneros literarios no han estado exentos de los efectos de la industria creativa. En cuanto a los géneros tradicionales en la literatura: el policial, la ciencia ficción, la novela sentimental y el gótico, entre otros, han dejado de transitar esta operación de mutación que se dio entre el siglo XIX y primeras décadas del XX para sufrir lo que creemos que sería un vaciamiento, esto es, una reutilización de sus elementos tradicionales para producir otro tipo de mercancía seriada, creativa y propia de la cultura contemporánea. Por supuesto que este devenir de los géneros populares en masivos y creativos no ha sido exclusivo de la institución literaria ya que muchas de las obras de este último campo han sido comúnmente transpuestas al género cinematográfico.

En el siguiente esquema (gráfico 1) podemos ver este pasaje de obra/género en el tiempo.

¹⁵ En la Ciudad de Buenos Aires, el gobierno de Mauricio Macri (2007-2010) cambió el nombre al Observatorio de Industrias Culturales de la ciudad por Observatorio en Industrias Creativas.

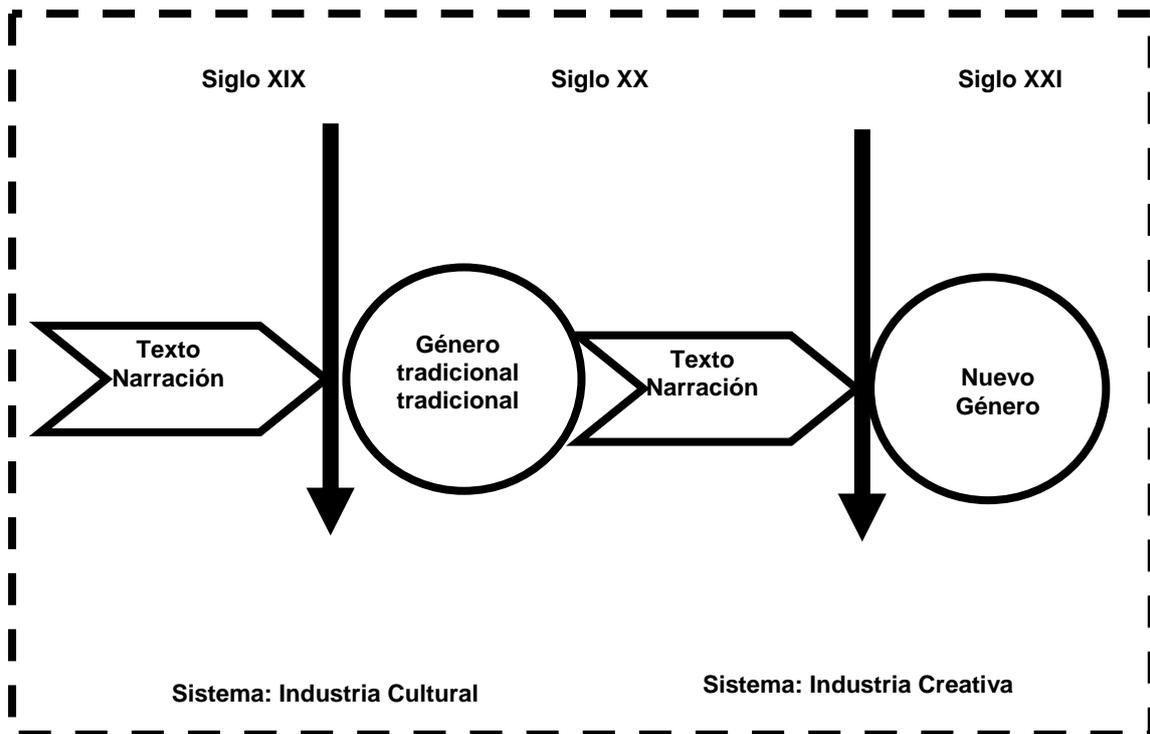


Gráfico 1.

Aquí, el sistema funciona como un prisma que configura e influye sobre las producciones culturales. Queda en evidencia un fenómeno cada vez más complejo: desde el surgimiento de las industrias culturales y los *mass media*, la producción cultural se mercantiliza cada vez más con características propias en cada época.

Así, bajo este filtro o prisma dentro de los géneros editoriales y cinematográficos, los cambios y transposiciones se pueden dar de dos maneras. Por un lado, aquellas que operan con respecto a los discursos y textos, esto es, la dimensión discursiva dentro del género editorial, como también en algunos pasajes que se pueden dar respecto del discurso visual y la materialidad de la obra.

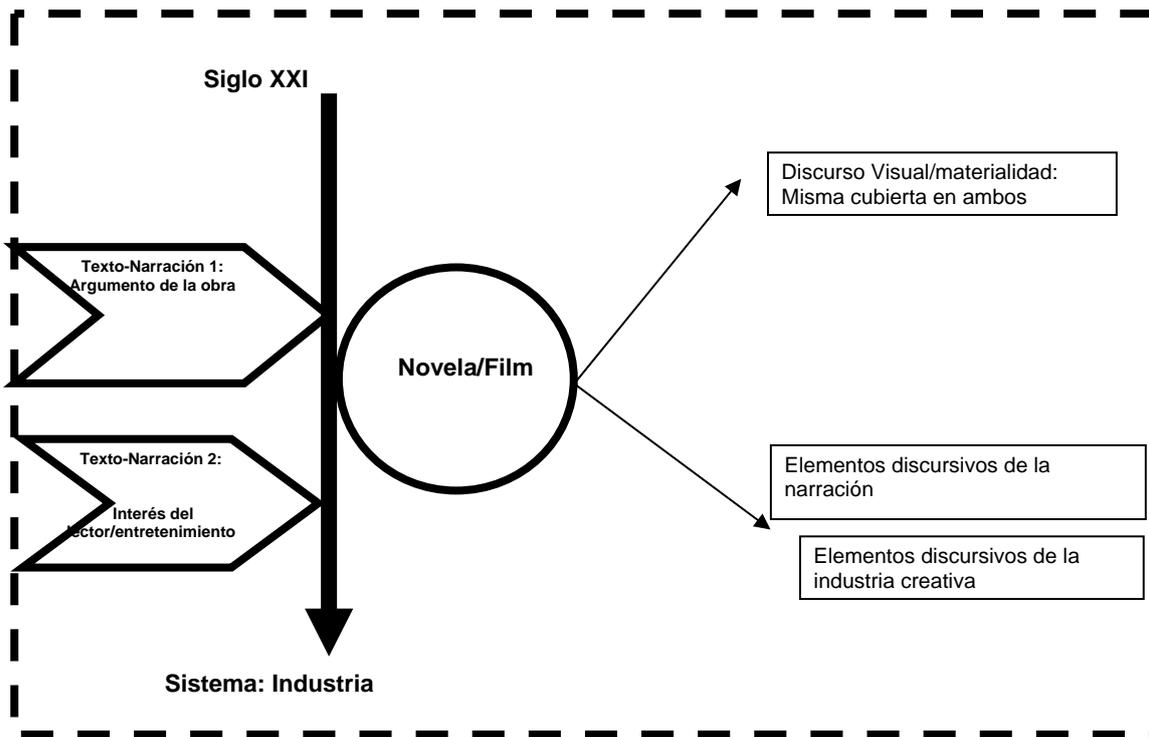


Gráfico 2.

Se puede dar un pasaje de parte de la narración de un soporte a otro, eliminando o seleccionando subjetivamente elementos discursivos o argumentos —los elementos ideológicos, por ejemplo— para crear una nueva obra cuya significación final no es igual a la de la primera instancia; como también un pasaje en la materialidad de la obra que configura una obra por sobre otra.

El análisis que hemos realizado hasta aquí nos permite evidenciar la influencia del sistema en la producción cultural en dos niveles:

- Objeto cultural. Transposiciones y pasajes entre soportes (Cuadro 1)
- Género. Mutación de los géneros según la época (Cuadro 2)

En el primer caso el objeto cultural se reconfigura a partir de cambios visuales (portadas, afiches) y discursivos (desaparición de elementos ideológicos y resignificación argumental). Y las nuevas obras se inscriben en un nuevo género que deviene de uno anterior. Este género surge a partir de unos nuevos escenarios y modos de producir según el sistema cultural vigente.

Géneros masivos. El caso de la ciencia ficción

Definición del género

La ciencia ficción es un género que, como señala Daniel Link, encuentra su justificación en las condiciones de producción de la literatura contemporánea, entendida esta desde el mercado, por un lado, y la técnica, por el otro.

Si analizáramos la dimensión técnica del género, según Link (1994), la diferencia respecto de lo que se puede conocer como “utopía” es que formalmente “la ciencia ficción es un relato del futuro puesto en pasado”. De este modo, para este autor esta característica que define concretamente al género termina siendo la metodología para construir una ficción dentro de él:

Esta definición es precisa, económica y *reversible*: todo lo que la ciencia ficción tematiza debe ser pensado en relación con alguna forma de futuro: las realidades alternativas, aun cuando se postulen a partir de (en contra de) un pasado “históricamente verdadero”, son reenvíos hacia un futuro, un futuro (del pasado) alternativo. (1994).

Mientras que los temas propios en la ciencia ficción han generado diferencia entre los escritores y los especialistas¹⁶ (2014), se han sucedido en el mercado, que se sostiene en las industrias culturales y creativas, una serie de producciones cuya necesidad de circulación y distribución son más importantes que sus características estéticas. Obras editoriales pensadas en segmentos específicos, para responder a una demanda de entretenimiento temporal.

Así, por ejemplo, notamos que en las cadenas de librerías se incrementan las estanterías en donde son exhibidos los libros de una nueva tendencia, la ciencia ficción juvenil.

¹⁶ Marcelo Cohen, en una entrevista con la revista *Quid* (56) planteó en coincidencia con J. G. Ballard una necesidad de una ciencia ficción interior y cercana en contraposición con un género donde las producciones están marcadas por la exterioridad y la lejanía. Cohen se refería a un género que no deje de discutir el problema cultural y político de las sociedades actuales, como era el caso específico de la ciencia ficción, donde la crítica a la realidad imperante era el motor del argumento. Por supuesto que los debates han girado en torno a una serie de relaciones existentes entre categorías principalmente temporales y muchas veces dicotómicas. Lo que llamamos por ejemplo utopía, distopía, narraciones puestas en presente o futuro, dejan en evidencia un problema sin resolución sobre cuáles son los elementos constitutivos de este género y el fin de toda su literatura producida hasta el día de hoy.

Mientras que lo que consideramos como ciencia ficción de culto queda relegada con menos estanterías en un sector con poca exhibición¹⁷ cómo podemos ver en las imágenes que siguen. En la primera imagen podemos ver el sector de “juveniles” de una librería, con casi quinientos títulos en exhibición.



Fig. 2. Estanterías del sector “juvenil” en una librería masiva de Buenos Aires.

En la imagen que sigue, se muestra que el sector de ciencia ficción tiene únicamente dos estanterías con poco más de sesenta ejemplares, donde se puede observar que el surtido de libros de ciencia ficción comparte espacio con lo que se considera *Fantasy* o género fantástico.

¹⁷ Observación y relevamiento propio realizado durante el primer semestre del presente año 2016 en las principales cadenas de librerías en la ciudad de Buenos Aires: Cúspide y Yenny-El Ateneo.

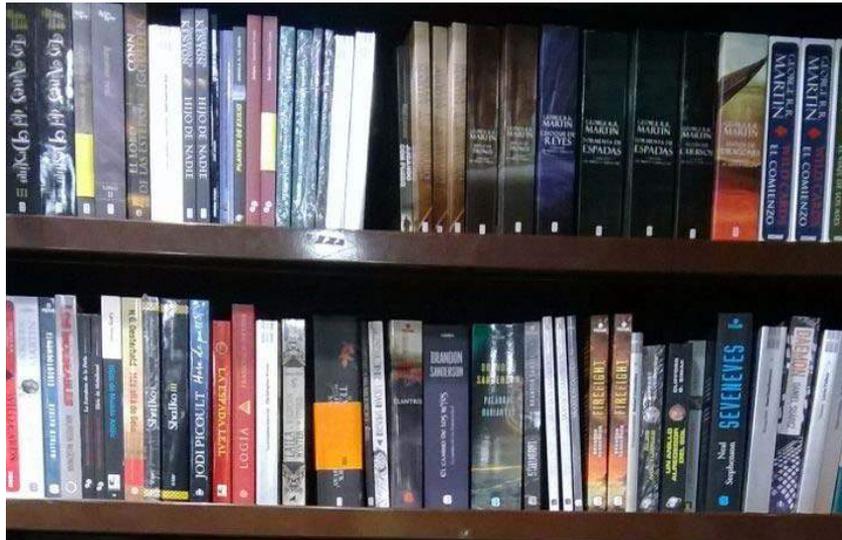


Fig. 3. Estanterías del sector de ciencia ficción en una librería masiva de Buenos Aires.

Si analizamos, en cambio, la dimensión económica del género, ya en 1966 Pablo Capanna¹⁸ pensaba en la *science fiction* como un género ideado por editores:

Dentro de ese vastísimo marco de lo que se entendía por *fiction* los editores crearon junto con otras muchísimas variedades comerciales de las que hemos hablado un tipo de fantasía que tomaba como tema la ciencia, los científicos y el método, denominándola Science (especie) fiction (género). (1966)

Esta génesis editorial del género se vio fortalecida a partir del surgimiento de la industria cinematográfica, del cine como medio donde se ha desarrollado la ciencia ficción, tanto desde la dimensión técnica como la económica. Así, Gamero (2010) consideraba los beneficios que las obras literarias del género han tenido con el pasaje de soporte:

Desde su invención, el cine se ha convertido en el medio natural de la ciencia ficción; el que mejor acomoda sus recursos formales (todos esos *gadgets* que resultan tan ridículos cuando son nombrados y tan atractivos cuando meramente vistos) y potencia sus efectos sociales: en la literatura, la ciencia ficción no ha dejado de ser un subgénero para fans y freaks, mientras que las pantallas grandes o chicas han logrado convertirla en un género *mainstream*, y es a través de estas que ha entrado a la imaginación colectiva y contribuido a modelar nuestro mundo. (2010)

¹⁸ Capanna en el mismo ensayo sostiene que gracias a determinadas variantes tecnológicas y culturales, el mercado produjo una cantidad diversa de géneros editoriales orientados a satisfacer a un lector determinado: “La revolución tecnológica de nuestro siglo, con el auge de los medios masivos de comunicación y la transformación del arte popular, hasta el momento no fiscalizado por academia alguna, en ‘arte comercial’ introdujo otra sistemática de los géneros y las especies literarias, basada ahora simplemente en las demandas del público consumidor” (1966: 8).

Ahora bien, encontramos que actualmente en el mercado editorial existe una serie de producciones consideradas siempre desde el gusto o valor literario que para sus lectores se inscribe en una dicotomía literaria que se actualiza con la época: por un lado, el canon, y la literatura de entretenimiento por el otro (lo que habitualmente denominamos *best seller*). Por supuesto que este problema no es nuevo; ya en la década de 1990 Link planteaba:

Lo cierto es que hoy hay una literatura producida serialmente de acuerdo con los cánones y modelos de la industria cultural y ese es el contexto de producción de toda la literatura, que opta por inscribirse en ese sistema o por rechazar (de un modo o de otro) ese sistema.

En la afirmación anterior, el autor considera un canon específico de la industria editorial y una suerte de literatura que no se inscribe en él, pero que podríamos considerar aceptado por críticos y por otros lectores que deja afuera el mercado.

Como sosteníamos anteriormente, para la construcción de un género editorial si bien se habla de un origen en las industrias culturales, hoy también podemos ver este problema desde las industrias creativas. Lo que nos lleva a repreguntarnos: ¿Qué rol juegan estas industrias creativas en los sistemas culturales contemporáneos, en la literatura y en particular con la ciencia ficción?

Hasta aquí, históricamente, el género ha ido mutando por cambios externos que han influido en sus producciones. Lo que no se ha perdido son sus características formales a la hora de definir qué entra y qué no en el corpus de la ciencia ficción:

La ciencia ficción tiene un privilegio (ningún analista del relato podrá dejar de reconocerlo) que comparte con muy pocos otros géneros: puede definirse limpia y definitivamente a partir de una serie de rasgos formales y temáticos que la aíslan de (y a la vez la relacionan con) otros conjuntos más o menos parecidos. (Link, 1992)

Encontramos, por supuesto, que esos rasgos comunes pueden ser compartidos por muchas obras. La cita de Link es anterior al fenómeno que hemos puesto en cuestión: el surgimiento de la ola de ciencia ficción juvenil que se ha dado en el último lustro; cabría preguntarse si hoy consideraría a todo lo que lleve los rasgos formales de la ciencia ficción como propio del género. Lo que es claro y que sabemos es que muchas veces se

busca construir una obra literaria con determinados parámetros estéticos y temáticos a partir de un género, de manera seriada para satisfacer una demanda del mercado editorial. Así, muchas obras buscan inscribirse en el género ciencia ficción, pero terminan deviniendo en lo que denominamos no ya un objeto cultural sino un objeto creativo y de consumo.

Cuando nos referimos a un *objeto creativo* entendemos que este fenómeno no se inscribe exclusivamente en la cultura editorial sino también en otras manifestaciones surgidas al calor de las industrias culturales en el siglo XX. Tal es así que en los últimos años en los films que vemos en las carteleras de las salas de cine podemos percibir que aquello que está categorizado como ciencia ficción y visto aquí como un transgénero, no está exento de este problema de la creatividad en el género; es decir, se trata de una producción seriada con rasgos formales destinada a satisfacer al mismo público que lee. Y es quizás en este contexto tan particular donde las transposiciones —estos pasajes que se pueden dar usualmente entre soporte y soporte— *remakes* y adaptaciones se han vuelto comunes obedeciendo primero a estas demandas de mercados que han sido invisibilizadas o justificadas bajo el ala de las industrias creativas.

A nuestro juicio, las producciones que hoy intentan entrar en las clasificaciones de ciencia ficción reutilizan rasgos formales de un conjunto de producciones del siglo XX para construir a partir del eje de la creatividad, esto es, utilizando todos los campos y medios posibles que proveen esas industrias: publicidad, videojuegos, revistas de interés general, comic y televisión, entre otros, para construir un producto que genere venta a corto plazo tanto a las productoras cinematográficas como a la industria editorial.

Podríamos dividir las producciones consideradas dentro del género a partir de un criterio histórico que puede ir desde fines del siglo XIX, pasando por el XX, dividido en dos mitades hasta una tercera parte que correspondería a los primeros años del siglo XXI.

Un primer grupo que podríamos incluir como la “prehistoria” de la ciencia ficción llevaría a obras específicas del siglo XIX como *Frankenstein* (Mary Shelley, 1818) y *Drácula* (Bram Stoker, 1897) —consideradas también como parte del gótico— y las

novelas del autor francés Julio Verne como *Viaje al centro de la tierra* (1864), *De la tierra a la luna* (1865) y *20.000 leguas de viaje submarino* (1871).

Un segundo conjunto cuyas obras podríamos llamarlas *clásicos distópicos* nos serviría para ubicar a la narrativa de la primera mitad del siglo XX, cuyos sistemas están dados por relaciones complejas que dan cuenta de procesos y sucesos que ocurren en el mundo actual (visto como lo contemporáneo) o hechos históricos que ocurrieron en un futuro lejano. Existe en ellos un pensamiento crítico. Normalmente son las distopías de la ciencia ficción.

Un tercer conjunto, que podríamos llamar *ciencia ficción de culto*, es aquel que toma la narrativa de la segunda mitad del siglo XX, cuentos y novelas que comienzan circulando en revistas específicas del género.¹⁹ Consideramos también de culto las producciones que han girado en torno a corrientes literarias como la *New Wave* británica cuyo referente es Brian Aldiss o el *Cyberpunk* cuyos exponentes más importantes fueron Philip Dick y William Gibson.

Un último conjunto, cuyo nombre podría ser el objeto creativo, incluiría a las transposiciones, adaptaciones o versiones que van desde obras editoriales y *bestseller* a la gran pantalla o viceversa, y otros soportes como los videojuegos. Son mercancías de alta rotación y están inscriptas en el sistema de producción de las industrias creativas.

En la siguiente tabla 1 se pueden ver algunos de los títulos que proponemos a manera de ejemplo como parte de los cuatro subconjuntos de obras.

¹⁹ Las publicaciones de cuentos o relatos cortos en publicaciones periódicas son propias de la narrativa de la época y terminan configurando todo un género, tal como plantea Ricardo Piglia con la revista *Black Mask*, donde comenzaron a salir los autores más importantes de la novela negra norteamericana. En el caso particular de la ciencia ficción, un buen ejemplo puede ser la revista *Más Allá* editada en Argentina en la década de 1950.

Prehistoria del género (siglo XIX)	Tipo 1: clásico distópico (1900-1960)	Tipo 2: ciencia ficción de culto (1960-2001)	Tipo 3: objeto creativo (2001-2015)
<i>Drácula</i> (1897), <i>Frankenstein</i> (1818), <i>La máquina del tiempo</i> (1895), <i>De la tierra a la luna</i> (1865), <i>Viaje al centro de la tierra</i> (1864)	<i>1984</i> (1949), <i>Un mundo feliz</i> (1932), <i>Fahrenheit 451</i> (1953), <i>Soy Leyenda</i> (1954), <i>Yo Robot</i> (1950)	<i>Crash</i> (1973), <i>¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?</i> (1968), <i>El juego de Ender</i> (1985), <i>Guía del autoestopista intergaláctico</i> (1979), <i>La naranja mecánica</i> (1962)	<i>Saga de Los juegos del hambre</i> (2008) <i>Saga de Maze Runner</i> (2009) <i>Saga Divergente</i> (2011)

Tabla 1.

En el segundo grupo podemos encontrar una serie de obras que han sido en muchos casos transpuestas o adaptadas en el cine. Caracterizadas como las distopías de la ciencia ficción, se construyen como ficciones críticas de determinados procesos políticos o culturales que se dieron en el siglo XX. Así, *1984* (1949) de Georges Orwell y *Un mundo feliz* (1932) de Aldous Huxley se definen como la crítica futura del comunismo estalinista y el capitalismo liberal, respectivamente.

En el tercer grupo tenemos algunas piezas que son consideradas por los críticos culturales como parte de la producción de culto. Entre otras características llevan por acumulación resabios del primer grupo: se mantiene el elemento distópico y la crítica al status quo. Parte de estas obras fueron transpuestas o adaptadas al soporte cinematográfico.

Finalmente, en el cuarto grupo en cuestión, aquel con el que podemos profundizar en nuestro planteo, encontramos una serie de obras cuya génesis está dada en el contexto de las “industrias creativas”.

Como planteábamos anteriormente, el cuarto grupo surge a partir de diversos pasajes y/o procesos entre obras literarias y cinematográficas del segundo y tercer grupo. La génesis de este grupo se puede dar a partir de los siguientes procesos:

- 1) Transposición directa del soporte cinematográfico o editorial al soporte creativo.
- 2) Utilización de elementos discursivos y supresión de ideologemas para construir un nuevo producto editorial/cinematográfico, esto es, lo que podemos llamar “mutación de la narración”.

Transposición directa del soporte cinematográfico o editorial al soporte creativo

Este proceso está dado por un pasaje directo sin cambios entre soportes, pero que implica un nuevo sentido. Existe, entonces, un diálogo que se genera entre dos soportes que pueden ser literarios, audiovisuales o de otras expresiones propias de la cultura creativa.

En la industria editorial es común potenciar la venta de determinados *bestseller* a partir del estreno de la versión fílmica. La publicidad en el libro para con el otro soporte se realiza a través de una faja promocional que indica su estreno, por un lado, o con la reproducción del afiche del film en la portada del libro, tal como podemos ver en la siguiente figura, donde la novela deja en evidencia el estreno de una serie:



Fig. 3. Faja promocional en un libro.

En la ciencia ficción es común, a partir del éxito de una obra literaria o cinematográfica, que aparezcan otro tipo de productos relacionados apuntados al mismo público lector.

La transposición del afiche del film a la caja de un videojuego o viceversa implica conceptualizar, por ejemplo, a la obra como un todo, sin problematizar ese pasaje.

Un caso en torno a este fenómeno es la transposición del videojuego *Assasin Creed*, un clásico en ese soporte, a una serie de libros —una saga concretamente— también orientados para el público juvenil. En este caso lo único que se ha hecho es una reutilización del argumento central que ha circulado de medio en medio sin otro particular interés que, en principio y fundamentalmente, generar ganancias en las editoriales y compañías de software (Alías, 2015).



Fig. 4. Pasaje del videojuego a la novela.

En la figura anterior podemos ver cómo se da este pasaje: la caja del videojuego para una determinada consola y la portada del libro comparten y/o difieren en determinados elementos. El logo de la saga en ambos soportes funciona como símbolo marcario que unifica todos los derivados de una misma idea “*Assasins Creed*”. Los elementos paratextuales que se reemplazan dentro del sistema creativo como si fueran equivalentes son la editorial y la compañía de software de entretenimiento.

Mutación del contenido

Si analizamos algunas de las obras creativas a partir de lo discursivo encontramos que las piezas literarias tienen una serie de características que responden por sus rasgos al género de la ciencia ficción. Se trata de sagas apuntadas a un público con necesidades de consumo y entretenimiento que utilizan algunas características temáticas propias del género como:

- mundos distópicos
- futuros lejanos
- el uso de los elementos científicos-tecnológicos
- otros componentes sobrenaturales (utilizados en otros géneros como el gótico o fantástico)

Uno de los elementos más usados de manera diversa es el mundo distópico. La distopía puesta en futuro pone en escena una serie de problemas de la contemporaneidad que usualmente son parte de la relación ciencia-sociedad. El elemento distópico funciona como un ideologema. Se podría pensar cómo el elemento ideológico en la narrativa de ciencia ficción funciona como una denuncia del status quo, ya sea de tipo sociopolítica, tecnológica o biopolítica, a través de una puesta en futuro.

Así podríamos clasificar el elemento distópico en relación con estas diversas problemáticas, como vemos en la siguiente tabla.

Tipo de relación distópica	Subconjunto 1	Subconjunto 2	Subconjunto 3
Vida, animalidad y enfermedad (biopolítica)	<i>Yo Robot</i> <i>Un mundo feliz</i> <i>Soy Leyenda</i>	<i>¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?</i>	<i>Saga de Maze Runner</i>
Relación del sujeto con la tecnología y los nuevos medios	<i>Fahrenheit 911</i>	<i>Crash</i> <i>El juego de Ender</i>	<i>Saga de Los juegos del hambre</i>
Contexto sociopolítico	<i>1984</i>	<i>El juego de Ender</i>	<i>Los juegos del hambre. Legend</i>

Tabla 2.

En el tercer grupo podemos notar que todas estas piezas agregan a los argumentos centrales características propias que le interesan particularmente a su público lector. El caso más importante pero no excluyente refiere a los personajes que tienen la misma edad que el lector, y las relaciones que se establecen entre ellos suelen ser de amistad o amor. Algunas de estas sagas son: *Los juegos del Hambre*, *Divergente* y *Maze Runner*. Se configura así un género nuevo en relación al público lector que podemos denominar “juvenil”, también conocidos como *young readers* en los países de habla inglesa.

En esta línea, vemos que también en los pasajes al film el propio espectador se corresponde con el mismo lector que las sagas. Las piezas cinematográficas son protagonizadas por adolescentes que poseen de parte de los fans una especie de idolatría. Este público lector-espectador no solo lee y va al cine a consumir la película, sino que también consume otros productos de las industrias creativas alrededor de este nuevo fenómeno que se define, en pocas palabras, como las sagas juveniles con elementos propios de la ciencia ficción. Ya en el 2006, el Ministerio de Educación relevó los consumos culturales de los adolescentes argentinos a partir de la cantidad de libros leídos por ellos, las veces que iban al cine, horas en la computadora y gustos musicales, entre otros. Entre los géneros más buscados por los adolescentes se encontraban el terror y la ciencia ficción.

En las páginas siguientes analizaremos algunos de los casos para mostrar cómo funcionan las mutaciones de contenido y los pasajes entre soportes. Específicamente, cómo son los pasajes entre el soporte editorial y soporte fílmico para construir un objeto cultural u objeto creativo.

Caso I: *El Juego de Ender*. Del canon al segmento de “jóvenes adultos”

Uno de los casos interesante para analizar dentro del canon actual de la ciencia ficción es *El juego de Ender* (*The Ender's Game*) de Orson Scott Card publicado en 1985. El libro, que ganó tanto el Hugo como el Nebula —los premios literarios más importantes dentro del género, otorgado por los críticos—, tuvo su versión fílmica en el año 2013.

En este primer caso analizaremos, en una primera instancia, qué elementos se utilizan para construir el argumento de la versión cinematográfica, y posteriormente veremos

cómo influye la transposición del libro al soporte audiovisual para la producción de otros soportes creativos.

El argumento central se encuentra construido alrededor de una distopía futurista en un mundo superpoblado donde las familias americanas pueden tener únicamente dos hijos. El gobierno norteamericano hace una excepción con una familia para dar lugar a Ender, el tercer hijo, debido a sus cualidades diferentes e inteligencia que tenían tanto él como sus hermanos Peter y Valentine. El mundo se encuentra en guerra con los “insectores”, una raza alienígena que intentó invadir dos veces el planeta. A los seis años, Ender ingresa en una escuela de batalla situada en una estación espacial, para niños superdotados que son entrenados para comandar la flota internacional.

El film tiene algunas diferencias importantes con respecto a la novela de culto publicada en la década de 1980.

El elemento distópico es incluido de manera superficial, se aclara simplemente al inicio del largometraje. Las escenas se centran específicamente en la estadía de Ender en la escuela de batalla. En la novela se deja explícito el crecimiento de Ender en la escuela de batalla ya que es llevado a los seis años y egresa de ella hecho un adolescente. En el film, Ender ingresa a ella como un adolescente.

Este dato no es menor ya que en el largometraje se le da mucho énfasis como elemento central de la trama a una serie de personajes adolescentes de manera similar a las sagas que mencionamos anteriormente; es decir, aquí busca centrarse la película en un público específico. Las relaciones y vivencias de esos personajes adolescentes terminan por cooptar el argumento central de la cinta logrando la disminución del componente distópico de la novela.

Por otro lado, la versión audiovisual elimina el segundo nudo de la trama de *El juego de Ender*: qué ocurrió con los hermanos de Ender, Valentine y Peter.

Los hermanos que se quedan fuera de la formación y entrenamiento en la estación de batalla espacial deciden hacerse un lugar en el orden político mundial a través de unas redes de noticias que circulan por algo similar a lo que hoy conocemos como Internet.

Casi previendo el nacimiento de las redes sociales, Peter y Valentine se crean perfiles falsos que opinan políticamente en estos espacios de comunicación para ganar adeptos, hasta lograr tener influencia en las decisiones de los ciudadanos. Ambos dejan en evidencia que, una vez terminada la guerra con los insectores, resurgirán las divisiones internas entre los mismos aliados mundiales, una suerte de procedimiento paródico sobre la Segunda Guerra y/o la Guerra Fría. Este argumento resulta ser el elemento distópico de la novela y es eliminado completamente en la película, para dejar lugar a la superficialidad de la historia juvenil de acción.

Una vez planteadas las diferencias en ambos soportes, resulta pertinente explicar por qué los cambios que se han hecho no son neutrales. Hay dos elementos que se encuentran unidos entre sí que figuran como dos cuestiones ideológicas distintas, pero que desaparecen en la transposición. En el segundo nudo de la trama se refiere principalmente a lo que ocurrió con los dos hermanos de Ender.

El primer ideograma se centra en el uso de las redes sociales y los medios de comunicación con fines políticos: Peter y Valentine utilizan una serie de canales que podemos comparar con las redes sociales actuales, y en la cual ambos acumulan poder a través de los perfiles de Demóstenes y Locke. El problema que lleva el uso de las nuevas tecnologías de comunicación que ocultan a usuarios detrás es dejado de lado, y reemplazado con la situación de exponer a Ender como un usuario de videojuego, haciendo ver que esto es lo más problemático.

El segundo elemento ideológico se centra en una segunda guerra mundial en un mundo en paz sostenido por una gran amenaza: los insectores, una raza alienígena capaz de exterminar la humanidad, y que ha sido comparable al nazismo. Las potencias mundiales, Estados Unidos y la URSS, se ven reflejados en el Polemarch, el Hegemon y el Strategos, que llevan sus luchas internas para conducir las acciones de la guerra. El ideograma se representa en una escena de la novela: cuando los hermanos reconocen que, una vez que se detenga la invasión, volverán las guerras internas en el planeta, una escena fácilmente transportable al ocaso de la Segunda Guerra Mundial.

Un tercer ideograma planteado, de carácter distópico, se caracteriza por mostrar el contexto en el que se encuentran los hechos. Un futuro cercano con superpoblación,

donde las familias pueden tener únicamente dos hijos. La planificación controlada de la natalidad por consiguiente implica la administración de recursos, una disputa por los alimentos y el agua. El problema económico, que se vuelve político, suele ser un tema recurrente en las narrativas del género, que intentan demostrar hacia dónde va el sistema económico tal como se encuentra hoy. Aquí lo que entendemos por “conjunto de población relacionado con el Estado”, es concebido desde la teoría biopolítica que fue esbozada por Foucault en sus últimos años y continuado por Agamben.²⁰ Estos elementos biopolíticos suelen ser recurrentes en las obras de ciencia ficción. Este elemento ideológico, que también funciona como contexto introductorio, desaparece completamente en el film, donde en las primeras escenas ya vemos a Ender en la nave que lo va a transportar hacia la estación espacial.

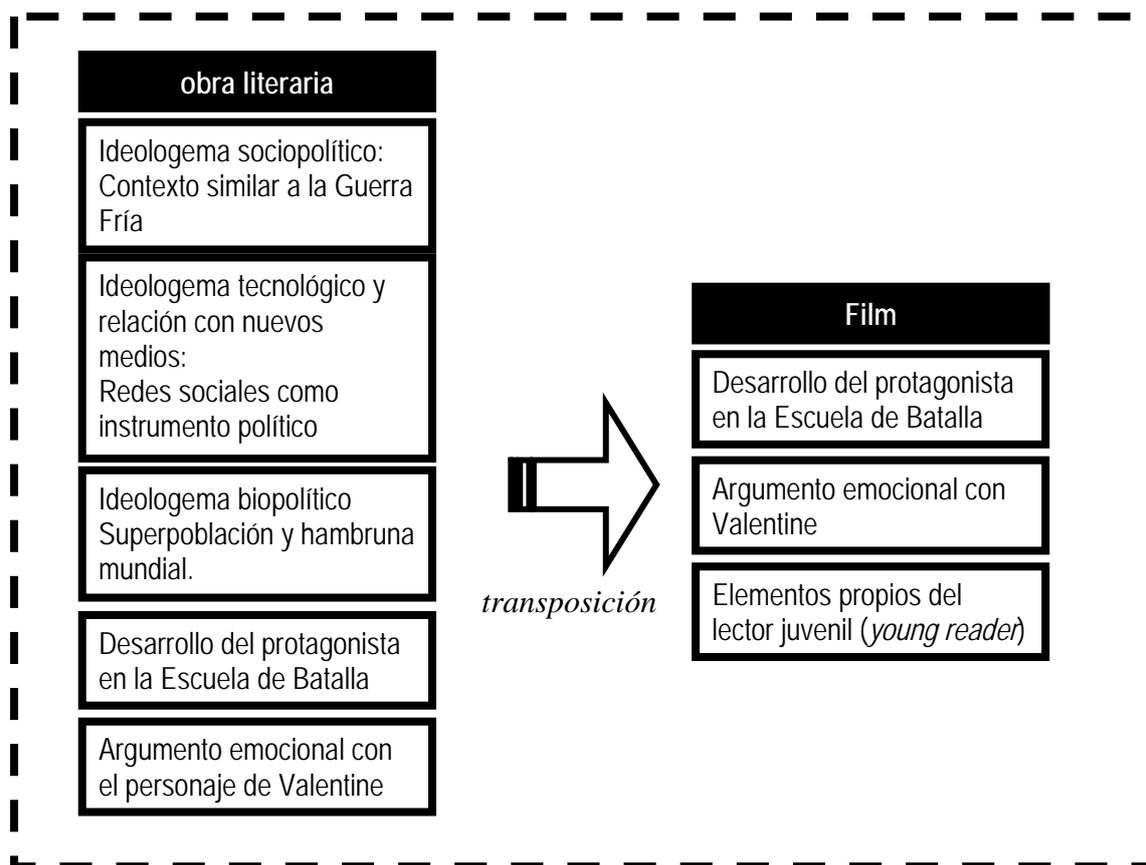


Gráfico 3.

Como vemos en el esquema anterior, partiendo desde la obra literaria, el pasaje hacia el film deja elementos en el camino. Las tres variables ideológicas, que hemos descrito anteriormente: la sociopolítica, la tecnológica y la biopolítica, desaparecen dejando en

²⁰ En Giorgi y Rodriguez (2007).

el film, para la construcción de la trama, el desarrollo del protagonista en la Escuela de Batalla y la historia con su hermana Valentine, utilizada por el gobierno norteamericano para que Ender no desista de su misión final. Ambos ejes son sostenidos por otro tipo de elementos que son los que responden a las características del lector juvenil.

Análisis específicos del soporte

En lo que refiere a la transposición de soporte a soporte, podemos ver que la editorial española Ediciones B publicó la novela de Scott Card con un recurso promocional a partir del estreno del film, reemplazando la portada ilustrada del libro por el afiche cinematográfico, como vemos a continuación.

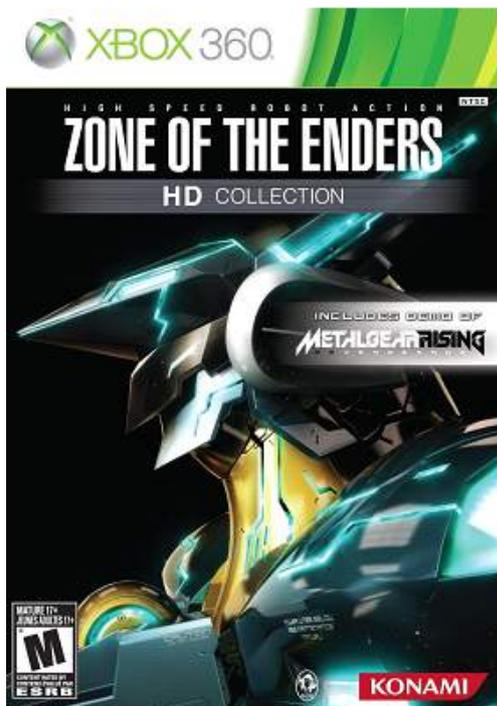


Fig. 5. Pasaje transpositivo de *El juego de Ender*.

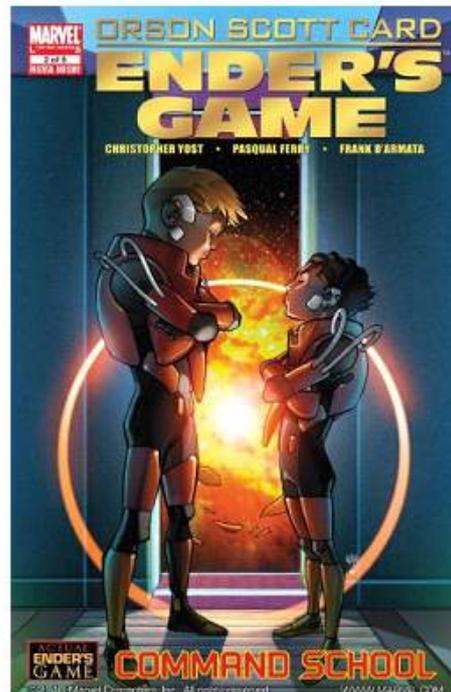
Por otro lado, dentro del contexto creativo también podemos ver una transposición de la obra y el film hacia otros soportes creativos: el videojuego y el comic. Puesto que el argumento es atrayente para *gamers*, existe una versión de *El juego de Ender* como software de entretenimiento (figura 6).

En el caso de estos dos objetos creativos, el texto-narración o argumento del film es reutilizado tanto material como discursivamente. Tanto el videojuego como el comic

orientan sus argumentos centrales en la experiencia de la “escuela de batalla” de la que participa Ender. La configuración argumental, sin los argumentos e ideologemas presentados en la novela, se vuelve a repetir en estos dos casos.



Videojuego



Comic

Fig. 6. Soportes creativos de *El juego de Ender*.

En este caso, hemos analizado la transposición que muestra cómo el texto-narración se recicla con algunos elementos y deja de lado otros, como los nudos ideológicos. Un nuevo objeto inscripto en el sistema de producción creativo sirve de base para construir otros productos de entretenimiento. Estos nuevos objetos están orientados a otro público diferente a los lectores originales de la novela.

Caso II: *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* y *Blade Runner*. Un diálogo entre dos obras diferentes.

¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas? de Philip Dick fue estrenada en los cines en 1982, luego de su muerte. La versión parcial cinematográfica conocida como *Blade Runner* se convirtió en una película de culto. Aquí el soporte audiovisual comenzó por

potenciar a un autor, que había escrito casi cincuenta novelas, pero que había sido poco reconocido por la crítica hasta ese entonces.

En este caso, es clave ver cómo a partir de un mismo un texto-narración con diversas variantes se crean dos obras diferentes. Aquí analizaremos nuevamente la utilización de los elementos ideológicos y la utilización de elementos visuales en ambos soportes. Concluiremos este caso con el surgimiento de un nuevo objeto creativo a partir de una de las obras analizadas inicialmente.

Tenemos dos obras: por un lado, la novela considerada como canónica dentro del género y como la obra más significativa del *ciberpunk*. Por el otro el film, considerado de culto en el cine de la ciencia ficción a partir de elementos audiovisuales interesantes como la estética de la década, la música de Vangelis, el vestuario y los planos de cámara propios de un estilo como el de Ridley Scott.

En este proceso de surgimiento de la película a expensas de la novela, resulta sugerente la oferta que recibió el autor para reescribir la novela acorde a la película y terminar de construir un producto orientado a un público específico. En la introducción a la edición en español de *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, Julián Diez (2015) sostenía:

En todo ese tiempo, el guion se había ido alejando progresivamente de la novela, hasta divergir de manera patente. Así que la productora le había hecho una oferta: escribir una novelización de la película, más orientada al público adolescente que gastaba dinero a espaldas en cualquier producto derivado de Star Wars, y prohibir en lo sucesivo la publicación de la obra original, escrita más de quince años atrás. A cambio, según su agente, el escritor podría llegar a ganar tanto como en sus casi treinta años previos de carrera.

Lo que parece una anécdota termina siendo el punto de partida de las industrias creativas de hoy y la progresiva mercantilización del género. Ante la negativa del autor, la industria se privó de esa segunda obra que respondería a los intereses del mercado. Así, a partir de ese caso no menor, parte de la obra de Philip Dick comenzó a ser transpuesta al cine, utilizando los elementos de sus novelas, pero en muchos casos creando obras completamente diferentes. La mayor parte de los films del género, desde la década de los ochenta, respondería entonces argumentalmente a elementos propios de

un gran texto, una gran narración dickiana, cuya “cola imaginaria”, en el decir de Barthes, es una sucesión de obras que todavía no han dejado de surgir. Para Diez (2015) algunos de los temas de Dick que son clásicos en el cine del género son “la duda sobre la condición humana, la textura de la realidad, la posición del ciudadano medio en la nueva era tecnológica, etcétera, son temas que planean sobre buena parte de las películas más inquietas de los últimos veinte años”. Algunas de las adaptaciones o influencias que podemos ver en el cine son: *Next*, *The Truman Show*, *eXistenZ* y *Matrix*, entre otras.

En el caso de otras películas sobre la obra de Philip Dick, sin embargo, no siempre logran corresponderse y terminan también respondiendo a los parámetros de las industrias culturales, tal como señala Diez:

De esta forma, y siguiendo mucho más el esquema fijado por *Desafío total* que el de *Blade Runner*, se trata casi en todos los casos de películas de aventuras con efectos especiales llamativos, romance. (2015)

La mutación del contenido, entonces, termina por configurar una nueva obra cinematográfica. De la novela al film desaparecen personajes específicos que cambian sustancialmente la obra. La esposa de Deckard e Isidore fueron eliminados en la trama cinematográfica. En el primer caso, el matrimonio convierte al protagonista de *¿Sueñan los andróides con las ovejas eléctricas?* en un antihéroe, una suerte de fracasado que bien podría ser el reflejo de Dick. En el film, Deckard es un hombre solitario, que aparentemente desaparece del “estado policial” por decisión propia tras una larga carrera como “el mejor de todos”. El personaje está hecho a la medida de Harrison Ford, luego de que hubo protagonizado la exitosa serie de *Star Wars* (1977) e *Indiana Jones* (1973).

El caso del villano Roy Baty, que tiene en la novela una suerte de protagonismo secundario, logra ser clave en la película gracias a la interpretación de Rutger Hauer. Un duelo final épico con Deckard en un edificio abandonado con la lluvia de fondo es una escena muy recordada del cine.

Ahora bien, las adaptaciones de las obras de Dick como producto responden al actor taquillero y no el antihéroe, un caso muy similar al que ocurre con la filmación de *El*

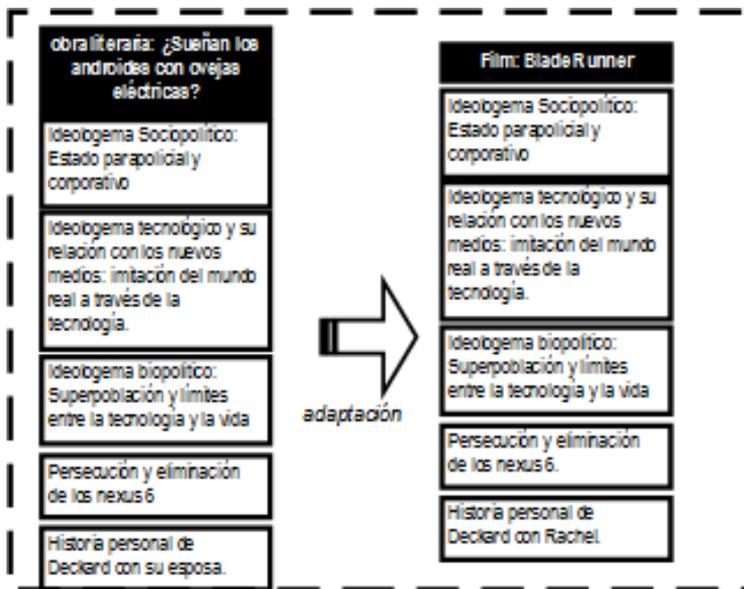
juego de Ender. En ambos Films, el protagonista es un actor habitual en el género en cuestión, como es Harrison Ford. Las adaptaciones o reversiones de la bibliografía dickiana no están exentas de este fenómeno:

En particular, choca que se trate casi siempre de productos con un protagonista masculino de acción encarnado por un actor taquillero (Arnold Schwarzenegger, Matt Damon, Ben Affleck, Colin Farrell...) en contraste con la preferencia de Dick por antihéroes con el foco de atención repartidos en un abanico de personajes. (Diez, 2015)

En la transposición se eliminan una serie de personajes claves en el desarrollo argumental de la novela de Dick. La versión de Scott termina por dejarle más espacio a la escenografía, la estética, la música y los enfrentamientos entre Deckard y los Nexus. Decisiones tomadas quizás en parte debido al dinamismo narrativo del soporte, pero a partir de un estilo propio para construir una trama hábilmente, que gira al ritmo de un policial y la estética distópica de la ciencia ficción de la década del ochenta. Está claro, aún así, que la forma específica del film construye una serie de escenas propias de algunos elementos argumentales de la novela. Por ejemplo, el mundo futurista donde permanecen las corporaciones y el estado policial: las publicidades proyectadas en edificio como Coca-Cola y la oficina del jefe de policía —más propia del noir²¹ de los años cuarenta— que se encuentra en un gran edificio moderno iluminado denotarían el ideologema sociopolítico.

Finalmente, el argumento de un matrimonio fracasado, reflejo biográfico del autor, es reemplazado por el amor no correspondido, con una replicante, una arista argumental destinada a interesar especialmente al lector-espectador.

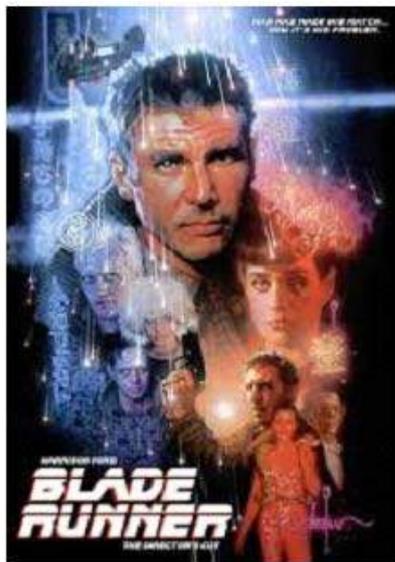
²¹ Existen muchos elementos en el film que son propios del *noir*. Sin ir más lejos, Deckard se obsesiona con una mujer con la cual no puede llevar una relación por ser un nexus, los otros dos nexus también se corresponderían con la *femme fatale* del policial negro que describe María Negroni en *Film Noir* (2015): “Bienvenidos a esta nueva versión del monstruo femenino. Una vez más la viuda negra, con sus largos guantes de seda, su escote, su corsé, sus tobilleras (y demás arreos para manipular), transformada en máquina de matar”.



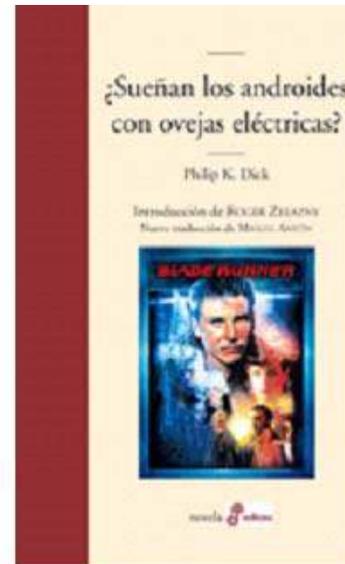
Análisis específicos del soporte

Si nos enfocamos en los pasajes a los soportes creativos, encontramos dos cuestiones importantes: la transposición del soporte fílmico hacia la portada y el posterior pasaje al soporte creativo.

En la siguiente imagen vemos cómo se referencian las dos obras:



Afiche del film



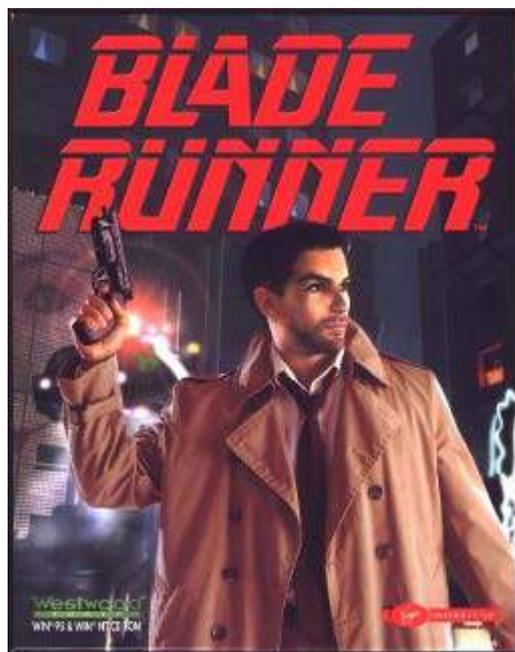
Libro

Fig. 7. Análisis transpositivo del caso II.

En este caso, de forma notoria, la editorial mantiene los elementos maestros de su colección de narrativas extranjeras y decide colocar como imagen central el afiche

original de la película.²² Esto difiere de otras ediciones que se han publicado, y el efecto que se genera es estar sosteniendo una misma obra.²³

En este caso, al igual que *El juego de Ender*, se lanzó una versión de un videojuego basado en el film. Aquí se destaca que el argumento del videojuego sitúa a otro runner —dejando a Deckard de lado—, que tiene que resolver un caso donde estarían involucrados una serie de replicantes. El juego es una aventura gráfica, lo que permite que el usuario resuelva una cantidad de situaciones de manera alternativa sin la necesidad de recurrir a un juego de acción.



Videojuego

Fig. 8. Videojuego de *Blade Runner*.

En este caso, la transposición de la novela al film genera dos obras diferentes que utilizan diferentes elementos ideológicos. Los cambios son argumentales. La valorización de las obras por los críticos literarios y cinematográficos ha potenciado la carrera de Ridley Scott como director de culto especializado en el género de ciencia ficción, y a Philip Dick como uno de los exponentes más importantes del género de masas. La transposición de la película al videojuego terminaría siendo una opción

²² En la misma colección, la editorial publicó en el año 2009, en la serie de literatura argentina, *El frasquito* de Luís Guzmán. En la cubierta la ilustración es la tapa original del frasquito tal como fue publicado en los años setenta.

²³ En la edición para su sello de bolsillo Booket, la editorial Planeta decidió publicar en el año 2012 *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* con el título de *Blade Runner*.

adecuada a lo que pueden lograr las industrias culturales modernas respecto de los nuevos soportes.

Caso III: *Soy Leyenda* de Richard Matheson. Del clásico al film de acción

La novela de Richard Matheson *Soy Leyenda* (1954) tuvo su transposición al soporte audiovisual en el año 2007 (Lawrence, Warner Pictures).

En este caso nos detendremos, por un lado, en los cambios específicos de un soporte a otro y los problemas de transposición, a diferencia de otros trabajos —que anteriormente mencionamos en el estado de la cuestión— que enfocan su análisis en los elementos biopolíticos entre una obra y otra (Gudaitis, 2011). Por otro lado, el agregado de otras tipologías culturales dentro de uno de los dos soportes (libro y film).

Robert Neville es el último hombre vivo en la tierra después de que se disemine un virus que convierta a gran parte de la población en vampiros. El personaje vive en un mundo devastado, tratando de sobrevivir ante un otro hostil, y en busca de obtener el antídoto para el virus.

Algunos de los cambios que también menciona Gudaitis de manera accesoria —puesto que no es parte de su análisis— para nosotros son relevantes en tanto intentan configurar dos obras distintas. Aquí vemos que una novela de culto de ciencia ficción se convierte en una película provista por la industria cinematográfica del entretenimiento, propia de la tipología “de acción” (2008).²⁴ En el siguiente cuadro podremos ver las diferencias centrales que a marcar en la transposición:

²⁴ “Se caracteriza por un relato esquemático, protagonizado por personajes arquetípicos y por la abundancia de secuencias donde prima el dinamismo-persecuciones, huidas, carrera y combates, y el enfrentamiento espectacular a través de luchas cuerpo a cuerpo y con máquinas, tiroteos, explosiones, incendios, etcétera” (Códigos Visuales, 2008).

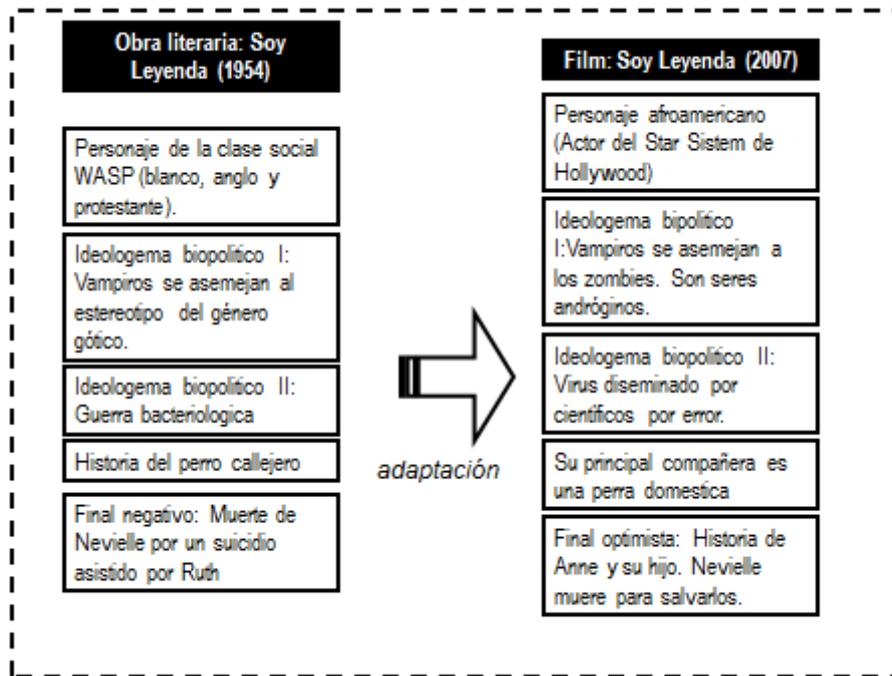


Gráfico 5.

El cambio del elemento distópico es clave. La novela tiene como contexto reciente una futura guerra bacteriológica; en el film esto es reemplazado por un virus que fue diseminado a partir de la búsqueda de la cura contra el cáncer por un grupo de científicos:

Neville se encogió de hombros.
 —Se hacen todo tipo de comentarios, empezando por la guerra bacteriológica.
 —¿Puede ser?
 —¿Guerra bacteriológica?
 —Sí.
 —La guerra ha terminado —dijo Neville (1954:22)

La idea de guerra bacteriológica es tomada por Estados Unidos para referenciar a otras naciones como un peligro para la humanidad. Sin ir más lejos, fue el pretexto con el que aquel país invadió Irak en 2003. Años después, comités internacionales confirmaron que no se habían encontrado ningún indicio de que los iraquíes estuvieran avanzando con el desarrollo de armas químicas. Informes de inteligencia erróneos desataron una guerra comandada por estadounidenses y británicos.²⁵ La idea de que el conflicto se haya reemplazado por una solución altruista que accidentalmente “terminó mal” permite

²⁵ BBC Mundo (2013). *El engaño que provocó la guerra en Irak*. En línea: <http://www.bbc.com/mundo/noticias/2013/03/130318_irak_guerra_espias_engano_nm> (consulta: 20-5-2015).

vislumbrar que la trama del film se simplifica al no incluir un ideologema distópico, que no favorable al imaginario imperialista.

Por otro lado, el protagonista blanco en la novela es reemplazado por un actor afroamericano taquillero en el film. Al margen de la cuestión racial, en este caso ocurre lo mismo que en *Blade Runner* y *El juego de Ender*, donde el protagonista antihéroe es reemplazado por un actor del *Star Sistem* de Hollywood. En la novela, Robert Neville es alcohólico y aprende biología de manera autodidacta. En la película, el Robert Neville que encarna Will Smith es un biólogo y al mismo tiempo un militar, que desvaría ante la soledad de un mundo en el cual es el último hombre. En la novela podemos ver la diferencia del personaje de tipo WASP (*White, Anglo-Saxon and Protestant*)²⁶ respecto del film:

Permaneció allí durante un rato, de pie en el jardín, contemplando la calle larga y silenciosa. Era un hombre alto, tenía treinta y seis años y su ascendencia era inglesa y alemana. En su rostro, nada llamaba especialmente la atención, excepto la boca, ancha y firme, y los brillantes ojos azules, que observaban ahora las ruinas de las casas vecinas. (1954:3)

El cambio de aspecto de los vampiros en el largometraje con respecto al film también merece ser evaluado. En la novela, las características de estos personajes permiten dilucidar que se parecen más al vampiro gótico del siglo XIX. La novela fue publicada durante 1954; por su cercanía con la obra de Bram Stoker, se puede pensar que los vampiros se parezcan más a los característicos del género gótico, antecesor de la ciencia ficción, como ya vimos. De tal modo tienen como característica particular: intentan seducir a Neville durante la noche para que salga de su escondite. En el film, en cambio, los vampiros, con su apariencia andrógina, se acercarían más a la apariencia de los zombies, tanto en lo físico como en su manera de comportarse (son, de hecho, mucho más violentos).

Por último, está la aparición de dos personajes que cambian la trama completamente de un soporte a otro. Una madre y su hijo le salvan la vida a Neville y posteriormente se harán con la fórmula del antídoto, que Neville descubrirá sobre el final del largometraje. La muerte del personaje, que da su vida para salvar a la población mundial por

²⁶ Blanco, anglo y protestante. Refiere a un grupo cerrado de estadounidenses de posición social privilegiada, descendientes de británicos y de religión protestante.

intermedio de estos personajes, se referencia en el final optimista de la novela. La configuración del concepto de leyenda es heroica: Neville como el mito de aquel que salvó a la humanidad. En la novela, el protagonista, en cambio, se convierte en una leyenda por ser el último hombre vivo que antecede a una nueva raza. Neville entiende que no es parte de ese mundo y decide, si bien es malherido, terminar con su vida a partir de unas pastillas que le suministra Ruth, una vampira que termina congeniando con él.

Análisis específicos del soporte

En lo que refiere al cambio de soporte, la editorial Planeta, que posee los derechos, reeditó la novela el mismo año que salió la versión cinematográfica dirigida por Lawrence (2007). Al igual que en *El juego de Ender*, la portada de esta edición reproduce el póster publicitario del film, tal como vemos en la siguiente imagen comparativa:



Fig. 9. Pasaje transpositivo en *Soy Leyenda*.

Con el fin de generar una venta que sea complementaria entre un soporte y otro, la editorial decidió utilizar esta estrategia de marketing generando que el mismo

espectador reconozca a los dos textos como si fueran uno solo, cuando, en realidad, existen diferencias sustanciales respecto del soporte impreso como el audiovisual.

Respecto de la relación y el diálogo que se genera entre estas obras, encontramos un hecho interesante. En la edición del DVD que fue editado tanto en Estados Unidos como en Argentina, figuran como material adicional cuatro cómics animados (ver ejemplo en la figura 10).²⁷ El material fue diseñado, ilustrado y animado exclusivamente para este DVD, y cuenta con las historias: *La muerte como un regalo*, *Aislamiento*, *Sacrificar a unos pocos por unos muchos* y *Refugio*. Esto permite generar un plus en la compra por parte del consumidor, que satisface otra necesidad provista por las industrias creativas.



Comic

Fig. 10. Cómics de *Soy Leyenda*.

Finalmente, en este caso, hemos podido ver que existen cambios sustanciales de un soporte a otro, teniendo en cuenta las necesidades de la industria cinematográfica (un nuevo género, el de acción) como también de actualizar, por otro lado, algunas ideas que eran válidas cuando fue publicada la novela pero que en el film no tendrían sustento

²⁷ En Thomas (2007).

(el vampiro gótico por la criatura andrógina). El final optimista es reemplazado por el provisto por la distopía negativa que se da en la obra literaria.

Cuando analizamos los soportes encontramos la reproducción del póster del film en la portada de la novela, reemplazando los elementos paratextuales correspondientes, para generar ventas y el diálogo del film con nuevos productos derivados como los cómics.

Casos creativos: ciencia ficción juvenil

Dentro de la clasificación que habíamos propuesto, en lo que sería una suerte de historia de la ciencia ficción, habíamos dejado en evidencia la existencia de un grupo (subconjunto 3: objeto creativo) de obras surgidas al calor de las industrias creativas y que estaban poblando las librerías (desde el 2005 en adelante).²⁸ Orientadas al público adolescente, las sagas de ciencia ficción resultaron ser un negocio para las editoriales, una vez que fueron transpuestas al soporte fílmico. Las novelas están construidas con elementos distópicos tomados del canon de la ciencia ficción y conjugadas con elementos propios del público lector como pueden ser el amor, amistad y tramas con adolescentes con intentos de autonomía respecto de los padres —que usualmente casi no figuran en el relato—. Los protagonistas de estas obras suelen tener la misma edad que el lector-espectador.

Existen dos casos que podemos relevar como importantes dentro de este segmento: *Los juegos del hambre* y *Maze Runner*.

Caso IV: *Maze Runner*

En este caso no existe una selección de elementos que desvirtúen el significado de un soporte a otro. Hay cambios importantes respecto del argumento de la novela de Dashner al film, pero obedecen a una adaptación narrativa impuesta por el medio (el cine).

²⁸ Considerando la publicación de *Crepúsculo* de Stephenie Meyer en el año 2005 como el comienzo de una nueva literatura juvenil de entretenimiento.

Esto lo vemos en el siguiente cuadro, elaborado a partir de Zalben (2014) y Orrán (2014), donde se muestran los cambios entre soporte y la causa de ese cambio:

Elemento	Libro	Película	Motivo del cambio
Relación Thomas-Teresa	pueden comunicarse por telepatía	no pueden comunicarse por telepatía	la telepatía no resulta “cinematográfica”
Relación Thomas-pasado	demora mucho en recordar su pasado	recuerda su pasado en sus primeros días de estancia en el área	dinámica narrativa del film
Aparición de Teresa	es una de las protagonistas	muy limitada	supresión de tomas por desarrollo de la historia
Adaptación de Thomas al trabajo	pasa varios días en el área probando los distintos trabajos	se convierte rápidamente en corredor realizando pocas tareas	no generar una intriga sobre los trabajos que arruine el suspenso
Situación de Gally	reaparece en el tercer libro	muere en la primera entrega atravesado por lanza de Minho	Necesidad de hacer más dramática e inesperada la escena
Descubrimiento de la salida	demoran en descubrir que la guarida de los penitentes es la salida	son guiados por un dispositivo y pronto comienzan a idear plan de escape	necesidad de generar más acción que intriga
Código para salir	el puzzle para descubrir el código es muy complejo	el orden de los números no resulta tan complejo	tiempos de reflexión distintos en cada medio
Situación de Ben	no es realmente un corredor	es un corredor	añadir drama a su historia

Tabla 3.

Si analizáramos algunos de los elementos que por una cuestión de extensión o técnica no son incluidas en la película, podemos ver, por ejemplo: el caso de la telepatía entre Thomas y Teresa, recurso muy utilizado durante la novela y que implica la conexión que hay entre los dos personajes, el acertijo para salir del laberinto cuyo tiempo de resolución varía de mayor a menor respecto de un medio a otro o el pasado de Thomas, que es incluido, a partir de un *flashback* en el film, respecto de la novela donde los recuerdos tardan en aparecer.

Si en cambio tomáramos los elementos que tienen como objetivo generar alguna emoción o sensación en el espectador, como drama, suspenso o intriga, podemos ver: la adaptación de Thomas en la aldea es lenta y va realizando diversos oficios hasta llegar a corredor; sin embargo, en el largometraje, es un corredor desde el inicio. Con esto se busca garantizar suspenso y atención sobre sus recorridos en el laberinto. En la saga publicada el personaje de Gally reaparece en el tercer libro, mientras en el film muere a manos de Minho, lo que implica dar más dramatismo a una de las escenas de la película.

Si analizamos la dimensión de los soportes, vemos que la transposición del afiche del film hacia la portada del libro es común, en este último grupo.



Fig 11. Pasaje transpositivo de *Maze Runner*.

La editorial que publica *Maze Runner* (V&R Editoras) decidió mantener una edición — en lo que se conoce como formato *trade*— con las ilustraciones con que originalmente habían publicado con la trilogía y, por otro lado, lanzar a la venta simultáneamente, con el estreno en el cine, una edición *pocket* con las imágenes promocionales del film en la portada, como se ve en la figura anterior.

Caso V: Los juegos del hambre

Los juegos del hambre es la primera trilogía del género ciencia ficción juvenil con más venta hasta el día de la fecha. Utilizando el elemento distópico: un mundo hambriento, un torneo donde un grupo de chicos se mata hasta la muerte, transmitido por televisión —lo que da la pauta de la noción de espectáculo aplicada en el género—²⁹ los tres libros construyen una saga a medida del entretenimiento contemporáneo. La originalidad de la

²⁹ Parece aquí que como elemento distópico se agrega el elemento del espectáculo provisto por los nuevos medios, como ideologema distópico. Esto no es nuevo: esta carga ideológica también es utilizada en clásicos de Dick como *Fluyan mis lágrimas, dijo el policía* y su transposición *The Truman Show*.

novela se ha puesto en duda por parte de escritores relevantes de la cultura norteamericana como Stephen King (2008), que ha encontrado sobre todo las premisas de *Battle Royale* de Takami en la novela de Suzanne Collins:

Also, readers of *Battle Royale* (by Koushun Takami), *The Running Man*, or *The Long Walk* (those latter two by some guy named Bachman) will quickly realize they have visited these TV badlands before. (2008).³⁰

La novela, aun así, no deja de evidenciar la cantidad de elementos para preadolescentes que pide el mercado, como el romance entre Katniss y Peeta. Su transposición al cine no está exenta de ello. En el siguiente cuadro, elaborado a partir de Legerel (2012), podemos ver algunas diferencias sustanciales entre un soporte y otro.

Elemento	Libro	Película	Motivo del cambio
Origen del Sinsajo	Katniss, recibe el sinsajo por parte de Madge	Katniss, lo adquiere gratis en el mercado	Eliminación de un personaje por una cuestión extensiva.
Muerte de Seneca Crane	En el resto de la saga se señala que fue ahorcado	Suicidio asistido por el Capitolio al comer unas bayas	Incluir la muerte de un personaje para generar dramatismo
Tiempo que pasan en la cueva	Katniss y Peeta pasan un tiempo extenso en la cueva	Las escenas de la cueva se recortan significativamente	Recorte de parte de la trama por una cuestión extensiva.
Pierna del personaje Peeta	Peeta tiene una infección en la pierna, la pierde y es reemplazada por una de metal	A partir de un ungüento, la pierna sana	No generar atención sobre un tema accesorio de la trama
Pensamiento de Katniss	En el libro son retratado gran parte de los pensamientos de Katniss	En la película los pensamientos de Katniss son omitidos	Los pensamientos no son cinematográficos

Tabla 4.

Al igual que en el caso anterior, la transposición de un soporte a otro no genera grandes cambios de significado. La muerte de un personaje, Seneca Crane, es simplemente mencionado en la trilogía; sin embargo, en el film es incluida una escena donde queda claro que los líderes del Capitolio lo obligan a suicidarse, y que es incluida para generar dramatismo. Por cuestiones técnicas, es común en los pasajes la eliminación de personajes para no hacer la trama cinematográfica muy extensa. En sintonía con *Maze Runner*, “la complejidad de los pensamientos” ha sido eliminada, para que el film sea más accesible, y se han recortado, en la trama, escenas en lugares que en la novela son

³⁰ “Además, los lectores de *Battle Royale* (por Koushun Takami), *The Running Man* o *The Long Walk* (los dos últimos por un tipo llamado Bachman) rápidamente se darán cuenta que han visitado estas tierras baldías de televisión antes”.

muy extensas. Así se busca ampliar el campo de receptores teniendo en cuenta no solo a aquellos lectores de la saga sino al gran público.

Si nos enfocamos en los soportes editoriales, teniendo en cuenta la imagen que sigue, que muestra el pasaje entre soporte y otro, podemos evidenciar que: la portada editorial, en este caso, influencia el armado del afiche publicitario, cuando en general encontrábamos que el fenómeno era a la inversa. El afiche publicitario se transpolaba a la portada editorial, como se ve en la siguiente figura. Esto no significa, por supuesto, que no existan afiches típicos publicitarios sobre este film, lo que se llama publicidad cinematográfica. La editorial RBA decidió mantener la típica portada negra con el *sinsajo* y referenciar al film con otro elemento paratextual: la faja promocional.



Fig. 12. Pasaje transpositivo de *Los juegos del hambre*.

En estos dos últimos casos vemos cómo se configura la industria creativa. La génesis se da a partir de dos novelas que configuran sagas apuntadas al público juvenil. A partir de su éxito en las ventas se produce otro producto nuevo generado por una transposición lineal de un soporte a otro. La dinámica narrativa de los dos productos, la novela *bestseller* y la película taquillera, se configuran a partir de los modos propios de

vehiculizar el texto-narración de cada medio: el impreso y el audiovisual. Cuando analizamos la transposición visual de los afiches, entendemos que la lógica —la estrategia de marketing— termina siendo la búsqueda de promocionar dos mercancías que se complementan.

Conclusión

Itinerarios de la ciencia ficción en los sistemas creativos

En las páginas anteriores intentamos explicar la relación entre cine y el campo editorial a partir del proceso de transposición. Nuestra meta ha sido demostrar cómo la producción específica de un género editorial y cinematográfico se configura a partir de un eje discursivo que no es neutral y se encuentra inscrita en un sistema cultural que potencialmente puede influir en los diversos actores que participan en él: autores-guionistas, lectores-espectadores, productores-editores, así como también, las obras literarias y cinematográficas de referencia.

Entre los pasajes generados entre un soporte y otro entendemos que circula un objeto nuevo, con una noción que habíamos construido específicamente para analizar nuestros casos: el texto-narración (Barthes, 1984; Bajtin, 1979; Benjamin, 1981 y Piglia, 2016). Los pasajes generan un nuevo objeto, obra o género, acorde con el sistema de producción cultural-industrial actual.

Dentro de este contexto, la ciencia ficción ha tenido una génesis particular en el campo editorial y luego tuvo viabilidad para su producción y difusión en el campo cinematográfico en el siglo XX. En los inicios de este siglo dio lugar a otro género nuevo, la ciencia ficción juvenil, con la publicación de dos libros y sus versiones cinematográficas que generaron ganancias sustentables para la industria del entretenimiento: *Maze Runner* y *Los juegos del hambre*.

La época y el sistema creativo basado en el entretenimiento, es lo que constituye el marco en el que las transposiciones de clásicos de la ciencia ficción al cine producen nuevas obras desprovistas de los ideogramas originales que venían en su forma literaria. Por otro lado, las nuevas obras fílmicas comportan nuevas características que

corresponden a los intereses del sistema creativo: elementos que son propios de público lector-espectador (*El juego de Ender*) y de géneros tradicionales del cine (*Soy Leyenda*).

Existe un caso de carácter excepcional cuyo guion fue revisado por el autor y constituye dos obras completamente diferentes: *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* y *Blade Runner*. Esto implica que, si bien en la transposición existieron elementos que desaparecieron, esto no influyó considerablemente en su significado; por el contrario, fue complementado con otros elementos estilísticos que le dan identidad propia al film y al director. No podemos omitir que, aun así, vemos que se le ha objetado a *Blade Runner* el hecho de que el protagonista de la historia sea un actor del cine de acción y no el antihéroe clásico de Dick.

Cuando analizamos los casos encontramos que las mismas transposiciones generaban una serie de objetos nuevos configurados en torno a las nuevas industrias del entretenimiento y la creatividad. Tanto *Soy Leyenda* como *El juego de Ender* tenían sus versiones en cómics. Este último compartía con *Blade Runner* el hecho de que hubiera disponible un videojuego, cuyos argumentos eran una nueva transposición basada, esta vez, en las versiones fílmicas.

La intertextualidad entre los dos campos se puede reflejar, tal como vimos en las anteriores páginas, en los elementos que circulan entre las portadas de los libros y los afiches cinematográficos. Así, los elementos paratextuales que responden a cada medio son simplemente reemplazados según el contexto y generan la sensación de estar reflejando la misma obra, cuando en rigor teníamos dos textos-narraciones diferentes.

Este recorrido que ha intentado mostrar el devenir de las obras culturales en esta época no hace más que interpelarnos y someternos a una renovada reflexión sobre la producción cultural en el mundo contemporáneo. Ante la mutación o modificación de los géneros tradicionales para reorientar al lector-espectador transformado en un consumidor habitual de entretenimiento, resulta necesaria una revisión de las distintas alternativas para actuar en los campos de la comunicación y la cultura en pos de incentivar el desarrollo de una praxis que los torne más accesibles y democráticos.

Otras dimensiones del objeto

La relación entre cine y edición genera múltiples líneas de investigación posibles para abordar en otros trabajos. Para terminar, comento a continuación algunas que estimo como específicas en relación con este trabajo.

En la introducción ya mencionamos una de ellas: las relaciones metadiscursivas que se daban entre ambos medios. Este tipo de relaciones difieren de aquellas que se dan por los pasajes entre ambos soportes, que constituyen un transgénero y ponen en evidencia un diálogo entre el cine y el mundo editorial.

Otra dimensión posible para tomar, en línea con este trabajo, puede ser abordar las transposiciones en otros géneros populares y masivos, como por ejemplo el policial, la novela sentimental y el gótico. La influencia de las industrias creativas es extensiva a todos los géneros tradicionales cuya génesis está dada dentro de la industria editorial.

Finalmente, si bien este trabajo enfoca la relación entre dos medios cuya historia comienza en el siglo XX, existen otras posibilidades de estudio para lo que se ha llamado “transmedialidad” (Guarinos, 2007) a partir del surgimiento de nuevas tecnologías. Trabajos interdisciplinarios de investigadores que pertenecen a las áreas de la literatura, comunicación, cine, arte y ciencias sociales en general dan lugar a líneas susceptibles de abordarse en relación con la edición en tanto disciplina en formación.

Resulta necesario seguir abordando, finalmente, los cambios que se dan en los campos de la cultura y su relación con la sociedad, en lo que conocemos como posmodernidad. Para esto es preciso considerar la creciente expansión de las nuevas tecnologías y medios de comunicación e información, y sus posteriores efectos en los campos del conocimiento respecto de nuevas maneras de conocer y educar, junto con el mercado del entretenimiento que se apoya también en nuevos soportes y en el fenómeno que conocemos como “narrativas transmedia”. Este contexto trae aparejado también el debate futuro sobre la propiedad de la producción cultural más allá de los soportes, a partir de conceptos vinculados con la cultura libre (Busaniche, 2010).

Esperamos que este trabajo, en la medida de sus posibilidades, sea un aporte al conocimiento de estas nuevas y cambiantes realidades de la cultura contemporánea.

Bibliografía

Adorno, Theodor y Benjamin, Walter (1998). *Correspondencia 1928-1940*. Madrid: Trotta.

Adorno, Theodor y Horkheimer, Max (2006 [1944]). *Dialéctica de la Ilustración. Fragmentos filosóficos*. Madrid: Trotta.

Alías, Benjamín (2012). “Volver a pensar el objeto-libro desde una perspectiva estructuralista”, en *V Congreso Internacional de las Letras*. Buenos Aires, Facultad de Filosofía y Letras (UBA). En línea: <2012.cil.filo.uba.ar/ponencia/volver-a-pensar-el-objeto-libro-desde-una-perspectiva-postestructuralista>.

_____. (2014). “Apuntes sobre perspectivas del objeto de la cultura en los sistemas culturales contemporáneos” en *II Jornadas de Investigación en Edición, Cultura y Comunicación: el campo editorial y las industrias culturales*. Buenos Aires, Facultad de Filosofía y Letras de la UBA. En línea: <http://jornadasedicion.org/wp-content/uploads/2015/12/Alías_Ponencia-2014.pdf>.

Angenot, Marc (2012). *El discurso social*. Buenos Aires: Siglo XXI.

Aumont, Jaques (2006). *Diccionario teórico y crítico del cine*. Buenos Aires: La Marca.

Bajtín, Mijail (2002 [1979]). *Estética de la creación verbal*. Buenos Aires: Siglo XXI.

Bal, Mieke (2002). *Conceptos viajeros en las humanidades*. Toronto: University of Toronto Press.

Barthes, Roland (1984 [2002]). *El susurro del lenguaje*. Barcelona: Paidós.

Benjamin, Walter (1981). Krisis des Romans: zu Döblins ‘Berlin Alexanderplatz’”, en id., *Gesammelte Schriften*, ed. R. Tiedemann y H. Schwäppenhauser, Frankfurt a. M., Suhrkamp, t. III (*Kritiken und Rezensionen*), pp. 230-236. [Traducción: Luis Ignacio García. *Crisis de la novela. Sobre “Berlín Alexanderplatz” de Döblin*].

_____. (2013). *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica*. Buenos Aires: El Cuenco de Plata.

Busaniche, Beatriz (2010). *Argentina copyleft: la crisis del modelo de autor y las prácticas para democratizar la cultura*. Villa Allende: Fundación Vía Libre.

Bustamante, Enrique (2011) ¿La creatividad contra la cultura? En Albornoz, L. (comp.), *Poder, Medios, Cultura*. Cap.5. Barcelona: Paidós.

- Calasso, Roberto (2004). “La edición como género literario”, en *La locura que viene de las ninfas y otros ensayos*. México: Sexto Piso.
- Carlón, Mario, y Scolari, Carlos (eds.) (2009). *El Fin de los medios masivos. El comienzo de un debate*. Buenos Aires: La Crujía.
- Castoriadis, Cornelius (2007 [1975]). *La institución imaginaria de la sociedad*. Buenos Aires: Tusquets.
- Croce, Marcela (2015). *La seducción de lo diverso*. Buenos Aires: Interzona.
- Cross, Edmund (1999). *El contenido de los mensajes icónicos*. Santiago de Chile: Revista Latinoamericana de Comunicación Social.
- Debray, Régis (2001). *Introducción a la mediología*. Barcelona: Paidós.
- Deleuze, Gilles (2005). *La imagen-movimiento*. Buenos Aires: Paidós.
- _____. (2007). *La imagen-tiempo*. Buenos Aires: Paidós.
- Derrida, Jacques (2003). *Papel máquina*. Madrid: Trotta.
- Dorfman, Ariel y Mattelart, Armand (2001). *Para leer al Pato Donald*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Domingo, Andreu (2008). *Descenso literario a los infiernos demográficos*. Barcelona: Anagrama.
- Eco, Umberto (1979). *Obra abierta*. Barcelona: Ariel.
- Fish, Stanley (1976). *Is there a Text in this class?* Cambridge: Harvard University Press.
- Foucault, Michel (2002 [1970]). *El orden del discurso*. Buenos Aires: Tusquets.
- Franklin, Bruce (2008). *Vietnam y las fantasías norteamericanas*. Buenos Aires: Final Abierto.
- _____. (2015). *Wars Stars*. Buenos Aires: Final Abierto.
- Gamero, Carlos (2010). “Apéndice. La ciencia ficción barroca de Philip Dick” en *Ficciones barrocas*. Buenos Aires: Eterna Cadencia.
- García, Luis Ignacio (2013). “Apostilla a la industria cultural”. En *La industria cultural*. Buenos Aires: El cuenco de Plata.
- Genette, Gerard (2001). *Umbrales*. México: Siglo XXI.
- Giorgi, Gabriel y Rodríguez, Fermín (2007). *Ensayos sobre biopolítica*. Buenos Aires, Paidós.

Gómez, Martín Gonzalo (2010). “Mediaciones culturales públicas y privadas en la institución del libro”. En *Revista Espacios*, nº 45, pp. 38-45. Buenos Aires: Facultad de Filosofía y Letras, UBA.

_____. (2014). “Del discurso social al proyecto cultural. Construcción y devenir de los géneros editoriales” en *II Jornadas de Investigación en Edición, Cultura y Comunicación: el campo editorial y las industrias culturales*. Buenos Aires, Facultad de Filosofía y Letras de la UBA. En línea: <http://jornadasedicion.org/wp-content/uploads/2015/12/G%C2%A2mez_Ponencia-2014.pdf>.

Guarinos, Virginia (2007). “Transmedialidades: el signo de nuestro tiempo”. En *Comunicación*, núm. 5.

Gudaitis, Bárbara (2011). “Raza, utopía y biopolítica en la transposición de *Soy Leyenda*”. En *El hilo de la fábula*, núm. 11.

Harvey, David (1998). *La condición de la posmodernidad*. Buenos Aires: Amorrortu.

Hesse, Carla (1998). “Los libros en el tiempo”. En Nunberg, Geoffrey (comp.), *El futuro del libro*, cap. 1, pp. 25-40. Barcelona: Paidós.

Huyssen, Andreas (2006). *Después de la gran división: modernismo, cultura de masas, posmodernismo*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.

Jauss, Hans-Robert (1976). *La literatura como provocación*. Barcelona: Península

Ledesma, María (1997) “Diseño Gráfico, ¿un orden necesario?” En Arfuch, Chaves y Ledesma, *Diseño y Comunicación. Teorías y enfoques críticos*. Buenos Aires: Paidós.

Link, Daniel (comp.) (1994). *Escalera al cielo. Utopía y ciencia ficción*. Buenos Aires, La Marca.

McLuhan, Marshall (1994). *La galaxia de Gutenberg*. Buenos Aires: Paidós.

Morin, Edgar y Theodor Adorno (1967). *La industria cultural*. Buenos Aires: Galerna.

Negróni, María (2015). *La noche tiene mil ojos*. Buenos Aires: Caja Negra.

Pelta, Raquel (2004). “Del diseño sin límites a los básicos”. En *Diseñar Hoy. Temas contemporáneos de diseño gráfico*. Cap. 1. Barcelona: Paidós

Piglia, Ricardo (2016). *Las tres vanguardias*. Buenos Aires: Eterna Cadencia.

Rico, Esteban, y Gómez, Martín (2015). *Estudios críticos sobre diseño de información*. Buenos Aires: Facultad de Filosofía y Letras (UBA).

Rivera, Jorge (1998). *El escritor y la industria cultural*. Buenos Aires: Atuel.

Sarlo, Beatriz y Altamirano, Carlos (1993). *Literatura/Sociedad*. Buenos Aires: Edicial.

Steimberg, Oscar (1993). *Semiótica de los medios masivos: el pasaje a los medios de los géneros populares*. Buenos Aires: Atuel.

_____. (2002). “Géneros”. En Altamirano, Carlos, *Términos críticos de sociología de la cultura*. Buenos Aires: Paidós.

Tennina, L. (2015). “Literatura Marginal de la ciudad de São Paulo: preguntas y antecedentes”. En *Revista Argus-a Artes & Humanidades*, vol. 4. California.

Todorov, Tzvetan (2012). *Géneros del discurso*. Buenos Aires: Waldhuter.

Traversa, Oscar (1984). *Cine: el significante negado*. Buenos Aires: Edicial.

Varela Pagliaro, Nando (2014). “Entrevista a Marcelo Cohen: Un futurismo sudaca”. En *Revista Quid*, núm .56, pp. 10-11.

Artículos en línea

BBC Mundo (2013). *El engaño que provocó la guerra en Irak*. En: <http://www.bbc.com/mundo/noticias/2013/03/130318_irak_guerra_espias_engano_nm> (consulta: 20-5-2015).

Códigos Visuales (2008). “Géneros cinematográficos”. En *Códigos Visuales*, 09. Publicado en febrero del 2008. En línea: <<http://codigosvisuales09.blogspot.com.ar/2008/02/8-cine-de-aventura-y-accin.html>> (consulta: 22-08-2016).

King, S. (2008). “The Hunger Games” Entertainment Weekly (en inglés). Publicado el 8 de septiembre. En línea: <<http://www.ew.com/article/2008/09/08/hunger-games>> (consulta: 29-8-2016).

Legerel, L. (2012). “31 differences between The Hunger Games book and movie”. MTV News (en inglés), publicado el 23 de febrero. En línea: <<http://www.mtv.com/news/2768053/differences-between-the-hunger-games-book-and-movie/>> (consulta: 29-8-2016).

Orrán, A. (2014). “El Corredor del Laberinto (Maze Runner): 10 Diferencias entre libro y película”. Cines.com, publicado el 25 de septiembre. En línea: <<http://cines.com/noticias/corredor-laberinto-novedades-2509/>> (consulta: 29-8-16).

Piscitelli, A (2006). “Consumo cultural de los argentinos de 11 a 17 años”. Portal Educ. Ar, publicado 2 de octubre de 2010. En línea: <<http://portal.educ.ar/debates/educacionytic/debate/consumo-cultural-de-los-argentinos-de-11-a-17-anos.php>> (consulta: 17-09-2016).

UNESCO (2014). *Comprender las Industrias Creativas*. En línea: <http://portal.unesco.org/culture/es/files/30850/11467401723cultural_stat_es.pdf/cultural_stat_es.pdf> (consulta 20-5-2015).

Zalben, A. (2014). “‘The Maze Runner’ Director Reveals The Secrets Behind 9 Book-To-Screen Changes”. MTV News (en inglés), publicado el 12 de enero. En línea: <<http://www.mtv.com/news/2011472/the-maze-runner-wes-ball-book-to-screen-changes/>> (consulta 29-8-2016).

Corpus: libros

Collins, Suzanne (2008). *Los juegos del hambre*. Buenos Aires: RBA.

Dashner, James (2010). *Maze Runner*. Buenos Aires: V&R.

Dick, Philip (2012). *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* Buenos Aires: Edhasa.

_____. (2015). *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* Edición y traducción Julián Díez. Colección Letras Populares. Madrid: Cátedra.

Matheson, Richard (2014). *Soy Leyenda*. Madrid: Minotauro.

Thomas, D. (2007). *I Am Legend: Awakening*. Estados Unidos, 100% Womon.

Scott Card, Orson (2012). *Juego de Ender*. Buenos Aires: Ediciones B.

Corpus: films

Orci, R., Scott Card, O., Kurtzman, A. y Hood, A. (2013). *El juego de Ender*. EE.UU.: Chartoff Productions.

Rapley, J., Buckheimer, J., Scott, R. y Zemeckis, R. (2007). *Soy Leyenda*. EE.UU.: Warner Bros Pictures.

Deeley, M., De Lauzirika, C., Kelly, B. y Ridley, O. (1982). *Blade Runner* EE.UU.: Warner Bros Pictures.