

Reiniciar para reconstruir: un acercamiento histórico-teórico al *reboot* cinematográfico

María Brunella Tedesco Barlocco

Profesores: Santiago Fillol y Francisco Benavente Burian

**Historia Crítica de las Metodologías de Investigación en Cine y Audiovisual I y II,
Máster en Estudios de Cine y Audiovisual Contemporáneos
1er y 2do trimestre, Curso 2016-2017**

**Facultad de Comunicación
Universidad Pompeu Fabra**

Resumen: Vehiculado a través de una imagen clave de *Skyfall*, la vigésimotercera película en la franquicia de James Bond, este ensayo realiza una prospección preliminar de las reconfiguraciones narrativas y de caracterización avaladas por los *reboots*. Desde herramientas teóricas, filosóficas y pertinentes a la historia del cine, se propone comprender a dichos reinicios como complejizaciones narrativas de categorías ulteriores de repetición, como remakes, trilogías y secuelas, de las cuales el *reboot* se nutre para constituir la diferencia en su manera de repetir.

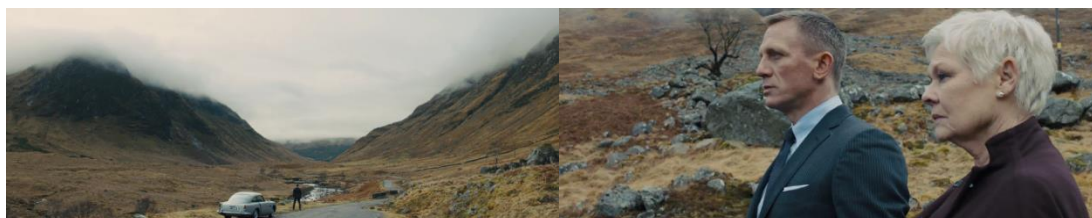
Palabras clave: - Reboot, Reinicio, Repetición, Diferencia, Complejización Narrativa, Reescritura, James Bond, Batman, *Remake*, Franquicia, *Blockbuster*

Abstract: Mobilized through a key image in *Skyfall*, the twenty-third movie in the James Bond franchise, this essay is oriented towards a preliminary prospection of the reconfigurations in narrative and in characterization that are allowed by reboots. From theoretical, philosophical and film history tools, said restarts are considered as narrative complexifications of ulterior modes of repetition, as remakes, trilogies and sequels of which de reboot nourishes in order to constitute it's own different way of repeating.

Keywords: Reboot, Restart, Rebirth, Repetition, Difference, Narrative Complexity, Intertextuality, Rewriting, James Bond, Batman, Remake, Franchise, Blockbuster

¿Qué sería, al fin de cuentas, la vida si no se diera ninguna repetición?

Søren Kierkegaard, *La repetición*



Plantado ante la neblina cual si se tratase del *Wanderer above the Sea of Fog* de Casper David Friedrich, James Bond hace eco de la incertidumbre y la reflexión que emana el joven hombre de aquella pintura. Aunque sea por unos breves segundos, ya encaminado hacia el final de *Skyfall* (2012), el Bond de Daniel Craig se ve diminuto en un gran plano general de la campiña escocesa, un paisaje desolado que eventualmente lo llevará a la casona de su infancia, un lugar que podría ayudarlo a proteger a M (Judi Dench) y a tenderle una trampa al villano de turno, el exagente de MI6 Raoul Silva (Javier Bardem).

Sin embargo, aquel panorama no es un campo de batalla cualquiera, y aquella mirada de Bond hacia la niebla no es una irrelevancia preciosista. Ambos son síntomas de un personaje que, de forma inusual para la franquicia (con 50 años de existencia cuando se estrenó *Skyfall*), se ve irremediamente enfrentado a su identidad. La misma identidad que, de misión a misión, de película a película, se había intentado camuflar tras el mito monolítico. Un espía dentro del espía.

Luego de que Silva reafirme su propio pasado perdido, demandando que M lo llame por su nombre de nacimiento (Tiago Rodríguez), Bond, en su medida, hace lo propio. M desciende del auto en la campiña y se acerca a Bond, uniéndose a él en cuatro planos conjuntos que los capturan a ambos mirando al horizonte. “¿Cuántos años tenías cuando murieron?”, pregunta M, y Bond responde negándose a contestar (M ya sabe la respuesta), pero la narrativa, así, logra dar un atisbo a un pasado que define a Bond, que lo hace suspirar.

Diecisiete años antes, en *Goldeneye* (1995), con otra iteración del personaje en manos de Pierce Brosnan, era otro villano el que sacaba a relucir la muerte de los padres de Bond. Alec Trevelyan (Sean Bean, en este rol también un exagente del MI6), traumatizado por la falta de sus propios progenitores, menciona que los de Bond fallecieron

en un accidente de esquí, pero su digresión continúa al instante, sin que un contraplano de Bond habilite alguna reacción. El dolor del espía, si lo hay, ocurre fuera de campo, y lo que para Craig es trauma, humanización, para Brosnan es mera anécdota.

Las dos escenas, así, sintetizan el seísmo que la franquicia intentaba provocar desde 2006, con *Casino Royale*. Mientras que las películas anteriores habían seguido un formato de serie, con actores principales como fichas intercambiables, *Casino Royale* fue un punto de inflexión que buscó reiniciar la historia del espía, fuera para cambiar sus caminos, sus puertos de destino o sus recorridos internos.

Ese momento en la franquicia de Bond se encontró hermanado al Batman de Christopher Nolan, que había lanzado su primera película solo un año antes, inaugurando lo que entonces pasó a ser llamado “reboot” por parte de la crítica, la industria y posteriormente la academia. Según William Proctor, uno de los pocos académicos que se ha dedicado al estudio de esta nueva categoría, el término apela a la acción de reiniciar un ordenador, usualmente con el objetivo de erradicar un error en la unidad (Proctor, 2012a)¹. Ese concepto, utilizado para franquicias fílmicas o ficciones serializadas², es compartido por Thomas Willits, para quien el reboot “[reinicia] un universo de entretenimiento que ya ha sido previamente establecido, e [inicia] con una nueva línea de la historia o línea de tiempo que ignora la historia que el guionista realizó de forma anterior” (2009, S/P).

Aunque según Proctor el reboot indique “la remoción o nulidad de la historia (...), sin requerimientos de conocimiento canónicos sobre encarnaciones previas” (2012a, S/P), toda película que reinicie una franquicia inevitablemente entabla relaciones transtextuales con el pasado y el presente, por más que intente alejarse narrativa y estéticamente de los demás relatos. Enfrentarse, además, al horizonte de expectativas de los espectadores, termina de configurar un reinicio que es incapaz de reiniciar realmente. Una *tabula rasa* que solo es tal dentro de la diégesis. Los personajes rebooteados, de esta forma, se constituyen en una suerte de bucle identitario, una y otra vez en cada iteración, sin que una logre borrar el todo el rastro de las demás. No obstante, es ese bucle, esa repetición, la que no solo los mantiene vivos, sino la les promete la eternidad, al conferirles un estatus cuasi

¹ Proctor encuentra equivalentes fílmicos de ese “error en la unidad”: la auto-parodia que se había evidenciado en el último filme de Bond antes de la iteración de Craig (*Die another Day*, Tamahori, 2002), y el fracaso de taquilla y crítica del último filme de Batman previo a Nolan (*Batman y Robin*, Schumacher, 1997).

² Proctor se refiere al *reboot* como el reinicio de franquicias y no de unidades autocontenidas, para las cuales se continuaría hablando de remake (2012a).

mitológico, cual panteón griego de dioses, “desde un presente eterno, sin noción alguna de la vejez” (Balló y Pérez, 2006, p. 18).

Aunque relativamente reciente, la categoría del *reboot* se convirtió con rapidez en otro de los demonios del cine, heredando vapuleos demasiado familiares a la remake: estrategia de éxito asegurado, falta de creatividad, desorden obsesivo-compulsivo de una era que ya no sabe crear nuevas historias y “reflejo de lo peor en la producción capitalista de occidente” (Forrest y Koos, 2002, p. 3). Como señala Verevis en el caso de las remakes, es innegable que este tipo de repetición fílmica supone una “garantía financiera” en el desarrollo de proyectos audiovisuales, bajo la fórmula de conjugar “confiabilidad (repetición) con novedad (innovación)” (2006, p. 4): “en un contexto comercial, las remakes son pre-vendidas a su audiencia porque ya posee cierta experiencia previa o, por lo menos, una ‘imagen narrativa’ de la historia original” (op. cit, p. 3). Sin embargo, recuerdan Cuelenarere, Joye y Willems (2016), centrarse excesivamente en el aspecto financiero puede motivar el olvido de que “el cine es tanto un negocio como un productor de arte. La remake es integral para entender la relación entre ambas posiciones” (Forrest y Koons en op. cit., S/P).

Aunque es imposible negar un afán de lucro vinculado a la realización de repeticiones fílmicas, el circunloquio comercial solo peca de la misma redundancia que quiere denunciar, al obstruir otro tipo de reflexión. Ver esas repeticiones, continuaciones o reinicios de historias familiares desde una óptica analítica, en cambio, puede permitir que cada filme revele sus verdades, especialmente aquellos que hablan no solo de cómo ha cambiado el cine, la forma de guionar, poner en escena y filmar, sino la manera misma de repetir. De volver a las mismas historias.

Al analizar las adaptaciones de novelas a filmes, el teórico Robert Stam, logró una reflexión temprana que va más allá del tipo específico de repetición al que se ciñe, y que será utilizada, en este ensayo, como cita capital:

si la mutación es la manera en la que el proceso evolutivo avanza, entonces también podemos ver a las adaptaciones fílmicas como ‘mutaciones’ que ayudan a su novela de origen a *‘sobrevivir’*. ¿Las adaptaciones no ‘adaptan a’ entornos cambiantes y gustos cambiantes, así como a un nuevo medio, con sus demandas industriales, presiones comerciales, tabús de censura y normas estéticas distintivas? (Stam, 2005, p. 3, cursivas propias)

Proponiendo una línea similar, el teórico Constantine Verevis concibió que el *reboot* “reimagina no solo un filme (o filmes) específicos, sino el concepto mismo de remake para el nuevo milenio” (2016), categoría que, esencialmente, siempre ha estado en evolución. El proyecto propuesto, tomando los *reboots* de James Bond y de Batman como objetos de estudio, se nutrirá de esa comprensión evolutiva, pero no verá al *reboot* como una reimaginación específica de la remake, sino de la forma misma de repetir en el cine, como una nueva generación que hereda aspectos claves de las precedentes en lo que respecta a sus narrativas: al tiempo que reescribe ciertos elementos de relatos anteriores, se vale de historias de origen para reconstruir a los personajes y establece líneas de continuidad donde antes no las había (como es el caso en las iteraciones de James Bond).

Hablar de “evolución” o de “mutación”, empero, no supone realizar valoraciones cualitativas sobre los *reboots* y las franquicias que los antecedieron, sino apelar a una suerte de complejización “genética”, en base a la cual el presente proyecto se preguntará de qué forma el *reboot* se nutre de otras categorías de repetición fílmica (y sus estrategias), como la remake, las secuelas, las precuelas y los filmes con vínculos architextuales³, para edificar su propia forma de repetir. Cómo reescribe otras reescrituras. El concepto de “complejización” remite al “modo narrativo distintivo” planteado por Jason Mittell al analizar las estrategias de ciertos programas televisivos de 1990 en adelante (falta de resolución en cada capítulo, narrativa episódica y serial, cambios de tono y anacronías narrativas), como contraste a las alternativas convencionales de narrativa episódica que el medio había utilizado desde sus orígenes.

El concepto más aplicable a este proyecto, empero, es el de una “estética operacional”, que orienta la atención del espectador a la construcción narrativa, como si se tratase de un “efecto especial narrativo” (Mittell, 2015, p. 43) que invita a interesarse en el mundo diegético y a apreciar su misma construcción: Mittell ilustra esta definición con un ejemplo cercano al presente proyecto, el episodio “Phase One” de *Alias* (2001-2006), en el que la trama experimenta un *reboot* que cambia las dinámicas entre los personajes.

³ Según Gerard Genette, la architextualidad es una “relación completamente muda”, relativa a la “cualidad genérica” del texto (1989, p. 13), o el vínculo que mantiene con las categorías de las que depende. Este proyecto, empero, hará eco de la perspectiva de Pardo García, quien propone un significado “diferente pero afin”, al considerar la existencia de una “reescritura architextual por oposición a textual, en cuanto que lo que se reescribe no es un texto sino el architexto generado por la acumulación de textos derivados de él (...): se reescriben determinados rasgos recurrentes (mitemas, invariantes), no identificables necesariamente en un texto concreto” (Pardo García, 2010. P. 91)

Además de esta complejización, el concepto filosófico de repetición, la transtextualidad y las antedichas categorías de repetición fílmica ayudarán a cimentar el marco teórico de este proyecto, con la intención de identificar las herramientas que adopta el *reboot* como modelo, su genética. En este sentido, se vuelven valiosas las reflexiones de Søren Kierkegaard y Gilles Deleuze sobre la repetición, quienes identifican la imposibilidad de una repetición basada en la identidad, en la reiteración exacta de lo mismo, mientras que enfatizan, desde sus propias cosmovisiones, el rol imperativo de la diferencia. Estas consideraciones, como privilegio de la variación en la repetición, ayudan a comprender no solo la esencia del *reboot*, su intención de reiniciar y priorizar la diferencia, sino también de los nexos productivos que la categoría mantiene con otros tipos de repeticiones fílmicas.

“Para Kierkegaard, cada repetición hace trascender al hombre hacia algo nuevo, hacia algo que no había considerado y que ahora se hace evidente por un retorno del pasado en el presente”, señala Mesa Díez (2010, p. 16), mientras que, como identifica Verevis (Parr, 2005), Deleuze permite ver las repeticiones fílmicas desde una óptica transformativa, que se aleja de lo mimético para nutrirse de lo productivo. “Repetir es volver a comenzar; afirmar el poder de lo nuevo y lo imprevisible” (op. cit., p 223), y es ese reinicio el que ayudará a las bases de este tipo de repetición narrativa.

El resultado, por lo tanto, es una reescritura que pretende impedir la obsolescencia de los personajes al darles nuevas historias o variaciones de las que ya experimentaron, incluso desnudándolos más. El *reboot*, como una complejización de la repetición audiovisual, prefiere, bajo el mismo concepto de “reiniciar”, plantearse como una suerte de universo paralelo, de tramas alternativas, con historias de origen o arcos que sustenten lo que antes eran características sin justificar de los personajes: desde *Casino Royale* (2006) hasta *Spectre* (2016), el Bond que se presenta no es, sin más, un héroe frío y despersonalizado, sino que lo que se traza ostensiblemente el camino de desventuras que lo llevó a esas cualidades.

Aunque detractores postulen el ánimo de reiniciar como puramente contemporáneo, una suerte de epidemia que ataca a una industria solo interesada en facturar cada vez más, la operación encuentra sus raíces en épocas anteriores del cine y de otras artes. Como señala Proctor, los reinicios narrativos hallaron en los cómics de superhéroes algunas de sus primeras manifestaciones. En tanto que representantes de una “mitología moderna”, los

superhéroes articulan realidades sin fin, sin muerte, en las que, aunque ellos no envejecan, sí son artífices de líneas de continuidad determinadas por sus aventuras, que usualmente generan arcos de trama solapados y suponen el pasaje por un sinfín de autores (Romagnoli y Pagnucci, 2013).

En este sentido, *Crisis on Infinite Earths* (1985) se erige como un ejemplo canónico dentro de la literatura de superhéroes: tras 50 años de “multiversos” y versiones alternativas de personajes, el publicador DC Comics decidió simplificar la narrativa para minimizar la confusión y maximizar la cantidad de lectores, lo que supuso una fusión de universos, la muerte de varias figuras y el posterior lanzamiento de cómics como *Man of Steel* (1986) y *Batman: Year One* (1987), que redefinían los orígenes y los relatos de Superman y Batman, respectivamente.

Sin embargo, entre los mismos cómics que generaron la “hiperdiégesis” (Proctor, 2012b, S/P) de DC Comics se pueden hallar ejemplos anteriores de *reboots*, que planteaban alteraciones respecto a continuidades ya establecidas, aunque no fuesen finales y reinicios en los mismos términos que *Crisis on Infinite Earths* y los cómics que se publicaron después. Uno de estos casos fue *Superboy* (1945), que, presentando las aventuras de Superman como un niño, entraba en contradicción con el origen del Hombre de Acero propuesto en *Action Comics* #1 (1938) y en la primera edición de *Superman* (1939), en los que Clark Kent descubría sus poderes “cuando alcanzaba la madurez”. La reintroducción de la Justice Society of America como Justice League of America durante la Era Plateada de DC también supuso una suerte de *reboot*, en el que se presentaron rediseños de personajes, se reintrodujeron otros y se instauró la noción de una Tierra-1, de los héroes modernos, y una Tierra-2, con los héroes de la época anterior, cuya continuidad se vio afectada retroactivamente.

Si bien Proctor circunscribe su historiografía a la literatura de superhéroes, es posible identificar ejemplos en épocas pretéritas del cine, especialmente en franquicias de larga data, aunque éstos no apelen a las “historias de origen” en la línea de los *reboots* de DC Comics y los reinicios de franquicias más recientes. Tras una primera aparición en la gran pantalla en *Tarzan of the Apes* (1918), Tarzan dio inicio a su franquicia más popular con *Tarzan the Ape Man* (1932), en la que el actor principal, Johnny Weissmüller, interpretó a un héroe salvaje y de vocabulario limitado en un total de 12 filmes. De la mano del serial cinematográfico *The New Adventures of Tarzan* (1935), el actor Herman Brix

alejó al personaje de la caracterización “Yo, Tarzán. Tú, Jane” y lo redefinió en un estilo que heredaba de su concepción literaria, por Edgar Rice Burroughs: un hombre inteligente y noble. Otra suerte de reinicio, *Tarzan’s Greatest Adventure* (1959), también otorgaba un perfil diferente del héroe, pese a ser el sexto filme protagonizado por el actor Gordon Scott. Tras el fracaso de *Tarzan’s Fight For Life* (1958), un nuevo director, con nuevos productores y guionistas, convirtieron al héroe en un hombre articulado, aunque capaz de salvajismo, de venganza. Sin presentar elementos de continuidad narrativa con los filmes que lo antecedieron ni con iteraciones anteriores, *Tarzan’s Greatest Adventure* incluso disminuía el rol de Cheetah y prefería a un salvador solitario, un “Yo, Tarzán” sin “tú, Jane”.

El trasvase de franquicias del cine a la televisión también avaló sus propios reinicios, en los que los personajes eran reintroducidos, con matices y diferentes líneas narrativas, bajo las reglas de otro medio y otro tipo de serialidad. Este es el caso de otra de las franquicias más populares y extensas del cine, *Planet of the Apes*, que, tras cinco filmes entre 1968 y 1973, encontró un breve desarrollo en la televisión, bajo el mismo nombre (1974). Aunque la serie comienza, como la primera película, con el choque de una nave espacial en un planeta desconocido, los personajes y sus dinámicas se desarrollan de maneras diferentes, así como la revelación trágica que resulta fundamental para la trama: la anagnórisis de que dicha orbe no es un planeta extraño, sino, en realidad, un futuro distópico de la Tierra.

Las diferentes iteraciones de Godzilla también dieron lugar a un reinicio parcial de la narrativa del monstruo japonés. Tras el lanzamiento del primer filme, *Godzilla* (1954), comprendido como una “terapia cultural que permitía a los japoneses derrotados superar el trauma de la guerra” (Tsutsui e Ito, 2006, p. 11), el “período Showa” de la franquicia agregó desafíos y enemigos en el camino del monstruo, incluso cambiando su caracterización. Como señalan Tsutsui e Ito, Godzilla fue “adiestrado y transformado” (op. cit., p. 4) en la década de 1960, como respuesta a los milagros económicos que experimentaba Japón y a la infantilización de su cultura.

Luego de una transición “de oscuro y vengativo a bobalicón y heroico” (op. cit., p. 6) a lo largo de 15 filmes, *The Return of Godzilla* (1984) quiso instaurar, como su nombre sugiere, un retorno al perfil primigenio del monstruo. Sin embargo, para hacerlo no implementó un *reboot* completo de la narrativa, sino que se postuló como secuela del

primer filme, estrenado 30 años antes, y desestimó la compleja continuidad de las décadas anteriores, que habían llegado a convertir a Godzilla en un aliado de Japón ante amenazas más devastadoras. Hacia el fin del milenio, *Godzilla 2000* (1999) hizo lo propio con la serie, volviendo al lanzamiento de 1954 como punto de partida, aunque con una motivación diferente: luego de que el monstruo fuese llevado a Estados Unidos en una adaptación (*Godzilla*, 1998) donde los norteamericanos lograban domarlo, la productora japonesa Toho decidió reclamar a Godzilla convirtiéndolo en un “hecho de la vida. En vez de luchar contra la ubicuidad de *kaiju* corriendo por Tokio, Toho lo volvió un símbolo de resistencia” (Lusty-Cavallari, 2014).

Edificar una constelación sobre *reboots*, no obstante, también puede beneficiarse de una perspectiva más amplia, que considere los otros tipos de repetición fílmica antes mencionados (remakes, secuelas, trilogías, precuelas), para así dar cuenta de la presencia constante de la repetición en la historia del cine. Incorporar otros ejemplos significativos, además, permite vislumbrar las diferencias que, en cada reescritura y cada época, avalaron nuevos significados o despertaron/sedaron los que ya estaban allí.

Las primeras remakes, de los tiempos del cine mudo, respondían a una falta de regulación de la autoría intelectual y “eran generalmente indistinguibles de *dupes* o *remakings* de películas populares cuyos negativos se habían agotado” (Forrest y Koos, 2002, p. 3)⁴. En el pasaje del cine mudo al cine sonoro, sin embargo, el fenómeno continuó, con los filmes anteriores como “material fácilmente accesible para el renovado medio” (Mazdon, 2000, p. 2).

En el caso de *The mark of Zorro* (1920), por ejemplo, rehecha en 1940 bajo el mismo nombre, la reescritura no solo agregó una capa de expresión a la leyenda del justiciero, sino que también cambió elementos clave de su trama, lo que no impedía que el protosuperhéroe *swashbuckler* hiciera gala de las mismas destrezas físicas que ya había demostrado de la mano de Douglas Fairbanks. Mientras que en la versión de Fairbanks el desdoblamiento decisivo del héroe sucede fuera de campo, para Tyrone Power la transformación se da en sus gestos mismos, en una serie de primeros planos y planos conjuntos con el capitán Pasquale, luego de enterarse que su padre, el alcalde, fue sustituido

⁴ Un caso ejemplar es el de Cecil B. DeMille, quien rehízo varias de sus propias películas. *The Squaw Man*, por ejemplo, de 1914, fue rehecha por DeMille por primera vez en 1918, y luego en una segunda oportunidad en 1931, para permitirle ingresar al universo del cine sonoro. Una de las primeras remakes identificadas incluso rehízo *The Great Train Robbery* (Porter, 1903) bajo el mismo nombre (Lubin, 1904).

en su cargo. Lo que para Fairbanks era un salto directo a lo acrobático, en *Power* suma la intención de ser una reivindicación familiar, y no solo una defensa del pueblo, en una época en la que las películas de este género, con ambientación de época, podían servir para enviar mensajes que eludieran la censura.

El personaje de Zorro también permitió una manifestación temprana de otro tipo de repetición, la secuela⁵, al forjar una relación de continuidad narrativa entre *The Mark of Zorro* (1920) y *Don Q, Son of Zorro* (1925), también con Douglas Fairbanks, pero en este caso centrado en las aventuras del hijo del justiciero. El vínculo filial entre Zorro y Don Q, entre un filme y otro, se vuelve importante para explicar una tendencia de gran popularidad dentro del cine comercial: las familias serializadas. Si bien al finalizar *The Mark of Zorro* (1920) Fairbanks clava su espada en una pared y declama “till I need you again!”, sugiriendo la posibilidad de una repetición, es su hijo el encargado de movilizar la próxima iteración, ubicando a la película, de esta forma, dentro de un ciclo de descendientes (*Dracula's Daughter*, *The Son of Kong*) o parejas (*Bride of Frankenstein*) fílmicas que parecen condenados a revivir las tragedias de los primeros o a sufrir sus consecuencias: “[articuladas] según la lógica de las continuaciones encadenadas”, estas repeticiones en familia “hacen del paso del tiempo un resorte para potenciar los conflictos endogámicos, y profundizan el carácter trágico que fundamenta toda célula familiar” (Balló y Pérez, 2006, p. 12).

A la hora de rehacer, no obstante, no se debe considerar solo la adaptación que Hollywood hizo de Hollywood, sino también las remakes “transnacionales”, que supusieron una oportunidad en la dinámica perduración-novedad. Sean concebidos como traducción (Wee, 2014) o como fertilización cruzada (Mazdon, 2000), las remakes “transnacionales” han sido una parte prolífica del proceso de adaptación de Hollywood (op. cit.), dando lugar a ejemplos como el caso de *Yojimbo* (Kurosawa, 1961) y *A Fistfull of Dollars* (Leone, 1964), fructífero para explicar éste y otros tipos de repetición.

En ambos casos, el personaje principal, un forastero, ingresa a un pueblo asolado por las pugnas entre dos familias y decide trabajar alternativamente para una y otra, aunque siempre en detrimento de ambas. Si bien el pasaje de un filme *jidaigeki* a un *spaghetti western* no alteró nudos fundamentales de la trama, adaptables, sí se modificaron

⁵ Se identifica a *The Fall of a Nation* (Dixon, 1916) como una de las primeras secuelas en la historia de Hollywood, continuando donde *The Birth of a Nation* (Griffith, 1915) culminó. El filme, no obstante, se considera perdido.

consideraciones de naturaleza política, que repercuten en los vínculos entre los personajes. Mientras que la película de Kurosawa retrata a un pueblo aterrorizado por las disputas, Leone opta por una suerte de *ghost town*, centrando su atención en las tensiones raciales entre mexicanos y estadounidenses.

De la misma forma que *Yojimbo* avaló una secuela, *Sanjuro* (1962), sin lazo de continuidad respecto de su antecesora, *A Fistful of Dollars* hizo lo propio con *For a Few Dollars More* (1965), forjando, así, al antihéroe del western e inaugurando la saga de aventuras de “El Hombre Sin Nombre”, concluida como trilogía con la postrera *The Good, The Bad and The Ugly*. Si bien los tres filmes siguen al personaje de Clint Eastwood (bajo los apodosos Joe, Manco y Blondie, respectivamente), el hilo entre ellos solo es trazado por la ambientación, la vestimenta del personaje, su actor y su código moral. Estos tres filmes, de esta forma, contribuyen no solo a comprender las mutaciones de las remakes “transnacionales”, sino también a construir una noción de trilogía como tríptico, distinguida de la continuidad de las secuelas. Como explican Perkins y Verevis, mientras que la secuelización ha sido vinculada a lo industrial, “la trilogía ha sido inclinada a lo estético y autoral” (2012, p. 4), en la que el placer se desplaza “de la continuación a la conexión” (2013, p. 6). La Trilogía de los Dólares también permite ilustrar otro tipo de repetición, la precuela, una narración retroactiva de acontecimientos: *The Good, The Bad and The Ugly* presenta algunas indicaciones de época que lo ubican antes que los dos filmes anteriores, pero su marca decisiva es cuando El Hombre Sin Nombre recibe sus icónicas ropas de la mano de Angel Eyes, o El Malo, quien lo viste/inviste, por contraste con él mismo⁶, con la cualidad de El Bueno, convirtiéndose en artífice de una breve historia de origen.

Pasados los años, el nuevo cine de Hollywood trajo consigo un nuevo tipo de repetición, el homenaje, “una respuesta históricamente específica a la circulación y recirculación posmoderna de imágenes y textos” (Verevis, 2006, p. 23). Bajo el modelo de homenaje, por ejemplo, el fantasma del *Psycho* (1960) de Hitchcock sobrevuela por la trama y los personajes de *Dressed to Kill* (1980), de Brian De Palma, pero se hace carne efectivamente en Bobbi/Dr. Robert y en las escenas de ducha al inicio y final del filme. Esta y otras películas de De Palma “extienden [los] experimentos estéticos [de Hitchcock] mientras expanden y revisan sus políticas psicosexuales” (Greven, 2013, p. 110), lo que

⁶ Algo que se consumará cuando El Hombre Sin Nombre finalmente mate a Angel Eyes.

avala sus escrituras distintivas del director inglés. Sin embargo, lo que para Hitchcock es un asesinato real, para De Palma es un juego onírico de vulnerabilidad que logra convertirse en bucle, multiplicándose en otras de sus películas, homenajes entre sí, cual trauma de la repetición.

ESTADO DE LA CUESTIÓN

Aunque el presente proyecto tendrá al *reboot* como foco, las consideraciones aledañas de otros tipos de repetición fílmica, y, más aún, de la repetición en sí misma, como categoría filosófica⁷, son puntos de partida fundamentales. En este sentido, se debe identificar en Søren Kierkegaard (*ver Reseñas*) el comienzo de una óptica que arranca a “la repetición (...) de ser estrictamente iterativa, [y la convierte en] instauradora y buscadora de sentido, como momento existencial” (Escobar, 2011, p. 11).

En Kierkegaard “la polémica o la crítica (...) es contra la época, contra el pensamiento y el contexto filosófico que requería, indudablemente, de una reconstrucción” (Dobre, 2014), lo que llevó al filósofo danés a comprender a la repetición no solo como el gran olvido de la filosofía moderna, sino también como condición de lo humano (Mesa Díez, 2010). En tanto que movimiento y trascendencia en lugar de estatismo, la repetición permite ver lo que antes no era ostensible, y contribuye con al perfeccionamiento del hombre. La comprensión de la novedad dentro de la repetición fue uno de los elementos que diferenció a Kierkegaard de coetáneos y antecesores, al permitirle germinar la diferencia en la repetición, que luego se instalaría con más fuerza de la mano de Deleuze: “lo que se repite, anteriormente ha sido, pues de lo contrario no podría repetirse. Ahora bien, cabalmente el hecho de que lo que se repita sea algo que fue, es lo que confiere a la repetición su carácter de novedad” (Kierkegaard, 2009, p. 64).

Luego, en Nietzsche, la repetición surge nuevamente como el “eterno retorno”, en el que “el sistema de la vida –fundado en la lucha de afectos y valores, completa con desperdicio, indiferencia y largos períodos de degeneración– es inescapable” (Burnham,

⁷ La relevancia de la repetición también logró permearse en la psicología, tanto desde Sigmund Freud como desde Jacques Lacan. Mientras que Freud la define en tanto que neurosis, compulsión de reiterar comportamientos, sueños o incluso situaciones dolorosas cual “efecto estructural del inconsciente” (Escobar, 2011, p. 16), con una cara “demoníaca”, Lacan liga la repetición a la insistencia del significante, y también la considera un encuentro fallido con lo real, pero en vez de virar a lo demoníaco, vislumbra al goce como el centro y objetivo de la repetición.

2015, p. 14). El concepto, fundamental en el filósofo alemán, responde a dos interpretaciones, una del eterno retorno como afirmación metafísica o cosmológica sobre la realidad, la concreción de ciclos idénticos en los que los mismos eventos ocurren en el mismo orden, y otra de la eterna recurrencia en tanto que aceptación, postura de “celebrar el eterno retorno *como si* fuese una verdad cosmológica” (op. cit., p. 118), el *amor fati*: “cualquier cosa que quieras quíerela de tal manera que quieras también su eterno retorno”, explica Deleuze (2006, p. 29-30).

Es a través del filósofo francés que, años más tarde, en *Diferencia y Repetición* (ver *Reseñas*), se robustece la noción de la repetición no como mimesis, sino como diferencia; no como la reiteración de la misma cosa una y otra vez, sino como la posibilidad de un proceso productivo que genere variaciones, transformaciones, dentro de cada repetición (Parr, 2005, p. 223): “las fuerzas incorporan diferencia a medida que se repiten, dándole nacimiento a la mutación” (op. cit.). Para lograr esta asociación entre repetición y diferencia, no obstante, Deleuze propulsó lo que él mismo designó una “reversión del platonismo”, una liberación de ambos conceptos del yugo de la Identidad. Mientras la repetición abandona, de esta manera, su rol generador de copias, de similitudes y equivalencias, la diferencia se emancipa, sin ser ya aquello nacido del contraste entre dos o más elementos de referencia, sino constituyéndose en sí misma.

Con mayor proximidad temporal, ya no un filósofo, sino un semiótico, Omar Calabrese, introdujo la repetición como una de las características fundamentales de lo que es definido como la “era neobarroca”, en la que la “pérdida de la integridad, de la globalidad, de la sistematización ordenada” cede lugar a “la inestabilidad, la polidimensionalidad, la mudabilidad” (1999, p. 12). Así, los productos de ficción configuran lo que Calabrese denomina “estética de la repetición”, hacia la cual identifica una actitud “confusa, superada e inadecuada”, que intenta cimentar la noción de repetición como diametralmente opuesta a la originalidad de lo artístico.

Según Calabrese, esta nueva estética se forja en la sinergia de tres dimensiones diferentes: la repetición como modo de producción, como “mecanismo estructural de generación de textos” (op. cit. 46) y como condición de consumo. A través de consideraciones que se suman a la reproductibilidad técnica benjaminiana de décadas anteriores, Calabrese “argumenta que actualmente existe una conciencia de que todo es

repetible, que lo importante estéticamente no es la originalidad de la obra, sino su fruición, su gusto” (Elizalde, 2012, p. 174).

Concomitantemente, su colega Umberto Eco también propuso un acercamiento semiótico a la repetición, en su caso desde el ensayo “Innovación y Repetición: Estéticas Modernas y Postmodernas”, en el que identifica que, dentro de la “sociedad industrial contemporánea, el cambio social, el surgimiento de nuevos estándares de comportamiento y la disolución de la tradición requieren una narrativa basada en la redundancia (...), una invitación a reposar, una chance de relajarse” (1985, p. 165). Aunque expresamente apartado de las definiciones de Kierkegaard y de Deleuze, Eco ahonda en manifestaciones como el *retake* (el equivalente a una secuela fílmica), la *remake*, la serie, la saga y el diálogo intertextual, considerando la iteración y la repetición como dominantes en el panorama artístico de una “estética postmoderna”.

Son quizás estas mismas “estética de la repetición” de Calabrese y “estética postmoderna” de Eco las que pavimentan la emergencia, hacia principios del siglo XXI, de múltiples acercamientos teóricos a las repeticiones fílmicas, especialmente en lo que respecta a las *remakes*. No obstante, pese al reciente crecimiento exponencial de libros y ensayos sobre esta temática, es menester identificar algunos trabajos que plantearon sus propias comprensiones tempranas de las repeticiones, como los de André Bazin en los *Cahiers du Cinema* de 1951 y 1952, “A propós des reprises” y “Remade in USA” (aunque ambas de carácter negativo), la obra de Michael Druzman, *Make it Again, Sam: A Survey of Movie Remakes* (1975), la de James L. Limbacher, *Haven't I Seen You Somewhere Before? Remakes, Sequels and Series in Motion Pictures and Television, 1876-1978* (1979), y la de Robert A. Nowlan y Gwendoling Wright Nowlan, *Cinema Sequels and Remakes, 1903-1987* (1989).

Como sugieren los títulos de las últimas tres obras, el espíritu académico primigenio fue de repositorio, una suerte de inyección de conciencia histórica que permitiera identificar la extensa línea de repeticiones que ha recorrido al cine, tanto de forma local, dentro de Hollywood, como de manera transnacional⁸. A partir de estos cimientos, los

⁸ Estudios específicamente centrados en lo transnacional: *Japanese Horror Films and Their American Remakes*, de Valerie Wee (2013), o *Encore Hollywood, Remaking French Cinema*, de Lucy Mazdon (2000).

estudios pasaron a ocuparse no tanto en la catalogación como en la comprensión de la repetición fílmica misma y sus implicaciones. En este sentido, *Play it again, Sam: Retakes on Remakes* (1998), de Andrew Horton y Stuart Y. McDougal, puede considerarse fundacional, adelantando, además, la estructura que replicarían libros posteriores, la antología de ensayos, cada uno centrado en el análisis de obras específicas, aunque siempre con cierta aspiración abarcadora dentro de su segmentación, y con una preocupación por definir los límites de cada práctica, fuese remake, secuela o ciclo. Este es el caso de *Dead Ringers: The Remake in Theory and Practice* (2002), de Jennifer Forrest y Leonard R. Koos, *Film remakes, adaptations and fan productions* (2012), de Constantine Verevis y Katherine Look, o el más reciente *Cycles, sequels, spin-offs, remakes and reboots: multiplicities in film & television* (2016), de Amanda Ann Klein y R. Barton Palmer.

Dentro de estos estudios, se hace ostensible la reiteración de una figura primordial, el académico Constantine Verevis, quien, en los últimos años, ha liderado el campo de la repetición fílmica, con *Film Remakes* (2006) como un acercamiento teórico fundamental a los diferentes aspectos de las remakes (*ver en Reseñas*), aunque también desbordante de reflexiones sobre aspectos textuales e industriales que se muestran valiosos para entender otros tipos de repetición. No obstante, se debe destacar la relevancia de otro teórico, quien, por virtud de una suerte de transtextualidad académica, no pertenece al campo de las remakes, sino al de las adaptaciones: Robert Stam, quien enfatizó tanto el rol de las categorías transtextuales de Gerard Genette en las adaptaciones fílmicas, como las limitaciones en torno al discurso fidelidad-innovación de las versiones y el concepto de “hipertexto acumulativo”⁹.

Aunque los aportes se han enfocado mayoritariamente en las remakes, la repetición fílmica también ha sido concebida en otras de sus facetas, como las secuelas (*Second takes: Critical Approaches to the Film Sequel*, de Carolyn Jess-Cooke y Constantine Verevis, 2010), las trilogías (*Film trilogies. New Critical Approaches*, de Claire Perkins y Constantine Verevis, 2012) y los ciclos (*American Film Cycles: Reframing Genres, Screening Social Problems and Defining Subcultures*, de Amanda Ann Klein, 2011)¹⁰.

⁹ Posibilidad de que, en una amplia cadena de textos, una obra resultante no responda solo a un texto anterior, sino a todos sus antecedentes

¹⁰ Aunque no será el foco de este proyecto, no se puede dejar de lado el análisis de la repetición en la televisión, en el que se puede destacar *Remake TV: Reboot, Reuse, Recycle* (Carlen Lavigne, 2014).

Más recientemente, el *reboot* ha recibido cierta atención académica, especialmente de la mano del académico William Proctor, quien desde principios de esta década ha procurado aproximarse a sus raíces y a su definición. Aunque algunos ensayos más recientes sobre *reboots* se nutren de los conceptos propuestos por Proctor, Andrew Scahill (“Serialized Killers: Prebooting Horror in *Bates Motel* & *Hannibal*”, en Klein y Palmer, 2016) propone su propia acepción, aunque en su caso centrada en lo que considera “preboots” televisivos. Bajo los ejemplos de *Bates Motel* y *Hannibal*, Scahill versa sobre relatos serializados que, si bien realizan un *reboot* de sus franquicias, se centran en la condición de precuela, o la historia de origen, sin necesariamente llegar a desarrollar el arco de sus personajes de forma tan dilatada en el tiempo como otros *reboots*¹¹.

También es necesario mencionar el caso de Heather Urbanski, autora de la única publicación extensa íntegramente dedicada al *reboot*, *The Science Fiction Reboot: Canon, Innovation and Fandom in Refashioned Franchises* (2013). Pese a la utilidad de sus estudios sobre el canon y los horizontes de expectativas del público, Urbanski nunca brinda una definición explícita del *reboot*, siempre referido como “historias re-imaginadas”, una falencia que finalmente menoscaba al resto de sus consideraciones. Su muestra de estudio, además, incluye tanto a *Star Trek* y *Battlestar Galactica* como a *Star Wars*, selección de la que se desprende una comprensión del *reboot* radicalmente diferente a las de Proctor y Scahill: mientras que estos autores aplican el término a series televisivas o filmes con “reinicios” narrativos, Urbanski toma a *Star Wars* como uno de sus mayores ejemplos, siendo ésta una franquicia que en ninguna instancia (sea en su trilogía original o en sus precuelas) instaló una *tabula rasa* en su continuidad.

¹¹ *Hannibal*, por ejemplo, fue cancelado antes de llegar a los acontecimientos de *Silence of the Lambs*, que pueden o no haber ocurrido en la línea de continuidad que la serie propone, mientras que *Bates Motel*, actualmente en su quinta temporada, cambió la muerte de Marion Crane, evento principal de *Psycho* (1960), por la de su amante, Sam Loomis.

RESEÑAS

- *Film remakes*. Constantine Verevis, 2006, Inglaterra, Edimburgo (Edinburgh University Press)

“¿Qué es hacer una remake de una película? ¿Qué películas son remakes de otras películas? ¿Cómo las remakes difieren de otros tipos de repetición, como la cita, la alusión y la adaptación?”, pregunta Verevis en el primer párrafo de su libro, iniciando, así, una retahíla de cuestionamientos que no solo anticipa contenido, sino también condensa esencia. Procurando un acercamiento integral a la categoría, Verevis secciona su libro en tres caminos, tres ópticas para aproximarse a las remake, industrial, textual y crítica, con consideraciones también aplicables a otros tipos de repetición. Aunque la perspectiva textual es la más afín a este proyecto, las dos que la enmarcan también demuestran su utilidad insoslayable, comprendiendo el costado paratextual de cada obra (cómo las remakes se promocionan a sí mismos, o dejan de hacerlo, en relación al original) y el costado económico o autoral presente en su misma germinación, siendo éste último uno de los más debatidos tanto por academia como por crítica y público.

Dentro de las comprensiones textuales, por su parte, Verevis recorre las diferentes taxonomías con las que autores anteriores a él diseccionaron el universo de las remakes, para luego incorporar categorías de Genette en su comprensión del fenómeno. No obstante, una de las aportaciones teóricas más enriquecedoras llega de la mano de Robert Stam, estudioso de las adaptaciones. Este es el caso del “hipertexto acumulativo”, ostensiblemente útil para pensar cualquier tipo de repetición, no solo adaptación o remake, y para comprender a una obra como resultado de una cadena de textos anteriores, que excede cualquier unicidad, cualquier origen definido, sumiéndose, en cambio, en un torbellino de referencialidad.

- “Regeneration & Rebirth: Anatomy of the franchise reboot”. William Proctor, 2012, *Scope: An Online Journal of Film and Television Studies*, vol. 22 (Nottingham, Reino Unido)

En la academia anglosajona, William Proctor es una suerte de minoría dentro de una minoría. Parte del cuantitativamente restringido campo de estudios sobre la repetición

en el cine (dominado por la remake, pero que no se agota en él), Proctor se erige como uno de los pocos estudiosos que ha trabajado el *reboot*, contemplando la naturaleza transtextual del concepto mismo, al tender lazos entre los reinicios fílmicos y los que colmaron los cómics de superhéroes a mediados de 1980.

De esta forma, Proctor ubica la raíz del *reboot* en la serie de cómics *Crisis on Infinite Earths* (1986), que destruyó el “multiverso” de superhéroes que la editorial DC había desarrollado hasta ese entonces, degenerado en un cúmulo contradictorio de relatos, y avaló una *tabula rasa* para sus personajes. El ensayo de Proctor continúa no solo con la exposición de ejemplos en el cine¹², sino también de contraejemplos, bajo el ánimo de clarificar el uso del término (calificado como “fuzzword”¹³ por el autor, dados sus múltiples usos equívocos) y, así, establecer un marco taxonómico claro. Como inmersión incipiente en un campo aún inexplorado, el ensayo de Proctor (junto a otros similares que ha realizado para otras publicaciones) no profundiza teóricamente en una dimensión en particular de los *reboots*, empero logra, dentro de su amplitud, esbozar la especificidad inherente a la categoría y las líneas que podrían recorrer futuros estudios.

- *Cycles, sequels, spin-offs, remakes and reboots: multiplicities in film & television*. Editado por Amanda Ann Klein & R. Barton Palmer, 2016, University of Texas Press (Texas, Estados Unidos)

Al igual que muchos de sus antecesores sobre *remakes*, secuelas o ciclos fílmicos, *Cycles, sequels, spin-offs, remakes and reboots: multiplicities in film & television* ubica, en su raíz, una disconformidad. Una necesidad de intervenir en un “aspecto histórica y críticamente marginalizado de los *media studies*” (2016, p. 20) como son las llamadas “multiplicidades”, los “resultados trans-singulares de procesos” (op. cit., p. 2) de reelaboración, recontextualización, serialización y extensión. Publicado en 2016, el libro se presenta, en este sentido, como un testimonio de las batallas que continúa librando la repetición en los estudios culturales y fílmicos, pero, a la vez, demuestra ser evidencia de la vastedad del campo, en un rango de ensayos que atisban su potencial.

¹² Proctor menciona una variedad de franquicias, pero centra su discurso en *Batman*, con consideraciones tanto de la narrativa como de la producción de los tres filmes dirigidos por Christopher Nolan (*Batman Begins, The Dark Knight, The Dark Knight Rises*).

¹³ De *buzzword*, o “palabra pegadiza”, y *fuzzy*, borroso.

Ordenados de modo cronológico, los ensayos mayoritariamente centran el recorrido de la repetición cinematográfica y televisiva en los “ciclos”, o series de películas o programas que comparten imágenes, personajes, ambientaciones, tramas o temáticas¹⁴. No obstante, el libro también ofrece espacio a consideraciones específicas sobre remakes y *reboots*, la última de las cuales, “Serialized Killers: Prebooting Horror in *Bates Motel & Hannibal*”, tiene una utilidad especial para este proyecto. Dicho ensayo, de Andrew Scahill, analiza la convergencia entre la precuela y el *reboot* en series como *Hannibal* y *Bates Motel*, que abren puertas a “demandas dinámicas ante la memoria, el reconocimiento y la identificación de las audiencias” (op. cit., p. 19). Aunque la temática de este ensayo se muestra como la más afín al presente proyecto, el tratamiento general que el libro propone de las multiplicidades enriquece una taxonomía en la que el *reboot* se instala tanto demarcándose como nutriéndose de las demás categorías.

- *La repetición*. Søren Kierkegaard, 2009, Alianza Editorial (Madrid, España)

Si hubiese que determinar un punto de contacto entre los distintos teóricos de la remake, las secuelas y las “multiplicidades”, éste sería la capacidad de reconocer el carácter comercial que mueve la gestación de estas narrativas, aunque siempre contrastado por la voluntad académica de ver más allá de lo que pueden considerarse simples decisiones económicas. En este sentido, se vuelve enriquecedor aproximarse a miradas que busquen comprender la esencia misma de la repetición.

Así, *La repetición* de Kierkegaard emerge desde un punto de vista existencial y cuestionador, que ubica a la repetición en contraposición con la reminiscencia platónica, al considerarlas un mismo movimiento, aunque en sentidos inversos: una que salta hacia adelante, y otra que salta hacia atrás. Sus consideraciones son sustentadas a través de la narración de los experimentos de repetición del esteta Constantin Constatius y la anagnórisis del Joven confidente de Constatius: mientras que al primero le es imposible repetir, en tanto que, como esteta, considera a la repetición como un instrumento para eternizar el placer, el segundo comprende que el camino religioso, que lleva a la expiación, es la repetición real.

¹⁴ Klein radica la diferencia entre el ciclo y el género en la “vida útil” del primero, dependiente de la “viabilidad financiera” y los “discursos públicos en circulación” (Klein, 2011, en op. cit., p. 207).

Además de elucidar la posibilidad de la categoría de repetición en las diferentes esferas de la existencia (estética, moral y religiosa), ambos segmentos ayudan a definir dicha categoría como una proyección hacia el futuro, no una reiteración idéntica de lo anterior u original, comprensión que, décadas más tarde, se permearía en el pensamiento de teóricos de la adaptación y de la remake: el análisis de un hipertexto no puede residir en su fidelidad al texto que lo precedió, sino en la transposición que efectúa, cual traducción.

- *Diferencia y Repetición*. Gilles Deleuze, 2006, Amorrortu Editores (Buenos Aires, Argentina)

Como señala Daniel Varndell en las primeras páginas de *Hollywood Remakes, Deleuze and the Grandfather Paradox* (2014), los postulados de Deleuze le agregaron a la repetición de Kierkegaard su complemento lógico: la diferencia. Partiendo de la tarea (adjudicada a la filosofía moderna) de “revertir el platonismo”, Deleuze pretende debilitar la subordinación de la repetición y la diferencia a la identidad, y, de esta forma, consolidar las consideraciones afirmativas de la “diferencia en sí misma” y la “repetición por sí misma”. Reconfigurar la comprensión de ambos conceptos hace necesario fundar nuevos principios y estructuras de pensamiento que erradiquen la primacía de lo idéntico, prefiriendo otros conceptos. Es de esta forma que Deleuze incorpora no solo el “devenir”, sino también el “simulacro”, que no se basa en la referencia a un modelo, sino que es su propia fuerza, capaz de desestabilizar el reinado ostentado por la identidad. No obstante, a la hora de redefinir la repetición, no basta incorporar la flamante “diferencia en sí misma” al concepto, sino que se hace menester, además, proponer un modelo de tiempo que ensalce la repetición, que la convierta en su misma forma, para lo cual Deleuze recurre al eterno retorno de Nietzsche.

De la misma manera que estos conceptos derrocan el reinado de la identidad, la repetición y la diferencia de Deleuze pueden ayudar a que las discusiones sobre repeticiones fílmicas dejen de pivotar en torno a la originalidad o la fidelidad, y emerjan desde una perspectiva productiva, “afirmación de lo nuevo e impredecible” (Parr, 2005, p. 223). Por su parte, el reboot, postulado en este proyecto como repetición de repetición, logra incorporar la variación y la complejización en su definición, nutriéndose de la diferencia y no de la mismidad respecto a otras categorías. En tanto que Deleuze concibe

que “la afirmación de la diferencia real debe ser un derramamiento de lastre que no afirma una cosa o una identidad bien definida, ni las niega” (Williams, 2005, p. 77), cada manifestación se muestra diferente no solo en su elaboración del relato o en su puesta en escena, sino en la forma en la que se construye como producto intertextual, como lo móvil, lo que muta, y no lo que se mantiene fijo.

Referencias bibliográficas¹⁵

- AA. VV. (1949). *Superboy #1*. Estados Unidos: DC Comics.
- AA. VV. (1939). *Superman #1*. Estados Unidos: DC Comics.
- Álvarez Huitrayao, M. (2016). “La repetición, una interpretación psicoanalítica: Freud y Lacan”. Tesis doctoral. Universidad Complutense de Madrid. España, Madrid.
<http://eprints.ucm.es/38287/1/T37457.pdf>
- Balló, J. & Pérez, X. (2007). *Yo ya he estado aquí: ficciones de la repetición*. España, Madrid: Anagrama.
- Bandy, L. M. & Stoehr, K. (2012). *Ride, Boldly Ride: The Evolution of the American Western*. Estados Unidos, California: University of California Press.
- Benavente, F. (2005). “La(s) pista(s) del Oeste. Itinerario del héroe trágico a través de *Shane*”. *Formats. Revista de Comunicació Audiovisual*, Nº 4. [En línea]
<http://www.raco.cat/index.php/Formats/article/view/257334/344425>
- Boyd, D. & Barton Palmer, R. (Eds.) (2006). *Alfred Hitchcock: influence, imitation and intertextuality*. Estados Unidos, Texas: University of Texas Press.
- Burnham, D. (2015). *The Nietzsche dictionary*. Inglaterra, Londres: Bloomsbury.
- Byrne, J. (1986). *The Man of Steel*. Estados Unidos: DC Comics.
- Calabrese, O. (1999). *La era neobarroca*. España, Madrid: Ediciones Cátedra.
- Cuelenarere, E., Joye, S. & Willems, G. (2016). “Reframing the remake: Dutch-Flemish monolingual remakes and their theoretical and conceptual implications”. *Frames Cinema Journal*, V. 10. [En línea]
<http://framescinemajournal.com/article/reframing-the-remake-dutch-flemish-monolingual-remakes-and-their-theoretical-and-conceptual-implications/>
- Deleuze, G. (2006). *Diferencia y repetición*. Argentina, Buenos Aires: Amorrortu.
- Dobre, C. E. (2014). “Soren Kierkegaard y la reconstrucción de la filosofía mediante la duda subjetiva y la repetición a partir del escrito *De ómnibus dicitandum est*”. Universidad Anáhuac del Norte, Ciudad de México, México. [En línea]
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-66492014000200002
- Elizalde, L. (2013). “Estética de la repetición”. *Estudios*, 104, vol XI, primavera de 2013. [En línea] <http://biblioteca.itam.mx/estudios/100-110/104/000196550.pdf>
- Escobar, C. E. (2011). “De la filosofía al psicoanálisis. Itinerario del concepto de repetición en la obra de Jacques Lacan”. Tesis doctoral, Facultad de Filosofía, Universidad Nacional de Educación a Distancia. Madrid, España. [En línea]
<http://e-spacio.uned.es/fez/eserv.php?pid=tesisuned:Filosofia->

¹⁵ Traducciones al español propias.

- [Ceescobar&dsID=Documento.pdf](#)Kierkegaard, S. (2009). *La repetición*. España, Madrid: Alianza Editorial.
- Forrest, J. & Koos, L. R. (2002). *Dead Ringers: The Remake in Theory and Practice*. Estados Unidos, Nueva York: State University of New York Press.
- Genette, G. (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. España, Madrid: Taurus.
- Greven, D. (2013). *Psycho-Sexual: male desire in Hitchcock, De Palma, Scorsese and Friedkin*. Estados Unidos, Texas: University of Texas Press.
- Horton, A. & McDougal, S. Y. (1998). *Play it again, Sam: Retakes on Remakes*. Inglaterra, Londres: University of California Press.
- Jess-Cooke, C. & Verevis, C. (2010). *Second takes: Critical Approaches to the Film Sequel*. Estados Unidos, Nueva York: State University of New York Press.
- Kierkegaard, S. (2009). *La repetición*. España, Madrid: Alianza Editorial.
- Klein, A. A. & Palmer, R. B. (2016). *Cycles, sequels, spin-offs, remakes and reboots: multiplicities in film & television*. Estados Unidos, Texas: University of Texas Press.
- Lavigne, C. (2014). *Remake TV: Reboot, Reuse, Recycle*. Inglaterra, Plymouth: Lexington Books.
- Lusty-Cavallari, S. (2014). "Reawakening The Monster: The Long History of Godzilla Reboots". *4:3 Film*. [En línea] <http://fourthreefilm.com/2014/05/reawakening-the-monster-the-long-history-of-godzilla-reboots/>
- Mazdon, L. (2000). *Encore Hollywood, Remaking French Cinema*. Inglaterra, Londres: British Film Institute.
- Mesa Díez, D. S. (2010). "La repetición bajo dos puntos de fuga: el psicoanálisis y la filosofía". *Cuadrante Phi. Revista de Estudiantes de Filosofía*. Nº 21, julio-diciembre. [En línea] <http://www.javeriana.edu.co/cuadrantephi/pdfs/N.21/2.pdf>
- Miller, F. (1987). *Batman: Year One*. Estados Unidos: DC Comics.
- Mittell, J. (2015). *Complex TV. The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. Estados Unidos, Nueva York: New York University Press.
- Pardo García, P. J. (2010). "Teoría y práctica de la reescritura filmoliteraria (A propósito de las reescrituras de *The Turn of the Screw*)". En *Reescrituras fílmicas: nuevos territorios de la adaptación*. Pérez Bowie, J. A. (Coord.). España, Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- Parr, A. (2005). *The Deleuze Dictionary*. Inglaterra, Edimburgo: Edinburgh University Press.
- Proctor, W. (2012a). "Regeneration & Rebirth: Anatomy of the Franchise Reboot". *Scope: an Online Journal of Film and Television Studies*. Vol. 22, febrero. [En línea] <https://www.nottingham.ac.uk/scope/documents/2012/february-2012/proctor.pdf>
- Proctor, W. (2012b). "Beginning Again: The Reboot Phenomenon in Comic Books and Film". *Scan. Journal of Media Arts Culture*. Vol. 9, Nº 1. [En línea] <http://scan.net.au/scn/journal/vol9number1/William-Proctor.html>
- Proctor, W. (2013). "Déjà view: channeling the TV reboot". [En línea] <http://cstonline.tv/deja-view-channelling-the-tv-reboot>
- Proctor, W. (S/F). "What is a reboot?" [En línea] https://www.academia.edu/6208598/What_is_a_Reboot Perkins, C. & Verevis, C. (2012). *Film trilogies. New Critical Approaches*. Inglaterra, Londres: Palgrave Macmillan.

- Romagnoli, A. S., & Pagnucci, G. S. (2013). *Enter the superheroes. American values, culture, and the canon of superhero literature*. Estados Unidos: Scarecrow Press.
- Siegel, J., & Shuster, J. (1938). *Action Comics #1*. Estados Unidos: DC Comics.
- Stam, R. (2005). "The theory and practice of adaptation". En *Literature and film. A guide to the theory and practice of film adaptation*. Stam, R. & Raengo, A. (Eds). Estados Unidos: Blackwell Publishing.
- Tsutsui, W. M., & Ito, M. (2006). *In Godzilla's Footsteps. Japanese pop culture icons on the global stage*. Estados Unidos, Nueva York: Palgrave MacMillan.
- Urbanski, H. (2013). *The Science Fiction Reboot: Cannon, Innovation and Fandom in Refashioned Franchises*. Estados Unidos, Carolina del Norte: McFarland & Company.
- Verevis, C. (2006). *Film remakes*. Inglaterra, Edimburgo: Edinburgh University Press.
- Verevis, C. & Loock, K. (2012). *Film remakes, adaptations and fan productions*. Inglaterra, Londres: Palgrave Macmillan.
- Verevis, C. (2016). "The cinematic return". *Film Criticism*, Vol. 40, Issue 1. [En línea] <http://quod.lib.umich.edu/f/fc/13761232.0040.134/--cinematic-return?rgn=main;view=fulltext>
- Walle, A. H. (2000). *The Cowboy hero and Its Audience: Popular Culture as Market Derived Art*. Estados Unidos, Ohio: Bowling Green State University Popular Press.
- Wee, V. (2013). *Japanese Horror Films and Their American Remakes*. Estados Unidos, Nueva York: Routledge.
- Willits, T. R. (2009). "To Reboot or Not To Reboot: What is the Solution?" [En línea] <http://www.bewilderingstories.com/issue344/reboot1.html>
- Wolfman, M. (1985-1986). *Crisis on Infinite Earths*. Estados Unidos: DC Comics.

Referencias audiovisuales

- Abrams, J. J. (2001-2006). *Alias*. Estados Unidos: Bad Robot Productions, Touchstone Television, ABC.
- Campbell, M. (1995). *Goldeneye*. Estados Unidos, Reino Unido: Eon Productions, MGM, United International Pictures.
- Campbell, M. (2006). *Casino Royale*. Alemania, Estados Unidos, Reino Unido, República Checa, Italia: Eon Productions, Stillking Films, Babelsberg Films, Metro-Goldwyn-Mayer, Columbia Pictures.
- Crisp, D. (1925). *Don Q, Son of Zorro*. Estados Unidos: United Artists.
- Cuse, C., Ehrin, K., & Cipriano, A. (2013-Actualidad). *Bates Motel*. Estados Unidos: A&E Networks.
- Day, R. (1960). *Tarzan The Magnificent*. Reino Unido: Solar Films, Paramount Pictures.
- DeMille, C. B., & Apfel, O. (1914). *The Squaw Man*. Estados Unidos: Famous Players-Lasky Corporation.
- DeMille, C. B. (1918). *The Squaw Man*. Estados Unidos: Famous Players-Lasky Corporation.
- DeMille, C. B. (1931). *The Squaw Man*. Estados Unidos: Metro-Godwyn-Mayer.
- Demme, J. (1991). *Silence of the lambs*. Estados Unidos: Orion Pictures.
- De Palma, B. (1980). *Dressed to kill*. Estados Unidos: Filmways Pictures.
- Dixon Jr., T. (1916). *The Fall of a Nation*. Estados Unidos: Dixon Studios, V-L-S-E.

- Emmerich, R. (1998). *Godzilla*. Estados Unidos, Japón: Centropolis Entertainment, Fried Films, TriStar Pictures.
- Fuller, B. (2013-2015). *Hannibal*. Estados Unidos: NBC.
- Griffith, D. W. (1915). *The Birth of a Nation*. Estados Unidos: David W. Griffith Corp., Epoch Producing Co.
- Guillermin, J. (1959). *Tarzan's Greatest Adventure*. Estados Unidos: Solar Films, Paramount Pictures.
- Hashimoto, K. (1984). *The Return of Godzilla*. Japón: Toho.
- Hitchcock, A. (1960). *Psycho*. Estados Unidos: Paramount Pictures.
- Honda, I. (1954). *Godzilla*. Japón: Toho.
- Kull, E., & McGaugh, W. F. (1935). *The New Adventures of Tarzan*. Estados Unidos: Burroughs-Tarzan Enterprises Inc.
- Kurosawa, A. (1961). *Yojimbo*. Japón: Toho.
- Kurosawa, A. (1962). *Sanjuro*. Japón: Toho.
- Leone, S. (1985). *For a few dollars more*. España, Italia: Produzioni Europee Associati, United Artists.
- Leone, S. (1966). *The Good, the Bad and the Ugly*. Alemania Oeste, España, Estados Unidos, Italia: Produzioni Europee Associati, United Artists.
- Leone, S. (1964). *A Fistfull of Dollars*. Alemania Oeste, España, Italia: Unidis, United Artists.
- Lubin, S. (1904). *The Great Train Robbery*. Estados Unidos: S. Lubin.
- Mamoulian, R. (1940). *The Mark of Zorro*. Estados Unidos: 20th Century Fox.
- Mendes, S. (2012). *Skyfall*. Reino Unido: Eon Productions, Metro-Goldwyn-Mayer, Columbia Pictures.
- Mendes, A. (2015). *Spectre*. Estados Unidos, Reino Unido: Eon Productions, Metro-Goldwyn-Mayer, Columbia Pictures.
- Niblo, F. (1920). *The Mark of Zorro*. Estados Unidos: United Artists.
- Nolan, C. (2005). *Batman Begins*. Estados Unidos, Reino Unido: Syncopy, Legendary Pictures, Warner Bros. Pictures.
- Nolan, C. (2008). *The Dark Knight*. Estados Unidos, Reino Unido: Legendary Pictures, Syncopy, Warner Bros. Pictures.
- Nolan, C. (2012). *The Dark Knight Rises*. Estados Unidos, Reino Unido: Legendary Pictures, Syncopy, Warner Bros. Pictures.
- Okawara, T. (1999). *Godzilla 2000*. Japón: Toho.
- Porter, E. S. (1903). *The Great Train Robbery*. Estados Unidos: Edison Manufacturing Company.
- Ratner, B. (2002). *Red Dragon*. Estados Unidos: Universal Pictures.
- Schaffner, F. J. (1968). *Planet of the Apes*. Estados Unidos: APJAC Productions, 20th Century Fox.
- Schumacher, J. (1997). *Batman and Robin*. Estados Unidos: PolyGram Pictures, Warner Bros.
- Scott, R. (2001). *Hannibal*. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer, Universal Pictures.
- Sidney, S. (1918). *Tarzan of the Apes*. Estados Unidos: Hollywood Film Enterprises, First National.
- Tamahori, L. (2002). *Die another day*. Reino Unido: Eon Productions, Metro-Goldwyn-Mayer, 20th Century Fox.
- Van Dyke, W. S. (1932). *Tarzan The Ape Man*. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer.
- Wilson, A. (1974). *Planet of the Apes*. Estados Unidos: CBS.