



**Balló, Jordi y Xavier Pérez**

*Yo ya he estado aquí. Ficciones de la repetición*

Barcelona: Anagrama, 2005  
(Argumentos, 334).

LOS LABERINTOS DEL IMAGINARIO CULTURAL, todo ese complejo compendio de narraciones antiguas que han perseguido al hombre, desde tiempos inmemoriales, en un afán de prevalecer, se han ido modificando de acuerdo a las necesidades de las diferentes épocas. A través de diversos procesos intertextuales, como la *repetición* o la *serialidad*, algunas narraciones han logrado sobrevivir hasta nuestros días, al punto de llegar a adueñarse, incluso, de los nuevos medios de comunicación.

Así, la supervivencia de importantes mitos (dioses grecolatinos o héroes medievales) y de otros relatos, se ha dado a partir de diversos mecanismos intertextuales; procesos de asimilación que Jordi Balló y Xavier Pérez han examinado exhaustivamente en su obra *Yo ya he estado aquí. Ficciones de la repetición*.

En *Yo ya he estado aquí...*, Balló y Pérez, a partir del concepto de la *repetición* (tomado de Kierkegaard) y de la idea *I have been here before* (1937) de John Boynton Priestley (quien a su vez se basaba en Dante Gabriel Rossetti), formulan un detallado recorrido a través del mundo de la ficción. En cuanto al concepto *repetición*, los autores señalan que consiste en una estructura que, de manera intertextual, es iterativamente frecuentada a lo largo de variados universos narrativos.

El caso más claro se encuentra inserto en las dinámicas del panteón grecolatino: una *Arcadia imperecedera* en la que al final del día siempre se restablece el orden y se configura un modelo fundacional que seguirá renovándose, combinándose y reiterándose o citándose en otras ficciones posteriores.

De la base grecolatina y de otros modelos literarios clásicos, los autores analizan algunos temas tendientes a la repetición, como la figura del héroe solitario (desde Odiseo a Hércules, hasta los *cowboys* de los *westerns*), la infinitud de un tormento (en el que se habla un poco de emblemáticas figuras castigadas como Prometeo, Sísifo, Tántalo, incluso de la obsesiva infinitud del tormento infernal imaginado por Dante), la locura (en *El Quijote*), los sueños (la Biblia, *La Ilíada* o *Twin Peaks* de David Lynch) como presagios y otros modelos más; temas y formas que han servido a lo largo de la historia como estructuras guía para otros autores.

Balló y Pérez definen el concepto de *serialidad* como la facultad de algunas ficciones para convertirse en complejos episodios encadenados y que, en algunos casos, logran crear continuaciones infinitas de aventuras para los héroes. Historias que se han configurado tomando como base un principio y un fin en la biografía del héroe (o personajes), pero en las que siempre hay espacio para una aventura más en “los infinitos días intermedios” de la vida del protagonista. Ejemplos de este tipo de relatos seriales los encontramos desde el mundo grecolatino (en piezas como *Los trabajos y los días*) o en la saga artúrica, en Shakespeare (y su serie trágica sobre los reyes de Inglaterra), e incluso posteriormente en la compleja saga de Sherlock Holmes de Conan Doyle. La construcción serial —como ellos la definen— es, en este sentido, “el resultado de un pacto entre las fuerzas creadoras de una colectividad y sus potencias receptoras, que se convierten, a su vez, en fuente de una nueva creatividad” (10).

Los autores develan con sumo detalle cómo las mitologías de la *serialidad* y la *repetición* (principalmente en su esencia) han sabido ser adaptadas a las variables necesidades de los nuevos públicos. Esto ha propiciado la proliferación, combinación y exaltación de diversas y nuevas mitologías: estructuras narrativas que han saltado de una cultura a otra —de un siglo a otro— o de una forma de expresión a otra.

Por ello, en muchos de los grandes autores de la literatura, como Shakespeare, Cervantes o Conan Doyle, encontramos ese afán de *serialidad*; es fácil comprender que sus relatos o personajes hayan cruzado tan fácilmente la frontera de la literatura hacia la imagen en movimiento y hayan dado triunfalmente el paso de un medio comunicativo a otro; de la palabra escrita al cine y, en algunos casos, el gran paso hacia la poderosa y seductora *serialidad* televisiva.

Balló y Pérez sitúan como momento crucial la aparición del cinematógrafo —con el cual las fantasías literarias comenzaron a tomar un nuevo rostro—. Es en el cruce de esta frontera cuando el potencial de algunos dispositivos

dramáticos logró dar el salto a las imágenes en movimiento. Esto se ha visto de una forma muy reveladora en algunos casos, como el de un fenómeno muy particular al que los autores han denominado el *efecto Rashomon*. En “Rashomon” —un relato policiaco escrito por Ryunosuke Akutagawa en el que se muestra un hecho en repetidas ocasiones y desde diversos puntos de vista— se ha logrado una muy exitosa adaptación al cine gracias a la dirección de Akira Kurosawa. Con dicha adaptación se configura en la narrativa cinematográfica un nuevo, muy dinámico y complejo estilo para presentar una acción; tan importante fue esta estructura, que emplearían —según observan Balló y Pérez— muchos directores posteriores, como fue el caso de Quentin Tarantino en sus películas *Perros de reserva* y *Pulp Fiction* (*Tiempos violentos*).

Cuando el reinado del cine ya estaba bien afianzado, vendría el siguiente salto de las ficciones a través de la máxima exacerbación visual: de la *repetición* y la *serialidad*, que se logró con la aparición de la televisión. Así fue como muchas historias sobrevivientes de tiempos antiguos se apropiaron de la estancia familiar a través del nuevo culto al monitor. De tal modo que la tribu humana ha pasado de la religiosa reunión frente a la fogata, como mecanismo de rememoración de los tiempos pasados, hacia la congregación frente a la pantalla de cine o frente a la del televisor, pues “es en la televisión donde estos ideales han terminado encontrando su dispositivo expresivo más preciso” (29).

Tenemos, pues, que la esencia del panteón grecolatino o de la mesa artúrica (y como éstas otras tantas estructuras) no se extinguieron con el paso del tiempo, sino que los dispositivos de esas ficciones evolucionaron para mantenerse a través de las nuevas formas comunicativas. Y si la saga artúrica rescataba y actualizaba la estructura del Olimpo en la sociedad medieval, entonces también —como afirman los autores— podría decirse que los *X-Men* de las historietas o las series televisivas como *Bonanza* (en un infinito juego intertextual) son formas revitalizadas de las estructuras de las “Arcadias imperecederas” o de “las familias endogámicas de héroes”, pero en la era moderna.

Es así como muchas ficciones antiguas se han restablecido, a través del poderoso hechizo del cine, en el imaginario del espectador moderno y otras nuevas han proliferado sorprendentemente en el ecosistema repetitivo y serial que se ha construido en la televisión, pues “en ese juego tan iterativo como interactivo, las ficciones seriales satisfacen el deseo de un futuro como un deseo de legítima continuidad” (13). (JLTA)