

ILUSTRACIÓN, REESCRITURA Y TRANSFICCIÓN DE LA *TRILOGIE NIKOPOL* DE ENKI BILAL¹

Illustration, Rewriting and Transfictionality of Nikopol Trilogy, by Enki Bilal

Carlos REDONDO SÁNCHEZ
Université de Caen-Basse Normandie
carlosrs1981@hotmail.com

Recibido: 1 de junio de 2015; Aceptado: 1 de septiembre de 2015;

Publicado: diciembre de 2015

BIBLID [0210-7287 (2015) 5; 107-133]

Ref. Bibl. CARLOS REDONDO SÁNCHEZ. ILUSTRACIÓN, REESCRITURA Y TRANSFICCIÓN DE LA *TRILOGIE NIKOPOL* DE ENKI BILAL. 1616: *Anuario de Literatura Comparada*, 5 (2015), 107-133

RESUMEN: En este artículo se desarrolla el estudio de las adaptaciones intermediales de uno de los títulos más destacados de la historieta de autor francófona, la *Trilogie Nikopol* del dibujante francés de origen serbio Enki Bilal. Tras abordarse un breve repaso de algunos de los principales modelos teóricos sobre la adaptación y bosquejar un ensayo de su aplicación al corpus de las circulaciones del cómic a medios como el cine, la radio, la televisión, la literatura

1. El presente trabajo forma parte del proyecto de investigación «Intermedialidad, adaptación y transmedialidad en el cómic, el videojuego y los nuevos medios» (FFI2014-55958-C2-2-P), financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad y coordinado con el proyecto «Transescritura, transmedialidad, transficcionalidad: Relaciones contemporáneas entre literatura, cine y nuevos medios II» (FF2014-55958-C2-1-P).

y el videojuego, el análisis se centra en la producción intermedial de la distopía bilaliana, cuyo examen resulta particularmente interesante por cuanto en ella confluyen múltiples medios y plataformas (la exposición y el libro ilustrado, el teatro y el cine, la historieta digital y el videojuego) en los que el material narrativo de partida viene modelado según variados mecanismos (ilustración, reescritura, transficción) capaces de asegurar la pervivencia del ciclo y el interés de buena parte de sus transposiciones.

Palabras clave: Ilustración; Reescritura; Transficción; *Trilogie Nikopol*; Enki Bilal.

ABSTRACT: This article focuses on the study of the intermedial adaptations of one of the most recognizable titles of adult *bande dessinée* in France, *Nikopol Trilogy* by Serbian-born French author Enki Bilal. After a brief discussion of some of the main categories of adaptation, and their applicability to the intermedial circulations from comics to other media such as cinema, radio, television, literature and video games, the analysis focuses on the intermedial productivity of Bilal's dystopia. This examination is particularly interesting because of the confluence of multiple media and platforms (museum exposition and picture book, theatre and cinema, digital comics and video games) in which narrative materials are modeled in a variety of mechanisms (illustration, rewriting, transfictionality). Thus the persistence of fictional universe and the interest of the major part of its transpositions.

Key words: Illustration; Rewriting; Transfictionality; *Nikopol Trilogy*; Enki Bilal.

Durante los últimos tiempos, los estudios sobre la adaptación han proporcionado un giro decisivo a dicho concepto al menos desde tres frentes estrechamente interrelacionados. En primer lugar, la reflexión sobre la adaptación ha incorporado nuevos medios que han venido a complementar el estudio más tradicional de las adaptaciones cinematográficas del canon literario, en un movimiento aludido con la fórmula de la «adaptación post-literaria» (Leitch 2009). En segundo lugar, la colocación del foco de estudio en la circulación de determinados relatos característicos de la cultura mediática que han generado numerosos trasvases en el mismo medio o en medios distintos ha contribuido al entendimiento de la adaptación no ya como un fenómeno binario, sino como un fenómeno dinámico capaz de poner en relación múltiples obras. Finalmente, numerosas voces han señalado la caducidad del término «adaptación», incapaz ya de dar cobijo teórico y terminológico a la variedad de los entrecruzamientos que caracterizan el actual panorama de los trasvases culturales, donde los fenómenos de la

revisión y de la prolongación de las ficciones conviven de hecho con las más usuales renarraciones de una determinada obra en un medio distinto.

Muy probablemente, la primera reflexión moderna sobre dichos fenómenos tuvo lugar con *Palimpsestes: La littérature au second degré* (1982) de Gérard Genette. En ella, el teórico francés elaboró una completa sistematización de las prácticas encaminadas a transformar y prolongar la obra de ficción. Después de sentar las bases de la transtextualidad, entendida como el conjunto de los mecanismos capaces de poner un texto en relación manifiesta o secreta con otro texto, el ensayo genettiano se desviaba, en realidad, hacia el estudio de una sola de las cinco categorías de la trascendencia textual, la hipertextualidad, que habría de modelar por extenso.

En este campo, las primeras categorizaciones de Genette se dirigían a distinguir, por un lado, las prácticas de la imitación, basada en la transformación indirecta del hipotexto, y de la transformación, dirigida a modificarlo; y, por otro, los tres regímenes: serio, lúdico y satírico, que dichas operaciones pueden adoptar. Del entrecruzamiento de ambos criterios se obtenían las seis formas de la hipertextualidad. En cuanto a las formas del régimen serio, Genette distinguía la simulación² (la imitación seria o *forgerie*) de la transposición (la transformación seria o *transposition*). El primero de los dos conceptos venía a englobar las prolongaciones de obras precedentes a través de su continuación analítica (expandiendo hacia atrás el alcance cronológico del hipotexto), prolíptica (expandiéndolo hacia delante), elíptica (iluminando pasajes silenciados en el hipotexto) o paralíptica (desarrollando tramas laterales y secundarias). El segundo, en cambio, se proponía categorizar las obras dirigidas a reformular los hipotextos con una forma nueva, a través de diversas transformaciones en los niveles formal y temático. Entre las mutaciones formales se englobaban todas aquellas variaciones en la forma externa de la obra, tales como el estilo, la extensión o el modo del hipotexto. Entre las transformaciones temáticas, en cambio, se distinguían las diegéticas (cambios operados en la coordenada espacio-temporal del hipotexto), las pragmáticas (cambios en la acción y en la historia, caso de la transmotivación, en que las motivaciones de uno o de varios personajes son sometidas a transformación o reemplazadas por otras distintas, o de la transvalorización, atribución a un determinado personaje, por vía de la transformación pragmática o psicológica, de un papel distinto más o menos relevante del que le reservaba el hipotexto); y, por fin, las semánticas (la variación del sentido o del significado de la historia,

2. Retomo la traducción del término que Pedro Javier PARDO GARCÍA prefiere a la más literal de «falsificación» (2010, 46).

necesariamente resultado de las transformaciones operadas en alguno o algunos de los niveles anteriores).

En fechas más recientes, Richard Saint-Gelais tomó como punto de partida la concepción genettiana de la intertextualidad para exponer su modelo de la transficción, con que se proponía atender al conjunto de las prácticas encaminadas a prolongar una ficción más allá de los límites de la obra a través del retorno de los protagonistas, de la creación de precuelas y secuelas, de la conformación de ciclos y series y del establecimiento de universos compartidos³. En lo sucesivo, este autor ha venido elaborando el concepto en distintos trabajos recopilados en su ensayo *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux* (2011), donde desarrollaba su modelo a partir de un corpus vinculado no ya solo con la literatura canónica, sino también con otras formas características de la moderna cultura mediática como el cine y la televisión, la historieta y el videojuego. Allí, Saint-Gelais se ocupaba de las más diversas modalidades de la transficción, desde la simple prolongación de un determinado argumento en otro medio hasta el entrecruzamiento ficcional, tan común en la ficción de carácter popular y de género y, en particular, en el campo del *comic book* estadounidense, donde la estrategia ha sido tradicionalmente explotada, seguramente en exceso, por editoriales que han consagrado enteras colecciones de textos, cuando no todo su catálogo, a formular infinitas variaciones sobre dicho mecanismo.

Ambos modelos, el de la transtextualidad y el de la transficción, se encaminaban a reflexionar sobre las prácticas de la transformación y de la prolongación de las ficciones, englobadas respectivamente bajo las modalidades genéricas de la reescritura⁴ y de la transficción. Sin embargo, ¿con cuál de las categorías anteriores podría abordarse el análisis de *Wie die Karnickel* (2002), una comedia cinematográfica de Ralf König que transponía a la gran pantalla su homónimo cómic con una clara voluntad de conservar tanto el contenido como la forma de su hipotexto que pasaba, incluso, por la reproducción palabra por palabra de los diálogos de los personajes? ¿Cómo describir la clase de transposición que tiene lugar en una serie de animación televisiva como *Gaston* (Studio Normaal, 2009-2011), dirigida a verter, con la máxima proximidad imaginable, tanto el contenido

3. La formulación procede del descriptor del coloquio *La transfictionnalité*, organizado por el CRILCQ de la Université Laval y celebrado en el Musée National des Beaux-Arts de Québec durante mayo de 2005.

4. Tal es la denominación con que Lubomír DOLEŽEL rebautizó, además de simplificarlo, el modelo genettiano de la hipertextualidad, en un apéndice de su *Heterocósmica* titulado «La transducción de los mundos ficcionales: Las reescrituras posmodernas» (1999).

como la forma de distintos *gags* de la homónima serie de *bande dessinée* del belga André Franquin, cuyos dibujos se animaban a través de la hibridación de diferentes técnicas inspiradas en el recorte de papel capaz de reproducir con la máxima fidelidad posible el estilo del dibujante? O, ¿cómo diferenciar desde el punto de vista adaptativo la clase de traslado que se da cita en el episodio «The Heir», piloto de la serie televisiva *Largo Winch* (2001-2003), centrado en el recuento de la entrega inicial de la homónima serie de *bande dessinée* de Jean Van Hamme y Philippe Francq, del resto de los capítulos del programa, encaminados, por el contrario, a la creación *ex nihilo* de nuevas tramas y aventuras capaces de poner a prueba las innumerables cualidades del millonario protagonista?

El teórico Robert Stam dejaba muy clara su postura al formular su idea de una «diferencia automática», indicativa de la necesaria transformación que, dada la particular configuración de cada uno de los medios, toda obra sufre en un proceso de circulación intermedial (2005, 16-18). Sin embargo, aun teniendo en cuenta prevenciones como estas, no parece descabellado concebir una práctica adaptativa dirigida, en la medida de lo posible, a la preservación del universo de una obra en otro medio, al remedo de su coordenada espacio-temporal, su cuadro de existentes, su argumento, su estilo y su significado; un mecanismo encaminado no a la creación de un relato complementario o suplementario, sino al recuento de un relato en buena medida equivalente al de su hipotexto. La ilustración, tal es el término que se ha propuesto para englobar esta operación (Gil González 2012), entendida como la voluntad de reformular con la máxima fidelidad posible el contenido y la forma de los hipotextos, se aparece como una más de las posibilidades teóricas que se ofrecen al adaptador. El propio Henry Jenkins ahondaría en dicha posibilidad, cuando, frente a otras perspectivas mucho más restrictivas del concepto de la narración transmedia, ampliara el alcance de su modelo para abrazar la coexistencia, en la producción intermedial de distintas franquicias como las originadas en el *comic book* de superhéroes, de producciones *cross-media* (a las que lo *transmedia* parecía oponerse genéticamente) y revisiones del canon narrativo junto a las más modélicas prolongaciones de la ficción.

En relación con el corpus de los trasvases culturales con origen en el cómic, podría afirmarse que las tipologías de la ilustración y de la serie multiplataforma son, con mucho, las más abundantes desde el punto de vista cuantitativo. La ilustración, en efecto, parece caracterizar buena parte de las circulaciones del cómic hacia la animación, en su doble vertiente cinematográfica y televisiva, pero también a otros medios como la radio y la literatura. Al margen de distintas transformaciones poco significativas, probablemente vinculadas con la condensación de los materiales narrativos,

la ilustración es muy probablemente el mecanismo subyacente a largometrajes como *When the Wind Blows* (1986) de Jimmy T. Murakami, transposición animada de la novela gráfica de Raymond Briggs, o el más reciente *Persepolis* (2007), traslado a la gran pantalla de la epónima serie de cuatro álbumes de *bande dessinée* de Marjane Satrapi. Pero también a los traslados animados de una serie *a fumetti* como *Corto Maltese* de Hugo Pratt, vertida en forma tanto de un largometraje de animación (2002) como de diferentes capítulos televisivos (1975-1977; 2002) en todo caso encaminados a recontar los argumentos de las diversas entregas del relato historietístico.

El último ejemplo debería servirnos, de hecho, para delinear otra de las normas del corpus. La ilustración marca de forma insistente el modelo de transposición de muchos títulos clásicos de historieta, lo que tiene como resultado series de adaptaciones de carácter profundamente estático, basadas en la repetición constante del mismo material en todos los medios imaginables. Las entregas de *Corto Maltese* vendrían ilustradas en forma animada, pero también en forma literaria, una vez que el propio Hugo Pratt pusiera su firma a dos novelizaciones basadas, respectivamente, en la ilustración de *Una ballata del mare salato* (1995) y de *Corte Sconta detta Arcana* (1996). Lo mismo ocurriría con la serie adaptativa originada en un clásico de la *bande dessinée* franco-belga como *Blake et Mortimer* de Edgar P. Jacobs, vertida (entre otros medios) tanto en forma de una serie radiofónica (1962) como de una temporada televisiva (1997), cuyos capítulos no se proponían sino la ilustración de las entregas ya publicadas del tebeo; y, todavía, aunque con algunas excepciones, con la originada a partir de *Les aventures de Tintin* de Hergé; bastaría con señalar, en este punto, el número de las ilustraciones de un episodio como *Le Temple du Soléil*, hasta la fecha el más adaptado del tebeo hergeano, que ha sido trasladado en forma de capítulos radiofónicos (1959-1963), de un largometraje (1969) y de un capítulo (1991-1992) de animación, de un videojuego (1997) y de una comedia musical (2001).

Por su parte, la transfigción según el modelo de prolongación de la serie multiplataforma (Dena 2008) caracteriza casi inevitablemente el proceso de transposición de numerosos tebeos de la tradición masiva y comercial, si se tiene en cuenta la preferencia que este medio había mostrado por dicho modelo estructural, basado en el retorno del héroe protagonista en nuevas aventuras de carácter eminentemente autónomo capaces de poner a prueba el catálogo de sus habilidades (Groensteen 1999). De este modo, la categoría de la serie multiplataforma resulta especialmente útil para la descripción de todas aquellas prolongaciones de los relatos seriados a través de la libre inserción de nuevas entregas (aventuras, *enquêtes*), cualquiera que sea el medio o la plataforma que las vehicule y cualquiera que sea, por otra parte, el orden de su producción y de su consumo. Dicha dinámica es bien reconocible, por

espigar solo dos ejemplos entre muchos otros, en transposiciones animadas como *Les nouvelles aventures de Lucky Luke* (2001-2002), que, tal y como se anunciaba en su título, prolongaba la serie de historieta, una vez que esta se entendía como agotada, a través de la narración de nuevas aventuras del vaquero de Morris; o como *Les voyages de Corentin* (1993), que expandía el ciclo de las aventuras del marino adolescente Corentin Feldoë, nacido de la imaginación del dibujante Paul Cuvelier.

Por el contrario, las reescrituras dirigidas a poner en cuestión tebeos precedentes y las transfigciones que intervienen de hecho sobre los límites de la obra original no son tan abundantes desde el punto de vista cuantitativo en relación con las circulaciones de la historieta.

Entre las prácticas transformativas más corrientes se encontraba, seguramente, la dulcificación capaz de diluir los contenidos juzgados como excesivamente adultos a la hora de constituir relatos *para todos los públicos*, tal y como ocurrió con *The Mask* (1994), que reconvirtió en exitosa comedia el homónimo *comic book*, caracterizado por su oscuridad; pero también con un cierto número de dibujos animados adaptados del cómic, como *Billy the Cat, dans la peau d'un chat* (1996), que aligeraba de forma palpable una historieta de Stéphane Colman y Stephen Desberg igualmente caracterizada por un dramatismo que excedía las convenciones del tebeo infantil. Por otra parte, la superposición de sustratos farsescos, común a un buen número de adaptaciones cinematográficas del cómic estrenadas durante las décadas de 1960 y de 1970 (tal y como sucedía, por ejemplo, en el filme *Modesty Blaise* de Joseph Losey, que dotaba de un viraje cómico a la espléndida tira de espionaje de Peter O'Donnell), así como el caso de las reescrituras cruzadas, como la que vinculaba el universo marginal de la superheroína de Dark Horse Comics con el esquema argumental de *Casablanca* en *Barb Wire* (1996), o el de una novela como *Tintin in the New World: A Romance* (1993) de Frederic Tuten, que hacía converger el cuadro de los personajes de la serie de Hergé con el universo de *La montaña mágica* de Thomas Mann, escapaban muy probablemente del cuadro teórico de la reescritura para incidir, además, sobre las prácticas del pastiche y de la parodia.

La *bande dessinée* alternativa de los años ochenta y noventa proporciona, precisamente, algunos ejemplos interesantes de continuación, esta vez en su variante autógrafa, como en el caso de *La prisonnière* (1987), un cortometraje de animación que expandía de forma palpable el alcance de un brevísimo relato del dibujante Philippe Caza, o de *Arzak Rhapsody* (2002), una serie de animación con que Jean Giraud «Moebius» abordó la continuación de su historieta *Arzach*, que había dibujado para las cinco primeras entregas de la revista *Métal Hurlant*.

1. ILUSTRACIÓN, REESCRITURA Y TRANSFICCIÓN DE LA *TRILOGIE NIKOPOL* DE ENKI BILAL

En las páginas siguientes se aborda, precisamente, el análisis por extenso del ciclo adaptativo originado en uno de los títulos más reconocibles de dicha tradición de la historieta alternativa francófona, la *Trilogie Nikopol* de Enki Bilal. El universo del tebeo vino inaugurado con la publicación de *La foire aux immortels*, una historieta de sesenta planchas que apareció originalmente serializada en siete entregas de la revista *Pilote Mensuel*, entre enero y julio de 1980, antes de ser recopilada en forma de un álbum de la colección *Histoires fantastiques* del sello editorial Dargaud, donde ya habían aparecido otras *bandes dessinées* con la firma de Bilal como *La croisière des oubliés* (1975), *Le vaisseau de pierre* (1976), *La ville qui n'existait pas* (1977) y *Les phalanges de l'ordre noir* (1979), todas ellas guionizadas por Pierre Christin para la serie *Légendes d'aujourd'hui* que este había concebido junto a Jacques Tardi en 1972. De este modo, *La foire aux immortels* se convirtió en el primer relato de cierta extensión concebido íntegramente por el artista de Belgrado, cuya obra en solitario se había limitado, hasta entonces, a un puñado de historietas breves publicadas en revistas como *Pilote* y *Métal Hurlant*.

Según los códigos de la más clásica ciencia-ficción anticipatoria, *La foire aux immortels* sitúa su acción en el año 2023, época en que la ciudad-estado de París se encuentra sometida a la censura y la corrupción del régimen fascista del dictador Jean-Ferdinand Choublanc. En la víspera de un proceso electoral, el rebelde Alcide Nikopol es devuelto accidentalmente a la Tierra, más de un año antes del término de su condena, después de haber permanecido durante casi treinta en un estado de hibernación forzosa. En el cielo de París, las principales deidades del Antiguo Egipto, a bordo de una aeronave con forma de pirámide, aguardan con la esperanza de obtener de las autoridades parisinas el carburante que les permita continuar su travesía. Entonces, el díscolo y ambicioso Horus, rebelado contra sus pares, abandona la pirámide y se dispone a tomar posesión del cuerpo de Alcide Nikopol, único mortal puro que puede servirle como huésped, con el objetivo de hacerse con el gobierno de la ciudad-estado.

Entre los temas del relato se encontraba, por supuesto, la denuncia y la sátira de los regímenes autoritarios, de sus mecanismos de opresión y de su capacidad para asimilarse las voces divergentes de la oposición; pero también otros relacionados específicamente con el género fantástico como la multiplicación de la personalidad y la ruptura de los límites entre sujeto y objeto (Groensteen 1982, 41), que despuntaban en el relato una vez que el dios Horus tomaba posesión a su antojo del cuerpo de Alcide Nikopol y

que este conocía, por boca del dios, su condición de padre de un muchacho, Niko, físicamente idéntico a él debido a los efectos de la hibernación sobre su propio cuerpo.

El éxito de *La foire aux immortels* fue muy notable, lo que alentó al dibujante a expandir el universo narrativo con otras dos entregas publicadas directamente en forma de álbumes. Exactamente seis años después se produjo la aparición en las librerías de *La femme piège* (Dargaud, 1986), un álbum que prolongaba la ficción original con el retorno de algunos de sus personajes, y cuya acción se iniciaba en febrero de 2025. La reapertura del relato de *La foire aux immortels* tenía lugar una vez que el dios Horus lograba zafarse de su cautiverio, al que había sido condenado a raíz de los acontecimientos narrados en la entrega precedente, y que Alcide Nikopol, ingresado desde entonces en el psiquiátrico parisino de Saint-Sauveur, abandonaba su internamiento para detener al dios, de regreso a la Tierra y lanzado a una indiscriminada matanza.

Sin embargo, la nueva entrega despojaba inicialmente a ambos del rol protagonista para transferirlo a una figura nueva dentro del cuadro de personajes del relato, Jill Bioskop, una enigmática periodista de piel blanca y cabello azul que, gracias a una invención de carácter experimental denominada Script-Walker, lograba enviar sus crónicas hacia el pasado, cuando son difundidas por el diario parisino *Libération*. La aparición de Bioskop en el universo narrativo de *La Trilogie* se vinculaba con una serie de transformaciones del relato. Por un lado, con una transgenerización, ya que los códigos eminentemente fantásticos y fantacientíficos de *La foire* cedían el testigo a las convenciones del género negro, una vez que la cronista se veía envuelta en una serie de asesinatos que borrarán de su memoria a través de la ingesta de píldoras de H. L. V., una potente droga capaz de sumir a su consumidor en una ensoñación asociada a la amnesia respecto al más inmediato pasado. Por otro, con un fenómeno de transestilización, por cuanto la narración historietística, en parte coincidente con el discurso de sus crónicas, tensaba la relación entre texto e imagen que en la entrega precedente se había mantenido por unos cauces más convencionales⁵.

El cierre de la trilogía se hizo esperar otros seis años más, y no se produjo hasta principios de la década siguiente, con la edición de *Froid Équateur* (Les Humanoïdes Associés, 1992), un álbum de medio centenar de páginas que, con un guion pretendidamente vago y descosido, a veces incluso

5. Por otra parte, el asunto del periodismo y, en particular, las crónicas de Bioskop incidirían igualmente en el carácter híbrido del tebeo, una vez que fueran reproducidas en una simulada edición extraordinaria del 14 de octubre de 1993 del diario *Libération* distribuida en un inserto junto al álbum de *bande dessinée*.

incongruente e irracional, situaba su acción durante el año 2034 (más de una década después de los eventos narrados en *La foire aux immortels*) y hacía confluír el itinerario de distintos personajes bien conocidos de la *Trilogie*, así como de otros nuevos, en la gélida megaurbe centroafricana de Équateur-City. Al inicio de la acción, Niko, hijo de Alcide, se entrevista en Dembi-Dolo, una villa del septentrión africano, con Giancarlo Donadoni, cineasta inmerso en el rodaje de una personal adaptación, titulada *Amour; amore*, del relato autobiográfico que Jill Bioskop le refiriera en el pasado. Tiempo atrás, Donadoni había emprendido la filmación de dicha historia con sus protagonistas reales, Alcide y Jill, pero el rodaje quedó incompleto tras la repentina desaparición de ambos. Tras la pista de su padre, Niko viaja con rumbo a Équateur-City. En el tren, Niko traba conocimiento con la científica Yéléna Prokosh-Tootobi, una investigadora genética que se dirige a la capital para investigar un extraño parto acaecido allí algunos años antes, pero también con el afamado John-Elvis Johnelvisson, de viaje a la ciudad para defender su título de campeón de *chess-boxing* ante el enigmático aspirante Loopkin, en quien más pronto que tarde el lector reconocerá a Alcide Nikopol, todavía sometido a los designios del dios Horus.

El cierre de la trilogía concedía renovada importancia al motivo del desdoblamiento del sujeto que formaba parte de la *Trilogie* desde su obra de 1980. A lo largo de *Froid Équateur* la confusión de los personajes del padre y del hijo va a ser recurrente desde el planteamiento, cuando el cineasta Donadoni tome a Niko por su padre Alcide; más adelante, cuando, en el curso del combate de *chess-boxing*, la doctora Prokosh-Tootobi vuelva a confundirlos; e incluso hacia el desenlace, cuando su indistinción por parte de los prohombres de Équateur-City tenga fatales consecuencias para uno de los dos. Además, el asunto del desdoblamiento disfrutaba aquí de una nueva variante, una vez que fueran dos actores quienes interpretaran a los protagonistas de la ficción en el segundo de los filmes de Donadoni.

Precisamente, el cine tendría una presencia muy poderosa a lo largo de todo el álbum, y no solo desde el punto de vista temático, con las continuadas alusiones a los dos rodajes de la historia de Alcide/Horus y Jill, sino también desde el punto de vista formal. De este modo, a lo largo de las planchas del álbum se esparcían de forma recurrente pasajes del segundo de estos filmes, en que los actores Lola y Bo encarnaban respectivamente a Jill y a Alcide Nikopol en distintas secuencias ya narradas en las dos primeras entregas del cómic, aquí representadas a través de largas tiradas de viñetas que remediaban los fotogramas de la película, y que, desde el punto de vista funcional, adquirirían un rol destacado al dotar de cohesión a los tres capítulos del relato.

De forma muy significativa, *Froid Équateur* fue designado en el año de su publicación como «Meilleur livre de l'année» por la revista *Lire* del crítico y editor Bernard Pivot. A partir de entonces se sucedieron las reediciones de la trilogía en forma de recopilaciones integrales, que vendrían a sumarse a las de los tres álbumes por separado, inauguradas por su parte en 1985. Más aun, el universo de la *Trilogie* trascendió los contornos del medio historietístico para abarcar otros canales y plataformas en los que fue vertido, reformulado y prolongado para constituir uno de los ciclos de adaptaciones más interesantes y creativos de los originados en la historieta europea.

En primer lugar cuando, poco después del cierre de la *Trilogie* en el medio original, el galerista especializado en *bande dessinée* Christian Desbois propuso a Bilal la elaboración de una muestra de sus trabajos, una ocasión que el dibujante aprovechó para volver sobre el universo de *Nikopol*. Para dicha exposición, celebrada en la galería parisina de Desbois durante los meses de marzo y abril de 1994 con el título de *Bleu sang*, el artista de origen serbio produjo tanto una serie de 41 dibujos a carboncillo como una segunda serie de diez acrílicos, ambas acompañadas de distintos textos de carácter fragmentario y ambiental. Lejos de volver sobre las secuencias ya narradas del tebeo, Bilal abordó con dichas series pictóricas la expansión del ciclo narrativo a través de una continuación elíptica que abordaba el relato de un pasaje hasta entonces prácticamente inexplorado, el de la relación sentimental y erótica que vinculaba al trío protagonista formado por el rebelde Alcide Nikopol, la periodista Jill Bioskop y el dios egipcio Horus, cuya intimidad recién conquistada era sugerida, una vez que los tres abandonaban Europa rumbo al Sur, hacia el desenlace de *La femme piège*, y cuyos ecos resonaban aún de forma nítida durante toda la acción de *Froid Équateur*.

Dichas series pictóricas fueron recopiladas inmediatamente en forma de un álbum ilustrado de idéntico título, *Bleu sang* (Christian Desbois, 1994), que retomaba tanto las ilustraciones como los brevísimos textos complementarios de la exposición, y que, de vuelta al papel, venía a completar el recorrido de la trilogía inicial. Por su parte, al término de la exposición en el local de Desbois, los originales de Bilal fueron expuestos en otras galerías de la capital francesa. A lo largo de los años siguientes, el prestigio artístico del autor de *La foire aux immortels* fue en aumento al tiempo que el cómic se asimilaba a formas consideradas tradicionalmente como Bellas Artes y se desarrollaba el coleccionismo de originales. De modo que, cuando trece años más tarde, la casa de subastas radicada en París Artcurial puso a la venta algunos originales de la exposición de 1994 junto a otros del autor, las obras de Bilal alcanzaron un éxito sin precedentes: en particular, uno de los acrílicos de la serie *Bleu sang* fue adjudicado

por una suma próxima a los 177.000 euros, lo que convertía dicha cifra en el precio más alto pagado hasta entonces por la obra de un historietista⁶.

Por su parte, el medio fílmico y, en particular, una eventual transposición cinematográfica del universo de *Nikopol* ya debían estar en la mente del dibujante al menos desde 1992, cuando hizo del cine uno de los asuntos centrales no solo de la tercera y última entrega de la trilogía, sino también de los dibujos y pinturas creados para la exposición de 1994. Durante los años siguientes se prefiguraron distintos proyectos de adaptación cinematográfica de la *Trilogie*, todos ellos sin el concurso del autor, que no llegaron a concretarse. No fue, sin embargo, sino a mediados de la década siguiente cuando tuvo lugar el estreno de la coproducción francesa, británica e italiana *Immortel (ad vitam)* (Medusa Film, 2004). Para entonces, Bilal contaba ya con una larga experiencia en el campo cinematográfico, primero como diseñador y cartelista, luego como guionista y director de dos filmes producidos de forma simultánea con el cierre de la *Trilogie Nikopol*, a cuyo universo temático y estético se aproximaban en buena medida: *Bunker Palace Hôtel* (1989), por él dirigido y coguionizado junto a Pierre Christin, con quien formó equipo creativo en tantos álbumes de *bande dessinée*, y *Tykho Moon* (1996), realizado por Bilal a partir de un guion firmado junto a Dan Franck.

Para su tercera película, Bilal contó con un destacado reparto encabezado por Thomas Kretschmann en el papel de Alcide Nikopol, Linda Hardy en el de Jill Bioskop y Charlotte Rampling en el de la doctora Elma Turner, una figura nueva dentro del universo narrativo que replicaba en la gran pantalla a la enigmática doctora Yéléna Prokosh-Tootobi, que había comparecido en la entrega final del tebeo. Por el contrario, los restantes personajes serían representados a través de la animación CGI, a cargo de la firma Duran Animation, y la captura de movimiento, implementada por el estudio Quantic Dream, una modalidad que se justificaba para el caso de las divinidades egipcias y no tanto para el de otros personajes humanos como el inspector Froebe (a quien puso voz el actor Yann Collette, sobre cuyos rasgos se había modelado, de hecho, la apariencia física de este personaje), el senador Kyle Allgood Jr. (transposición animada del dictador Jean-Ferdinand Choublanc de la trilogía original) y su inseparable consejera Lily Liang o el corrupto científico de Eugenics Jack Turner (a quien prestaba su rostro y su voz el actor Jean-Louis Trintignant). Dicha elección,

6. Dicha marca, sin embargo, fue superada en marzo de 2008 cuando, en el contexto de una nueva subasta de la casa parisina, la aguada que Hergé realizó en 1932 para las cubiertas de su álbum *Tintin en Amérique* fue adjudicada por 764.000 euros, una cifra, en cualquier caso, ampliamente rebasada durante los años siguientes.

combinada con la limitación de las técnicas de animación implementadas para el filme, habría de convertirse en uno de los aspectos más cuestionados de la transposición cinematográfica.

Con todo, el aspecto más relevante de dicha adaptación radicó en la transformación de los materiales narrativos de la historieta de camino a la gran pantalla. Lejos de conformarse con abordar una ilustración más o menos conservadora del tebeo, el guion cinematográfico, firmado por Bilal junto a Serge Lehman, se basaba en una reescritura en profundidad de los dos primeros álbumes, *La foire aux immortels* y *La femme piège*, que tenía como resultado una ficción en buena medida divergente respecto a la del cómic original, al instaurar sus propias claves y superponerse inevitablemente con aquel.

Dicha operación incidía sobre distintos niveles de la narración. Por un lado, la acción que en la historieta se situaba en París en el año 2023, se trasladaba en la pantalla al año 2095 en una Nueva York entreverada de referencias cinéfilas (salvo en el epílogo fílmico, que devolvía la acción de regreso a la capital francesa). Por otro, el filme operaba una transformación argumental apoyada en una transmotivación, por cuanto el dios Horus no perseguía ya el objetivo muy modesto de derrocar el régimen dictatorial y elevarse con el poder en la ciudad-estado de París, tal y como se había narrado en *La foire*, sino el mucho más ambicioso de alcanzar la inmortalidad a través de la fecundación de Jill Bioskop, miembro de una especie capaz de procrear con los dioses. Finalmente, se producía una reescritura del nivel ideológico, ya que un nuevo cuadro médico-dictatorial, vinculado con el planteamiento en la película del asunto de la eugenesia, servía como renovado marco a las intenciones de Horus, y reemplazaba el contexto político e ideológico de una *bande dessinée* aparecida casi un cuarto de siglo antes.

La distancia argumental entre el filme y el tebeo no impedía, en cambio, que en el nivel micronarrativo aflorara la ilustración de distintas secuencias de la historieta. Así ocurrió, por ejemplo, con la escena en que el dios Horus, después de servirse del fragmento de una vía abandonada para restaurar la pierna del accidentado Nikopol, tomaba posesión del cuerpo de este con el objetivo de colmar sus ambiciones. La escena, que en el cómic se localizaba en la estación de metro abandonada de Alésia, en el décimo cuarto distrito parisino, adquiría una importancia capital tanto por su función en el planteamiento de la trama como por su impacto visual. Por su parte, en su ilustración de dicho pasaje del relato, la narración del filme recreaba una escenografía muy similar al tiempo que recurría a planos y encuadres que emulaban la configuración de las viñetas (figura 1).



Figura 1. La estación de metro: ilustración fílmica de los planteamientos visuales del cómic.

La vinculación del filme con la dos primeras entregas del tebeo tampoco impedía, por otra parte, la adopción y la recombinação de distintos motivos procedentes tanto de otras secciones del universo narrativo de la *Trilogie* como de otras historietas de Bilal. De este modo, para la narración de los encuentros entre Alcide/Horus y Jill, el realizador optó por una remediación formal de algunas de las composiciones de *Bleu sang*, mientras que abordó la reelaboración de algunos motivos de *Froid Équateur*

para la descripción del enigmático espacio de Intrusión, una zona-pasarela análoga al neoyorquino Central Park que, sujeta permanentemente a unas condiciones climatológicas polares, cobraría especial relevancia hacia el desenlace.

Al margen de la transposición cinematográfica del tebeo, la trilogía bilaliana ha gozado a lo largo de las dos últimas décadas de diferentes versiones, de interés desigual, vinculadas con los más modernos medios y soportes digitales. Por una parte, cabría detenerse, siquiera por un momento, en el análisis de dos versiones del cómic en forma de historietas digitales llamadas a concurrir con sus más tradicionales versiones en papel.

La primera de estas dos circulaciones se había producido a mediados de la década de 1990, cuando el sello Les Humanoïdes Associés, que por entonces detentaba los derechos de publicación del universo *Nikopol*, lanzó una versión digital del cómic para ordenadores equipados con los sistemas operativos Windows y Mac en forma de tres CD-ROMS, cada uno de los cuales reformulaba una de las entregas de la trilogía (*La foire aux immortels*, *La femme piège* y *Froid Équateur*. Métal Hurlant Productions, 1996). El proyecto, cuyo desarrollo corrió a cargo de Maximilien Chailleux y Marc Girboux, tuvo cabida en el marco de la colección *Digital Comics*, donde llegaron a aparecer las versiones digitales e interactivas de otros dos tebeos adultos firmados por el dibujante italiano Milo Manara. En fechas más recientes, la renovada popularidad del relato, adquirida gracias al estreno de su adaptación cinematográfica, propició distintas reediciones de la *bande dessinée*, pero también una nueva versión digital de los tres álbumes (*La foire aux immortels*, *La femme piège*, *Froid Équateur*. Casterman, 2005) a través de la plataforma *iTunes*, para su lectura tanto en ordenadores con el sistema operativo Mac como en dispositivos móviles y tabletas con el sistema operativo iOS.

Las diferencias entre una y otra versión permitían observar la extraordinaria evolución que los medios digitales han experimentado en la década escasa que separaba su distribución. Por una parte, el modesto formato del CD-ROM que servía como soporte en la primera de las versiones era sustituido por la descarga virtualmente inmediata de los contenidos en la memoria poco menos que infinita de los dispositivos en la segunda. Por otra, la severa pixelización de las imágenes y la reducción de la gama de colores a los 256 del VGA en la primera de las ediciones, que a duras penas lograba reproducir adecuadamente los dibujos de Bilal para su visualización en la pantalla de un ordenador con escasa capacidad gráfica y de almacenamiento, daba paso a la alta definición y la reproducción prácticamente exacta de los dibujos y los colores del original en la segunda. Finalmente, la desconfiguración de la página del cómic en la primera, basada en el

redimensionamiento de las viñetas para su exposición secuenciada una a una en el nuevo marco horizontal de la pantalla, con el déficit semiótico que ello conllevaba (Legrady, 2000), cedía el testigo a la posibilidad de la navegación a medida de la versión más reciente, capaz de permitir la lectura alterna de la página completa (incluido el virtual y remediador efecto del paso de las hojas) y de las viñetas individuales, gracias al recurso al acercamiento y el alejamiento a voluntad a través de la simple instrucción táctil sobre la pantalla del dispositivo.

Pero, al margen de dichas versiones digitales, el universo de *Nikopol* conoció una nueva circulación en forma de una aventura gráfica *point-and-click* a cargo del estudio White Birds Productions, que durante su breve trayectoria se caracterizó precisamente por fomentar las relaciones entre ambos medios a través del traslado de distintas ficciones tanto en uno como en otro sentido. Fundado hacia el verano de 2003 por el historietista Benoît Sokal, quien ya contaba con cierta experiencia en el campo del videojuego gracias a obras como *L'Amerszone* (1999) y *Syberia* (2002), y por tres profesionales del medio videolúdico como Jean-Philippe Messian, Olivier Fontenay y Michel Bams, el estudio nació con el objetivo de producir aventuras gráficas de calidad, atentas a la elaboración de los guiones y a los valores artísticos de los diseños. Su asociación, a partir de 2005, con el sello Casterman, que entró a formar parte del accionariado de la compañía con la idea de explotar las recíprocas relaciones entre los medios del tebeo y del videojuego, se tradujo en la práctica en la creación de distintos programas basados en el catálogo de la editorial belga, así como en la concepción de distintos proyectos multiplataforma ideados para su publicación simultánea en forma de aventuras gráficas, firmadas por el sello de software, y de historietas, a través de una colección de Casterman creada a dicho efecto.

La compañía de software concentró la experiencia adquirida en sus cuatro primeros proyectos, todos ellos vinculados estrechamente con el catálogo de Casterman⁷, en la producción de *Nikopol: Secrets of the Immortals*

7. Así ocurrió con la *opera prima* del estudio, *Paradise* (UbiSoft/Micro Application, 2006), una clásica aventura *point-and-click* centrada en las aventuras de la joven Ann Smith de regreso a su tierra natal en un ficticio país del África profunda, que formó parte de un lanzamiento multiplataforma que contempló la declinación del universo, una vez más ideado por Sokal, en forma tanto de un videojuego como de una homónima serie de cuatro álbumes de *bande dessinée* realizados por Brice Bingono (Casterman, 2005-2008); pero también con las siguientes producciones del estudio, *L'île noyée* (Micro Application, 2007), muy libremente basada en el argumento de una de las entregas de la serie de *bande dessinée* *Canardo* (Casterman, 1992), firmada por Sokal; y las didácticas *Martine à la ferme* (Micro Application, 2005) y *Martine à la montagne* (Micro Application, 2006), basadas en

(505 Games, 2008). Bajo la atenta supervisión del propio Bilal, nuevamente implicado en uno de los trasvases de su obra, la concepción de los diseños y del guion del videojuego corrió a cargo de Marc Rutschlé, al frente de White Birds Productions. A la hora de transformar el universo *Nikopol* en una experiencia jugable, el estudio optó por una estrategia híbrida que permitía evocar de forma efectiva el universo del tebeo original al tiempo que extendía sus límites para construir un relato en buena medida nuevo respecto al de la historieta pero al mismo tiempo complementario con el de aquella, al iluminar una sección de la historia no abordada hasta entonces en el ciclo narrativo.

De este modo, el videojuego tomaba como punto de partida el universo del cómic, a través de una cinemática inicial que actualizaba la historia y situaba al jugador en las coordenadas (incluidas las formales a través del recurso a la narración en viñetas superpuestas) del tebeo de 1980⁸. Sin embargo, a la cinemática inicial seguía una aventura en que el jugador debía encarnar no ya a Alcide Nikopol sino a su hijo Niko, que en el primer tomo del cómic no tenía más que un papel muy circunstancial. La escena inaugural en el apartamento de Niko, que había sido exhibida en el Festival Game Connexion de Lyon en diciembre de 2006, servía precisamente para dotar de una personalidad definida al nuevo héroe, pero también para sentar el planteamiento del nuevo relato. Niko, artista de carácter rebelde, se ha convertido en un individuo molesto para el régimen choublanquista que ocupa el poder en París. Por encargo de Gorgon, líder de la organización clandestina a la que desea unirse, Niko deberá acudir al cementerio fijado como punto de encuentro con un retrato de su padre, el rebelde Alcide Nikopol. Sin embargo, cuando Niko se disponga a abandonar su apartamento, deberá zafarse de una monstruosa criatura al servicio del Gobierno, que ha decretado la búsqueda y captura del artista.

La sección inicial del videojuego propiciaba, efectivamente, una poderosa tematización de la pintura y, más genéricamente, de la creación plástica. Con este sustrato se vinculaba la recreación intradiegetica de algunas

la ilustración de sendas entregas de una serie de libros ilustrados dirigidos a la infancia y editados por Casterman durante más de medio siglo, *Martine*, del escritor Gilbert Delahaye. Dicha asociación entre el estudio de software y el sello editorial podría haber dado lugar a nuevos proyectos como el de *Aquarica*, un universo, fruto de la colaboración de Sokal con el dibujante belga François Schuiten, que debía haber visto la luz en forma de un videojuego, de una *bande dessinée* y, sobre todo, de una película de animación digital, que habría supuesto la primera incursión de White Birds Productions en este último campo.

8. De ahí el título, *Nikopol: La foire aux immortels*, con que el videojuego fue distribuido en el mercado francófono, inevitablemente más familiarizado con la obra de Bilal.

de las imágenes de *Bleu sang*, que durante el año precedente habían sido adjudicadas con gran éxito en la subasta de Artcurial, y que aquí, en un giro de carácter metaficcional, se atribuían no ya a Bilal, sino a su personaje; pero también la primera prueba de habilidad a la que el jugador debía someterse, que consistía, precisamente, en la elaboración de un retrato del padre a partir de la proyección de una de las viejas cintas de vídeo que Niko conserva en su apartamento (figura 2). La escena permitía, además, observar una de las constantes visuales de la transposición del universo del tebeo al videojuego: su representación a través de los entornos pre-renderizados 3D, un recurso que reducía ostensiblemente la libertad de movimientos del jugador en su exploración de los espacios, reducida al recorrido lineal y prefijado por cada uno de ellos, pero que permitía al mismo tiempo un altísimo grado de realismo en la recreación de los entornos.



Figura 2. Escena inicial del apartamento del pintor en el videojuego *Nikopol* (505 Games, 2008).

En adelante, el videojuego narraba el intento de Niko de unirse a la rebelión clandestina contra el régimen dictatorial de Choublanc y la búsqueda de su padre Alcide, una vez que Niko sospechaba que este se encontraba en París y sometido a los deseos del cruel Horus. La coherencia de dicha operación, asentada en una continuación paralíptica que no hacía sino ahondar en el asunto del desdoblamiento del sujeto y, en particular, en la indistinción entre el padre y el hijo, que había sido identificado como uno de los temas claves de *La foire* y que sería abordado, con renovada presencia, en la tercera entrega del tebeo, venía subrayada por la recreación de un marco espacio-temporal común con el de la *bande dessinée*. Si allí se narraba cómo el dios Horus dirigía los pasos de Alcide a través de la megaurbe parisina, desde su periferia hacia su centro, en el videojuego se narraría un periplo no idéntico pero sí en buena medida análogo al anterior: el de su hijo Niko, dirigido por el jugador a través de un trayecto que debería llevarle desde la periferia de París, donde se sitúa su apartamento,

hasta el centro neurálgico de la ciudad-estado, a través de una serie de escenarios, buena parte de ellos comunes con los del tebeo, como la estación de metro abandonada (en el cómic, la estación de Alésia; en el videojuego, la muy próxima de Montparnasse-Bienvenüe), el cementerio subterráneo y el puesto fronterizo hasta llegar, en ambos casos, al Palacio del Elíseo, donde se producirá el desenlace.

Por su parte, el encaje de esta continuación en el relato inicial se apoyaba en la elaboración de un marco cronológico común, en tanto que los itinerarios del hijo y del padre debían producirse en fechas muy próximas, lo que posibilitaba el encuentro de ambos hacia la conclusión tanto del tebeo como del videojuego. Como en la historieta, la acción del videojuego se sitúa en marzo de 2023, y despunta durante la víspera de un proceso electoral muy poco democrático que renovará el poder del dictador Choublanc. Pero, sobre todo, el videojuego introducía continuadas referencias (a través de una serie de recortes de prensa a los que el jugador tenía acceso en localizaciones como el apartamento de Niko y el cementerio subterráneo) a un cruento partido de hockey que, a pesar de las variaciones nominales, el jugador podía identificar todavía con el que se narraba en la *bande dessinée*, por cuanto en él se desarrollaban distintos hechos bien reconocibles como la muerte del general Vertegoutte en el palco de autoridades y, sobre todo, la intervención de Alcide Nikopol/Horus del lado del equipo visitante, propiciando su remontada para después renegar de los suyos y solicitar asilo político al régimen choublanquista.

La voluntad del videojuego de vincularse con el universo del tebeo de 1980 no impedía la aparición de distintas citas intertextuales de otras obras posteriores del ciclo, una maniobra capaz de reforzar la cohesión de todo el ensamblaje ficcional. Al margen de la ya citada recreación de los carboncillos y de los acrílicos de *Bleu sang* en el apartamento del pintor, la siguiente escena en el cementerio subterráneo permitía entrever una pantalla giratoria que mostraba una secuencia de imágenes entre las que se daba cita un par de planos del filme de 2004, donde Jill Bioskop (Linda Hardy) tomaba un baño en la habitación de su hotel. Más adelante, el retrato de Jill comparecía en una ficha policial alojada en la computadora de los servicios de seguridad de la Torre Montparnasse. Ambas citas venían a subsanar en lo posible la ausencia de este icónico personaje en el cuadro de los caracteres del relato.

Por otra parte, el videojuego actualizaba, tal y como lo había hecho antes la adaptación fílmica, el contexto ideológico de la historieta, puesto que el sustrato ideológico de la narración no gravitaba ya solo en torno a los dos ejes del Fascismo y del Neocomunismo que habían servido como magnífico telón de fondo de una *bande dessinée* producida allá por 1980,

sino en torno a otros valores más bien vinculados con la espiritualidad, los cultos religiosos y los sectarismos. Dichas coordenadas no eran, en cualquier caso, del todo ajenas ni a la obra de Bilal ni, en particular, a la historieta de partida, que tematizaba, por ejemplo, la recíproca instrumentalización de la política y de la religión al narrar el encuentro de J.-F. Choublanc con su Santidad el Papa Theodule I, y que caracterizaba al dictador como un personaje cómicamente obsesionado con la inmortalidad.

La aplicación de *White Birds* logró unos resultados críticos bastante positivos, un hecho nada común en el corpus de las adaptaciones del cómic al videojuego. De esta manera, el producto acumuló unas valoraciones muy notables en distintas webs especializadas como *IGN* (8,2 sobre 10), *GameZone* (8) y *Digital Chumps* (8,2), y algo más modestas en *Metacritic* (68 puntos sobre 100), que recogía un total de catorce reseñas del videojuego. El apartado gráfico, la historia, los puzles y el sonido se encontraban entre los aspectos del videojuego juzgados más favorablemente por los críticos. Sin embargo, no todas las valoraciones fueron igualmente positivas: la web especializada *Adventure Gamers*, que concedió al programa 2 puntos sobre 5, criticaba negativamente su naturaleza eminentemente lineal y la complejidad de una trama particularmente confusa. Además, el programa logró distintas recompensas como el *Milthon Award* en la categoría de «Best Visual Art» en los *European Games Awards*, celebrados en septiembre de 2008 en el parisino *Parc des Expositions* de la *Porte de Versailles*, una ceremonia en que había sido nominado, igualmente, en la categoría de «Best Scenario»⁹; además de otras nominaciones, como la recibida en la categoría de «Meilleur jeu vidéo» en los *Imagina Awards*, celebrados en Mónaco durante febrero del año siguiente. A pesar de la excelente acogida del programa, no ha habido, hasta donde ha podido documentarse, tentativas posteriores de transponer al videojuego las dos entregas restantes de la trilogía¹⁰.

Por otra parte, el poder sugestivo de las imágenes de *Bleu sang* seguía plenamente vigente casi quince años después, cuando dichas series sirvieron como hipotexto, junto a la versión cinematográfica del tebeo, a un homónimo montaje teatral representado en Francia durante el mes de noviembre de 2008 por la *Compagnie Babel'Oued* de Lille. Con la adaptación

9. El palmarés se encuentra accesible en la página web de los *Milthon European Games Awards*. Disponible en <http://www.milthon.com/palmares-2008.html>.

10. Cabría preguntarse, en este sentido, si no estaría inspirado (en todo caso, muy libremente) en el universo *nikopoliano* otro proyecto de *White Birds Productions* que no llegó a concretarse, el simulador de vuelo *Horus* de Benoît Sokal. Redacción. «Un simulateur de vol pour Sokal». *Jeuxvideo.com*, 21/1/2008. Disponible en <http://www.jeuxvideo.com/news/2008/00024040-un-simulateur-de-vol-pour-sokal.htm>.

y la puesta en escena de Olivia Courtin «d'après l'œuvre de Enki Bilal», el espectáculo se vinculaba desde el punto de vista nominal con las series pictóricas y el álbum de 1994 para ilustrar la relación a tres que unía a Alcide Nikopol (Nicolas Grard), Jill Bioskop (Olivia Courtin) y el dios Horus (Jérémy Mallard), ambicioso de preservar su inmortalidad a través de la fecundación de la muchacha. La última nota argumental revelaba cómo el espectáculo asumía, para la narración de dichos encuentros, la transmoción operada en el guion de la película de 2004, convertida de forma inevitable en la versión más popular de la ficción en el momento de su representación.

El espectáculo recreaba las ambientaciones futuristas de la *bande dessinée* a través del recurso a las proyecciones de vídeo y la música electrónica. Aunque la representación no haya podido documentarse de forma directa, sí se ha tenido acceso a una colección de fotografías del espectáculo a cargo del fotógrafo Mathias Rodriguez expuestas en la web *flickr*¹¹, de las que seguramente pueden deducirse algunos de los rasgos formales más característicos del mismo. Desde el punto de vista visual, el montaje se asentaba en una remediación de los códigos de la pintura y del cómic (una modalidad que la directora de escena Olivia Courtin describía con la fórmula del «*théâtre dessiné*»)¹², que en la práctica debía pasar por la creación de ciertas composiciones pictóricas a través de cuadros vivientes más o menos estáticos, por la elección de diversas paletas cromáticas de carácter expresionista, así como por la eliminación de los fondos y la creación de claroscuros. Dicha remediación se materializaba, incluso, en la más precisa recreación, por la doble vía del contenido y de la forma, de las composiciones de Bilal¹³ (figura 3).

11. Mathias Rodriguez. «Bleu Sang-Babel'Oued» (álbum de fotografías). *flickr*, 18 de noviembre de 2008. Disponible en <https://www.flickr.com/photos/matso/sets/72157609373556276/>.

12. Redacción. «L'œuvre d'Enki Bilal au théâtre, le défi audacieux de la Compagnie Babel'Oued». *La Voix du Nord*, 7/11/2008. Disponible en http://www.lavoixdunord.fr/Locales/Lille/actualite/Autour_de_Lille/Lille_Quartiers/2008/11/07/article_1-oeuvre-d-enki-bilal-au-theatre-le-defi.shtml.

13. Esta no era, en todo caso, la primera transposición espectacular de una obra de Bilal, cuyo álbum *Le vaisseau de pierre* (1976), firmado junto al guionista Pierre Christin, había sido vertido en 1988 en forma de una ópera-folk por la banda de música bretona Tri Yann a partir de una puesta en escena de Jean-Louis Jossic. Por su parte, el propio dibujante colaboró con el medio espectacular en distintas ocasiones: seguramente la más destacada tuvo lugar dos años después, con la creación de las escenografías para el ballet *Roméo et Juliette* (1990) de Sergueï Prokofiev, coreografiado por su amigo Angelin Preljocaj.



Figura 3. Imágenes del libro *Bleu sang* y de su recreación en el montaje de Babel'Oued.

Al margen de las circulaciones hasta aquí abordadas, la pervivencia del universo del tebeo, consolidado como una de las obras más destacadas de Bilal y de toda la tradición de la *bande dessinée* alternativa, ha continuado muy vigente durante los últimos años a través de reciclajes y apropiaciones de toda clase. Por una parte, los iconos del universo de ficción vendrían expuestos a un intenso reaprovechamiento a través de la comercialización de distintos productos de *merchandising* (postales, pósteres, calendarios, carpetas de ilustraciones, figuras), una característica que lo aproximaba a algunos de los grandes clásicos de la historieta franco-belga que a lo largo de las décadas han sido objeto de idéntica mercantilización. Además, el relato bilaliano, capaz incluso de inspirar la creación de una modalidad deportiva híbrida como el *chess-boxing* a partir de su recreación en las viñetas de *Froid Équateur*, fue apropiado con un buen número de ejemplos de *fan art*, bien basados directamente en la historieta de Bilal o en sus dibujos para la exposición de 1994, bien en la adaptación cinematográfica de 2004, y producidos por ilustradores y de fotógrafos, tanto profesionales como aficionados, que han abordado desde la representación de sus personajes más icónicos y la recreación de sus escenografías hasta la emulación de las viñetas originales.

2. CONCLUSIONES

En el panorama de las circulaciones de la historieta a otros medios, el ciclo de adaptaciones de la *Trilogie Nikopol* resulta particularmente interesante por varios motivos. Por un lado, en la producción intermedial del relato ha confluído una gran variedad de configuraciones y de plataformas. De esta manera, el universo de la *bande dessinée* de 1980 fue expandido tanto con dos nuevas entregas en el medio de origen como con una serie de pinturas para una exposición, a su vez recogidas en forma de un libro de ilustraciones. A continuación, el ciclo narrativo fue transformado en profundidad con una versión cinematográfica híbrida, a medio camino entre la acción real y la animación digital, que tomaba como punto de partida tanto los eventos narrados en la trilogía de historieta como los abordados en la serie pictórica. Por otra parte, el tebeo fue reformulado en forma de un cómic digital, y nuevamente prolongado con una aventura gráfica que complementaba el relato inicial. Finalmente, las imágenes de la exposición y del libro de ilustraciones, así como la reescritura del ciclo narrativo operada en el filme, sirvieron como hipotexto a un espectáculo dramático.

De este modo, el universo del cómic de Enki Bilal ha alcanzado una gran densidad desde el punto de vista de sus adaptaciones intermediales, un fenómeno no tan corriente en relación con la historieta de autor y, en particular, con la *bande dessinée* alternativa, mucho más dada a las adaptaciones binarias. Además, algunas de las adaptaciones del ciclo (la exposición y el libro ilustrado, así como el filme) han encadenado nuevas transposiciones, un fenómeno en buena medida opuesto al modelo satelital que Richard Saint-Gelais señalaba como el más característico de la transfigción de los relatos de la cultura mediática, y que tenía como resultado la escasa o nula cohesión de dichos ensamblajes.

Además, tal y como puede apreciarse en el diagrama propuesto para representar las relaciones entre unas y otras entradas del ciclo (figura 4), en el trasvase del relato a otros medios ha concurrido una gran diversidad de procedimientos, desde la más sencilla ilustración del relato de partida hasta su transformación en distintos niveles y su prolongación según distintas modalidades de la continuación. En particular, las dos últimas operaciones, no tan corrientes como la más puntual ilustración para el corpus de las circulaciones de la historieta a otros medios, se vinculaban aquí en buena medida con la idea de la autoadaptación o de la adaptación *de autor*, una vez que el propio Enki Bilal intervenga muy de cerca en la producción y la gestión de dichas transposiciones.

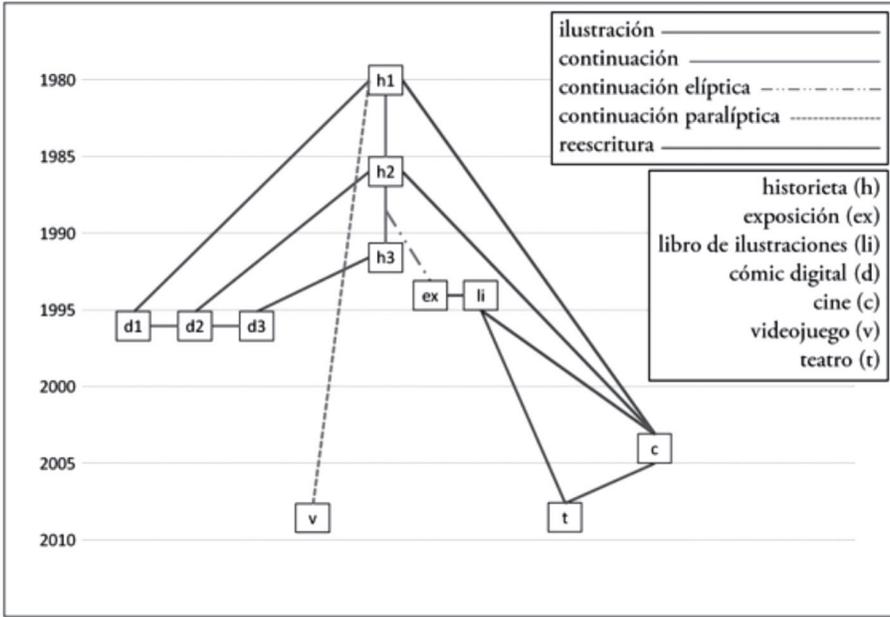


Figura 4. Representación gráfica del ciclo adaptativo de la *Trilogie Nikopol*.

En definitiva, la confluencia de dichas maniobras se vincula con un entendimiento de la adaptación no ya como una simple estrategia económica dirigida a la rentabilización del relato, sino como un proceso (re)creativo que concede a autores y productores una nueva ocasión para el gesto artístico. Dicho compromiso con la creación posibilita, desde el punto de vista de la recepción del relato, la renovación de la experiencia de la ficción por parte de su consumidor, una vez que el desarrollo del ciclo narrativo se aleja de la innecesaria repetición de los materiales narrativos en distintos medios y canales para abordar la exploración de nuevos pasajes del universo y de nuevos sustratos temáticos e ideológicos capaces de actualizarlo y de mantener su vigencia tres décadas después de su primera formulación.

CORPUS DE ESTUDIO (LA *TRILOGIE NIKOPOL* Y SUS ADAPTACIONES)

BILAL, Enki. *La foire aux immortels*. Paris: Dargaud, 1980. 62 pp. Prepublicada en los números 68 a 74 de *Pilote Mensuel* (enero-julio de 1980).
BILAL, Enki. *La femme piège*. Paris: Dargaud, 1986. 54 pp.
BILAL, Enki. *Froid Équateur*. Paris: Les Humanoïdes Associés, 1992. 54 pp.

- BILAL, Enki. *Bleu sang*. Exposición celebrada en la galería Christian Desbois de París del 24 de marzo al 30 de abril de 1994.
- BILAL, Enki. *Bleu sang*. Paris: Christian Desbois Éditions, 1994. 60 pp.
- BILAL, Enki. *Digital Comics: La foire aux immortels*. Paris/Bry-sur-Marne: Métal Hurlant Productions/Club d'Investissement Média, 1996. 1 CD-ROM.
- BILAL, Enki. *Digital Comics: La femme piège*. Paris/Bry-sur-Marne: Métal Hurlant Productions/Club d'Investissement Média, 1996. 1 CD-ROM.
- BILAL, Enki. *Digital Comics: Froid Équateur*. Paris/Bry-sur-Marne: Métal Hurlant Productions/Club d'Investissement Média, 1996. 1 CD-ROM.
- BILAL, Enki (dir.). *Immortel (ad vitam)*. Francia: Medusa Film, 2004. 103'.
- COURTIN, Olivia (dir.). *Bleu sang*. Francia: Compagnie Babel'Oued, 2008. Espectáculo representado en el Théâtre de la Découverte à la Verrière de Lille del 12 al 15 de noviembre de 2008.
- WHITE BIRDS PRODUCTIONS. *Nikopol*. Francia: 505 Games, 2008. 1 DVD-ROM.

BIBLIOGRAFÍA

- AUDET, René y Richard SAINT-GELAIS (eds.). *La fiction, suites et variations*. Québec/Rennes: Éditions Nota bene/Presses Universitaires de Rennes, 2007.
- BENASSI, Stéphane. *Séries et feuilletons T.V.: Pour une typologie des fictions télévisuelles*. Liège: Éditions du Cefal, 2000.
- BITTANTI, Matteo (ed.). *Intermedialità: Videogiocchi, cinema, televisione, fumetti*. Milano: Edizioni Unicopli, 2008.
- BOURDIEU, Pierre. *Las reglas del arte. Génesis y estructura del campo literario*. Barcelona: Anagrama, 2005.
- CASCAJOSA VIRINO, Concepción C. *El espejo deformado. Versiones, secuelas y adaptaciones en Hollywood*. Sevilla: Universidad, 2006.
- CHIAVINI, Roberto, Andrea LAZZERETTI, Luca SOMIGLI y Michele TETRO. *Il cinema dei fumetti. Dalle origini a Superman Returns*. Roma: Gremese Editore, 2006.
- CIMENT, Gilles (ed.). *Cinéma et bande dessinée*. Monográfico de la revista *CinémaAction*. Courbevoie: Corlet/Télérama, 1990.
- COMA, Javier y Román GUBERN. *Los cómics en Hollywood: una mitología del siglo*. Barcelona: Plaza & Janés, 1988.
- DENA, Christy. *Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments*. Submitted in Fulfillment of the Requirements for the Degree of Doctor of Philosophy, School of Letters, Art and Media, Department of Media and Communications, Digital Cultures Program at the University of Sydney, Australia, 2009.
- DENA, Christy. «Techniques for Segmenting Content Across Media». *Christy's Corner of the Universe*. [en línea] <http://www.christydena.com/2008/09/techniques-for-segmenting-content-across-media/> [1 abril 2015].
- DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocósmica: Ficción y mundos posibles*. Madrid: Arco/Libros, 1999.

- ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Tusquets, 2006.
- GARCÍA, Santiago. *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri, 2010.
- GARCÍA, Santiago (ed.). *Supercómic. Mutaciones de la novela gráfica contemporánea*. Madrid: Errata Naturae, 2013.
- GAUDREAU, André y Thierry GROENSTEEN (eds.). *La transécriture: pour une théorie de l'adaptation. Littérature, cinéma, bande dessinée, théâtre, clip. Colloque de Cerisy*. Québec/Angoulême: Éditions Nota bene/Centre National de la Bande Dessinée et de l'Image, 1998.
- GAUMER, Patrick. *Dictionnaire mondial de la bande dessinée*. Paris: Larousse, 2010.
- GENETTE, Gérard. *Palimpsestos: La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus, 1989.
- GEOFFROY-MENOUX, Sophie. «Enki Bilal's intermedial fantasies. From comic book *Nikopol Trilogy* to film *Immortals (ad Vitam)*». En GORDON, Ian, Mark JANCOVICH y Matthew P. MCALLISTER (eds.). *Film and Comic Books*. Jackson: University Press of Mississippi, 2007, pp. 268-283.
- GIL GONZÁLEZ, Antonio J. «Narrativas. Intermediaciones novela, cine, cómic y videojuego en el ámbito hispánico». Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, 2012.
- GORDON, Ian, Mark JANCOVICH y Matthew P. MCALLISTER (eds.). *Film and Comic Books*. Jackson: University Press of Mississippi, 2007.
- GRISHAKOVA, Marina y Marie-Laure RYAN (eds.). *Intermediality and Storytelling*. Berlin: De Gruyter, 2010.
- GROENSTEEN, Thierry. «Comme un diamant noir: *La foire aux immortels*». *Schtroumpf: Les Cahiers de la Bande Dessinée*, 1982, XIV, 53, pp. 39-43.
- GROENSTEEN, Thierry. «L'empire des séries». *Neuvième Art*, 4 (janvier 1999) [en línea] <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article86> [1 diciembre 2014].
- GROENSTEEN, Thierry. *Parodies: La bande dessinée au second degré*. Paris: Skira/Flammarion, 2010.
- GROENSTEEN, Thierry. *Bande dessinée et narration. Système de la bande dessinée, vol. 2*. Paris: Presses Universitaires de France, 2011.
- GUIRAL, Antoni (ed.). *Del tebeo al manga. Una historia de los comics (10 vols.)*. Girona: Panini, 2007.
- HUTCHEON, Linda. *A Theory of Adaptation*. New York/London: Routledge, 2006.
- JENKINS, Henry. «Transmedia Storytelling». *MIT Technology Review* [en línea] <http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/> [1 abril 2015].
- JENKINS, Henry. «Transmedia Storytelling 101». *Confessions of an Aca-Fan. The Official Weblog of Henry Jenkins*, 22/3/2007 [en línea] http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html [1 abril 2015].
- JENKINS, Henry. *Convergence Culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós, 2008.
- KINDER, Marsha. *Playing with Power in Movies, Television and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley/Los Angeles, CA: University of California Press, 1991.

- LEGRADY, George. «Modular Structure and Image/Text Sequences: Comics and Interactive Media». En MAGNUSSEN, Anne y Hans-Christian CHRISTIANSEN (eds.). *Analytical and Theoretical Approaches to Comics*. Copenhagen: Museum Tusulanum Press/University of Copenhagen, 2000, pp. 79-90.
- LEITCH, Thomas M. *Film Adaptation and Its Discontents: From Gone with the Wind to The Passion of the Christ*. Baltimore, Maryland: The Johns Hopkins University Press, 2009.
- LLOSA SANZ, Álvaro (ed.). *Universos transmedia y convergencias narrativas*. Monográfico de la revista *Caracteres*, 2014, III, 1.
- MITAINE, Benoît, David ROCHE e Isabelle SCHMITT-PITOT (eds.). *Bande dessinée et adaptation (littérature, cinéma, tv)*. Clermont-Ferrand: Presses Universitaires Blaise Pascal, 2015.
- PALACIOS, Jesús (ed.). *Métal Hurlant y el cine fantástico*. San Sebastián: Ayuntamiento/Semana de Cine Fantástico y de Terror, 2009.
- PAQUIN, Éric. «Je suis le premier à me méfier de l'aspect froid de l'image synthétique». Entretien avec Enki Bilal». *Ciné-Bulles*, 2005, XXIII, 1, pp. 16-21.
- PARDO GARCÍA, Pedro Javier. «Teoría y práctica de la reescritura filmoliteraria (A propósito de las reescrituras de *The Turn of the Screw*)». En PÉREZ-BOWIE, José Antonio (ed.). *Reescrituras filmicas: nuevos territorios de la adaptación*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, 2010, pp. 45-101.
- PÉREZ-BOWIE, José Antonio (ed.). *Reescrituras filmicas: nuevos territorios de la adaptación*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, 2010.
- QUARESIMA, Leonardo, Laura Ester SANGALLI y Federico ZECCA (eds.). *Cinema e fumetto/Cinema and comics. Atti del XV Convegno Internazionale di Studi sul Cinema*. Udine: Forum Editrice Universitaria Udinese, 2009.
- RAJEWSKY, Irina O. «Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality». *Intermedialités*, 2005, 6, pp. 43-64.
- RYAN, Marie-Laure. «Transfictionality Across Media». En PIER, John y José Ángel GARCÍA LANDA (eds.). *Theorizing Narrativity*. Berlin: De Gruyter, 2008, pp. 385-417.
- SAINT-GELAIS, Richard. *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*. Paris: Éditions du Seuil, 2011.
- SÁNCHEZ NORIEGA, José Luis. *De la literatura al cine: Teoría y análisis de la adaptación*. Barcelona: Paidós, 2000.
- SCOLARI, Carlos A. *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto, 2013.
- STAM, Robert. «Introduction: The Theory and Practice of Adaptation». En STAM, Robert y Alessandra RAENGO (eds.). *Literature and Film: A Guide to the Theory and Practice of Film Adaptation*. Malden, Massachusetts: Blackwell, 2005, pp. 1-52.
- TORÍO, Alberto. *Bilal (Muros en sangre)*. Madrid: Sinsentido, 2007.