



# La cultura mainstream



## NARRATIVA (S)

Autor: Antonio J. Gil González. Editorial: Universidad de Salamanca. 360 páginas.

Entre las muchas guerras reales que existen, hay una incruenta, expansiva y visible solo por sus efectos colaterales. Es la guerra mundial de los contenidos, como la denomina el sociólogo Frédéric Martel, ese conflicto declarado que se desarrolla a través de los medios por el control de la información, en las televisiones por el dominio de los formatos audiovisuales y en la cultura para la conquista de nuevos mercados en los que explotar productos cinematográficos, editoriales, musicales o informáticos. Es una batalla sostenida por grandes corporaciones y grupos mediáticos con el fin de imponer sus contenidos, según los casos, a la audiencia local, regional o global. En este contexto competitivo, la cultura de la globalización está implicada, para bien y para mal, en los mismos mecanismos socioeconómicos que el resto de bienes y mercancías que circulan en el mercado.

De esta guerra de múltiples frentes, aunque no lo reconozca abiertamente, trata este interesante libro de Antonio Gil donde se examinan, tomando muestras significativas de todos los campos del consumo cultural, las interrelaciones entre diversos formatos narrativos (novela, cine, televisión, cómic, videojuegos, etc.) con la intención de cartografiar una fracción de esa nueva geopolítica de la cultura en la era digital. Tras la estimulante lectura del libro se hace evidente que la primera clave de análisis de la cultura contemporánea la constituyen los contenidos y, en especial, su doble poder de contagio o influencia sobre el público, con lo que se aseguran el éxito masivo, y de flexibilidad o plasticidad para la adaptación a distintos soportes y medios. Mientras la segunda clave la representarían las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

En este sentido, no hay nada más paradigmático de la cultura mainstream que el trasvase de contenidos de un formato a otro. El prototipo de este fenómeno sería una novela superventas que se convierte en miniserie televisiva antes de ser adaptada en una superproducción de Hollywood, difundida a todo el orbe, para luego transformarse en videojuego y dar lugar a una secuela literaria que reiniciará el ciclo, quizá no en el mismo orden, dando lugar incluso a la creación de una novela gráfica o abriendo una nueva franquicia de películas y videojuegos. Pese a esto, una de las cualidades más llamativas de la cultura mainstream la constituye su irónica voluntad de reciclar viejos contenidos (mitologías antiguas,



## Las numerosas ideas que Gil suscita con sus agudos comentarios deberían servirnos para revisar y corregir muchos prejuicios

cuentos de hadas, relatos bíblicos, superhéroes mesiánicos, etc.) en nuevos continentes tecnológicos que fabrican, con su fascinante mediación, la falsa novedad de lo arcaico y tradicional.

Las numerosas ideas que Gil suscita con sus agudos comentarios sobre notorios artefactos culturales de nuestro tiempo deberían servirnos, al menos, para revisar y corregir muchos prejuicios vigentes sobre la cultura actual. Estamos asistiendo, sin ser plenamente conscientes de las consecuencias, a varios finales escenificados al mismo tiempo. El final definitivo de la cultura impresa (la 'galaxia Gutenberg'), pero también a la liquidación del régimen mediático convencional (la 'galaxia McLuhan'), y al surgimiento incontrolable de una nueva cultura digital (la 'galaxia Gates').

Un nuevo universo de la producción y el consumo de contenidos, según las teorías más optimistas, o un devastador agujero negro, según las más pesimistas, que acabará por devorarlo todo. En el fondo, a lo que asistimos, hipnotizados por la magia espectacular y los efectos especiales de las nuevas tecnologías, es a la redefinición no solo de la cultura sino de lo humano y de lo que significa ser humano.