

NEVER ENDING STORY: DON QUIJOTE, UN MIT TRANSMEDIAL, PRODUSUL UNEI COMUNITĂȚI DE CREATORI (CVASI)INDEPENDENȚI

Never ending story: the transmedia myth of Don Quijote as the product of a weakly-connected community of multimedia artists

Notre analyse porte sur un corpus de *Transmedia Storytelling* (Jenkins, 2011), constitué autour du mythe littéraire (Dabezies, 1999) de Don Quichotte. Pour l'analyse de ce corpus, on se sert d'une adaptation de la définition du *mythe* tel que le comprend Lévi-Strauss (1978). Plus précisément, on entend par mythe un corpus inter- et transmédiatique qui se confond avec la totalité de ses variantes disponibles sur différents supports et dans divers médias. Pour les besoins de l'analyse, on définit et l'on distingue plusieurs aspects de l'intertextualité: technologique, visuelle, algorithmique, de traduction. La définition de Jenkins (2011) envisage une « expérience unifiée » et assez bien « coordonnée » de la réception et de la création des *Transmedia Storytellings*. Par rapport à cette acception, on s'intéresse plutôt à des communautés des créateurs qu'on propose d'appeler *faiblement* « coordonnées ».

Key-words: *Transmedia Storytelling, myth, Don Quixote, intertextuality, coordinated entertainment experience*

I. Argument.

Când Don Quijote iese în decor, iar biblioteca devine digitală

Cum îl citește era digitală pe Don Quijote? Pe Don Quijote cititorul, călătorul, justițiarul, încurcă-lume, idealistul, fantastul, utopicul, nebunul înțelept, cetățean al Republicii literelor, aflat în răspăr cu o ordine a lumii căreia îi preferă ordinea cărții. Pe scurt, candidat de succes la titlul de cavaler al Ordinului Bibliotecii, dacă așa ceva s-ar fi inventat pe la 1600.

Istoria „iscusitului hidalgo” s-a dovedit rezistentă în timp și foarte ofertantă pentru creatorii care transferă povestea eroului din romanul cervantin pe o diversitate de suporturi de expresie: reprezentare dramatică, muzică, joc de marionete, operă, balet, desene animate, *bedtime-stories*, *audiobooks*, jocuri video, diferite gadgeturi de folosință cotidiană, site-uri etc. S-a constituit astfel un bogat corpus narativ mixt, de factură transmedială. În accepția lui Henry Jenkins, deja clasicizată,

transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story³.

¹ Universitatea „Vasile Alecsandri” din Bacău.

² Universitatea „Vasile Alecsandri” din Bacău.

³ Cf. Henry Jenkins, „Transmedia 202: Further Reflections”, *Confessions of an Aca-Fan: The*

Definiția lui Jenkins vizează o „experiență unificată și coordonată” de receptare și, întrucâtva, de realizare. Într-adevăr, au reținut atenția cercetătorilor mai ales acele *transmedia storytellings* produse de comunități puternic coordonate, precum compania Marvel Entertainment sau echipa care a lucrat, pe mai multe media, la diferite versiuni ale aventurilor lui Harry Potter (roman, film, piesă de teatru, joc video). Par totuși să nu se bucure de același interes din partea cercetătorilor creațiile transmediale produse de comunități (pe care propunem să le numim) slab coordonate. Acest concept, pe care îl introducem aici, desemnează comunități de realizatori independenți, care comunică adesea doar indirect între ei, prin intermediul unui inventar comun de produse și reprezentări culturale, transmis pe diferite canale și medii de expresie. Asupra unui asemenea fenomen de *transmedia storytelling*, creație a unei comunități mai degrabă slab coordonate, dar semnificativ atașate de „Omul din La Mancha”, ne oprim în continuare.

Publicului contemporan, mai ales celui tânăr, îi sunt familiare personaje precum Bilbo Baggins – desprins din trilogia romanescă *Lord of the Rings* a lui J. R. R. Tolkien – și Harry Potter, eroul eponim al unei serii de romane fantastice semnate de J. K. Rowling. Poveștile unor astfel de personaje se continuă în mod insolit, prin trecerea lor din literatură în alte medii de expresie – film, joc video, joc mecanic (*flipper*), teatru, *musical*. Aceste replici și prelungiri transmediale prilejuiesc un alt tip de experiență decât aceea a lecturii. Ele ne apar ca un fenomen simptomatic pentru ieșirea din era Gutenberg, chiar pentru *digital turn* în cultura contemporană. Se recuperează astfel spiritul literaturii, deși forma care ni-l restituie este alta, adaptată unor noi medii și mijloace de expresie, alternative la cartea tipărită de odinioară. Don Quijote este poate mai puțin cunoscut publicului larg de astăzi, consumator al unor forme de cultură populară relativ recentă, precum *heroic fantasy*, SF, *video games*. Totuși eroul cervantin se adaptează surprinzător unor medii de expresie inovative. Este ceea ce încercăm să punem în evidență în cele ce urmează.

II. Metodologie: mit și „intertextualitate transmediatică”

Anterior, am studiat produse multimedia precum *Hatsune Miku*⁴ și clipurile *Nightcore*⁵, create de alte comunități slab coordonate de realizatori. Cercetarea de față completează și lărgeste, așadar, preocupările noastre mai vechi. Comparatismul literar se extinde actualmente către zona studiilor inter- și transmediale⁶. Tradițional, eroul

official weblog of Henry Jenkins, 2011, http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining_transmedia_further_re.html.

⁴ Dan Popa, „Fenomenul Hatsune Miku, avatar 3D sau cântăreață virtuală?”, în *Studii și cercetări științifice. Seria Filologie*, 34 (2015), pp. 137–152.

⁵ Dan Popa, „Nightcore: variația elementelor suprasegmentale și implicațiile ei comunicaționale”, în *Studii și cercetări științifice. Seria Filologie*, 37 (2017), pp. 193–205.

⁶ Un exercițiu de acest fel am încercat în Nicoleta Popa Blanariu & Dan Popa, "A Mythological Approach to Transmedia Storytelling", în Renira Rampazzo Gambarato and Matthew Freeman (eds.), *The Routledge Companion to Transmedia Studies*, New York and London, Routledge Taylor and Francis Group, 2019, pp. 447–454. Similar, Asun López-Varela Azcárate, „Technopoiesis: Transmedia Mythologisation and the Unity of Knowledge. An Introduction”, în *Icono 14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, 15 (1), pp. 1–34. De asemenea, Nicoleta Popa Blanariu, "Transmedial Prometheus: from the Greek Myth to Contemporary Interpretations", în *Icono 14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, 15 (1), 2017, pp. 88–107 și Nicoleta Popa Blanariu, "Alternative Insights into

unei opere literare poate fi studiat prin punerea sa în relație cu personaje din alte texte aflate în raport de filiație ori analogie cu primul. La această abordare se adaugă, destul de recent, cele derivate din afinitățile literaturii cu jocurile video, desenul animat și animațiile 3D, care nu intră în aria de interes a comparatismului tradițional. Într-o anumită măsură, inter- și transmedialitatea prelungesc domeniul deja consacrat al intertextualității – așa cum o definesc Julia Kristeva⁷, Michael Riffaterre⁸, Gérard Genette⁹ – și, în termenii lui Genette, pe cel al „transtextualității”.

Don Quijote, cu multitudinea de opere derivate din romanul original, dintre care primele au apărut chiar în cursul vieții lui Cervantes – de pildă, transpunerea teatrală realizată în 1605 de către Guillen de Castro – poate fi considerat nucleul unui veritabil mit. Avem în vedere maniera în care înțelege André Dabezies¹⁰ mitul literar: o narațiune simbolică, organizată în jurul unui personaj care exercită o anumită „fascinație” asupra publicului din diferite epoci și culturi. Această fascinație are, potrivit lui Dabezies, consecințe „idealizante” sau „repulsive”. Ea explică, în bună măsură, consecvența cu care, de-a lungul timpului, povestea lui Don Quijote a fost transferată, completată, uneori distorsionată pe alte medii de expresie. O asemenea „fascinație” alimentează creativitatea și spiritul ludic ale realizatorilor care propun variate replici la personajul cervantin, recontextualizate geografic, temporal, cultural sau mediatic.

Corpusul nostru se poate examina, așadar, prin prisma adaptării definiției lui Claude Lévi-Strauss la specificul narațiunii transmediale¹¹. Potrivit acestuia, mitul se confundă cu „ansamblul variantelor sale”¹². Atât în societățile arhaice și tradiționale, cât și în lumea contemporană, globalizată și digitalizată, aceste variante sunt puse în circulație prin diverse medii de expresie care, la rândul lor, influențează forma pe care o ia povestirea mitică. În societățile arhaice, miturile fondatoare, în diferitele lor variante, sunt constant rememorate. Pe de o parte, prin ritu(alu)rile periodice, cu componenta lor dramatică și coregrafică, cu aptitudinea mimetic evocatoare (și astfel performativă, în sensul filosofiei austinene¹³ a limbajului) a diferitelor elemente rituale, între care costumele și accesoriile protagoniștilor. Pe de altă parte, prin imagini

Comparative Literature: Interdisciplinary, Intercultural, Intersemiotic. Dancing Ekphrasis and Transmedial Narrative”, în Asunción López Varela and Ananta Sukla (Eds.), *The Ekphrastic Turn: Inter-art Dialogues*, Champaign (University of Illinois Research Park), Common Ground Publishing, 2015, pp. 130–167.

⁷ Julia Kristeva, *Séméiotikè. Recherches pour une sémanalyse*, Paris, Seuil, 1969.

⁸ Michael Riffaterre, *La production du texte*, Paris, Seuil, 1979.

⁹ Gérard Genette, *Introduction à l'architexte*, Paris, Seuil, 1979; Gérard Genette, *Palimpsestes. La littérature au second degré*, Paris, Seuil, 1982.

¹⁰ André Dabezies, *Le mythe de Faust*, Paris, Armand Colin, 1999.

¹¹ Această adaptare este propusă și exemplificată în Popa Blănariu & Popa, *op. cit.*, pp. 447–454.

¹² Claude Lévi-Strauss, *Antropologia structurală*, traducere de I. Pechet, prefață de Ion Aluș, București, Editura politică, 1978.

¹³ J. L. Austin, *Cum să faci lucruri cu vorbe*, traducere de Sorana Corneanu, Pitești, Paralela 45, 2005. Ne-am referit la manifestarea performativității în reprezentarea rituală și în artele spectacolului în Nicoleta Popa Blănariu, «Le signe agissant. D'une sémiologie de la mimesis vers une pragmatique de la performance», în *Signa. Revista de la Asociación Española de Semiótica*, 26 (2017), pp. 493–509; Nicoleta Popa Blănariu, "Towards a Poetics of Performance: Embodiment and *Verfremdungseffekt* as Fuzzy Aspects of Acting", în *The International Journal of the Humanities: Annual Review*, vol. 10 (1) (2013), pp. 79–91.

și practici integrate vieții curente. În această privință, este relevantă folosirea simbolisticii cosmogonice – șarpele primordial, arborele vieții, munții de la începutul lumii – în existența cotidiană sau în riturile de trecere ale populației Dayak din Insula Borneo¹⁴: în construcția și decorarea casei, în celebrarea marilor momente ale vieții sau ale anului – nașterea, nunta, moartea, ceremoniile de Anul Nou. În astfel de colectivități structurate după tipare de viață străvechi, funcția paradigmatică a mitului este confirmată prin transpunerile lui transmediale în varii contexte de existență. Sub unele forme, fenomenul se prelungește până la practicile culturale ale metropolelor contemporane.

Adaptând definiția lui Lévi-Strauss, putem spune că mitul este un corpus inter- și transmedial, constituit din totalitatea variantelor sale, vehiculate prin diferite medii de expresie. Vom folosi această accepție în continuare. Ne interesează, prin urmare, o serie de aspecte privitoare la (re)construcția transmedială – pe diferite suporturi de expresie și cu o serie de consecințe la nivelul semnificațiilor reprezentării – în raport cu narațiunea prototip, așa cum se prezintă ea în romanul lui Cervantes. În mod special, avem în vedere „invarianții”¹⁵ și variabilele mitului lui Don Quijote, care se manifestă prin replicile transmediale ale personajului cervantin.

În 1991, Marsha Kinder¹⁶ asimilează transmedialitatea unui caz particular de intertextualitate. Mai exact, prin transmedia ea desemnează relația intertextuală stabilită între filme, animații tv și jucării pentru copii. Pentru situații similare, vom folosi în continuare formula „intertextualitate transmediatică” (*transmedia intertextuality*¹⁷). Vom vorbi despre *intertextualitate vizuală* atunci când vom examina comparativ două secvențe video care prezintă similitudini. Pentru necesitățile analizei, introducem, de asemenea, conceptul de *intertextualitate tehnologică*. Cu o definiție de lucru, putem spune că intertextualitatea tehnologică descrie specificul receptării unui produs media pe baza identificării unor elemente de retorică vizuală datorate unei conjuncturi tehnologice. În acest caz, ținem seama de accepția pe care o dă Rifaterre¹⁸ intertextualității: „intertextualitatea descrie specificul receptării unui text pe baza identificării unor elemente retorice ale acestuia, care pot fi puse în legătură cu fenomene similare, din alte texte literare”. Pentru Rifaterre, continuarea operei de către cititor este o dimensiune importantă a intertextualității. Opera este, în mod esențial, „deschisă”¹⁹. În era digitală, prin contribuția cititorului, opera se prelungește în reflectările și transpunerile ei transmediale.

Uneori, intertextualitatea – cea tehnologică, în special – este rezultatul unei

¹⁴ Mircea Eliade, *Nostalgia originilor. Istorie și semnificație în religie*, traducere de Cezar Baltag, București, Humanitas, 1994, p. 124.

¹⁵ Jean Rousset analizează mitul lui Don Juan, identificând, în diferitele lui variante, o serie de „invarianți” și „variabile”. (Jean Rousset, *Mitul lui Don Juan*, trad. de Angela Martin, cu o introducere de texte ilustrative, tradusă de Meri Antonescu, București, Univers, 1999, pp. 19–163).

¹⁶ Marsha Kinder, *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, University of California Press (November 23, 1991), Jorge Ignacio Mora Fernandez, „Elementos Narrativos que Sirven para Generar Convergencias e Inteligibilidad en Narrativas Transmediáticas o Narrativas Interactivas Lineales”, *Icono 14*, vol. 15 (1) pp. 186–210.

¹⁷ Cf. Marsha Kinder, *Transmedia networks*, <http://marshakinder.com/concepts/o11.html>.

¹⁸ Michael Rifaterre, *La production du texte*, Paris, Seuil, 1979, p. 9.

¹⁹ Umberto Eco, *Opera deschisă*, traducere de Cornel Mihai Ionescu, Pitești, Paralela 45, 2006.

conjuncturi create de mediul de expresie folosit și de particularitățile lui tehnice. O retorică vizuală asemănătoare sau identică, în creații digitale diferite (*videogames*, animații 3D, modele 3D), se poate datora, de pildă, unor constrângeri tehnice. Astfel, nevoia de a insera într-un mediu 3D *sprite*-uri 2D a condus, în anii 1990, la decorarea spațiului 3D mai ales cu corpuri de rotație (butoaie, stâlpi, inamici sferici). Acestea din urmă au însușirea de a arăta la fel din orice direcție ar fi privite. Drept urmare, ele permiteau o realizare mai lesnicioasă a decorului, deoarece nu necesitau o modelare 3D, deci nici un procesor cu putere mare de calcul. Nefiind nevoie de un computer puternic, jocul devenea accesibil unui public mai larg. Așadar, similitudinile de retorică vizuală – prezența unor motive grafice comune, precum cele sugerând corpuri de rotație – permit stabilirea unor relații intertextuale de un fel aparte. Sursa lor este mai degrabă o constrângere tehnică decât o intenție estetică. În acest caz, raportul intertextual se instalează ca urmare a faptului că „mediul” (cu mijloacele de expresie pe care le permite el) este perceput ca „o parte a mesajului”²⁰.

III. Aspecte practice ale intertextualității transmediale: vizuală, tehnologică, algoritmică, de traducere

O anumită intertextualitate vizuală care apare în corpusul investigat are, în opinia noastră, mai multe surse:

1. Există o *intertextualitate tehnologică*, provenită din felul în care se realizează imaginile 3D în medii ca *Unity*, *Realtime Engine* și altele similare. Realizatorii au la dispoziție o piață de modele și componente 3D din care pot include, gratuit sau contra cost, modelele în producțiile proprii. De asemenea, marii producători de multimedia au colecții proprii de modele 3D. Există și o piață liberă, de pe care se pot achiziționa modele 3D. Ca efect, este posibil ca același model 3D să fie folosit în mai multe producții multimedia, realizându-se un raport de intertextualitate tehnologică. Odată cu refolosirea modelului, se pot transfera, voluntar sau involuntar, unele semnificații ale acestuia.

De exemplu, filmului și, respectiv, jocului video *Donkey Xote* li s-a reproșat că folosesc măgărușul din *Shrek* [71]. (Fig. 19, 20, 46–47, 72 și eticheta dvd-ului confirmă asemănarea și proveniența comună: aceeași echipă a realizat filmul *Shrek* și jocul *Donkey Xote*). O similitudine de aceeași natură este totodată între jocurile video asociate, *Donkey Xote* și *Shrek 2*.

2. O relație de *intertextualitate vizuală* identificăm în filmul *Donkey Xote*, în scena demascării cavalerului (care se dovedește a fi Dulcineea). Găinile din asistență stau pe niște butoaie care închipuie un podium. Butoaiele, de dimensiuni diferite, sunt numerotate, sugerând un final de competiție sportivă (Fig. 48). Într-o competiție sunt angajați Don Quijote și cavalerul necunoscut, însă nimic din desfășurarea acțiunii nu pare să recomande galinaceele pentru un premiu. Motivul grafic al podiumului de premiere (Fig. 48) își găsește totuși o explicație. El poate fi o aluzie la o bogată serie de jocuri video de competiție, în care avatarurile jucătorilor sunt urcate, la final, pe podium. Reamintim că potrivit lui Genette²¹, intertextualitatea este o relație de coprezență între două sau mai multe opere, realizată prin citare, plagiat sau aluzie. În raport cu nucleul de invarianți ai mitului lui Don Quijote, o astfel de secvență este,

²⁰ Cf. Marshall McLuhan, *Understanding Media: the Extensions of Man*, Cambridge, The MIT Press, 1994.

²¹ Gérard Genette, *Introduction à l'architexte*, Paris, Seuil, 1979, p. 87.

evident, o variabilă.

3. O altă formă de intertextualitate tehnologică este, în opinia noastră, cea pe care o putem numi *algoritmică*. Aceasta provine din algoritmi și structurile de date folosite independent de intenția estetică a realizatorilor graficii și ambientului sonor. Astfel, unele elemente (texturi, modele, *sprite*-uri, sunete) pot diferi ca aspect perceptibil de la un joc la altul, dar dinamica lor (inventarul de mișcări) rămâne aceeași. Comportamentul unitar este urmarea folosirii acelorași algoritmi și structuri de date de către proiectant. În jocul video *Donkey Xote* (Fig. 19), măgărușul culege scutul și monedele de pe traseu, asemenea personajelor din alte jocuri (de pildă, din clasicul *Heretic 2*). Așadar, algoritmi și structurile de date se pot păstra, în timp ce se schimbă decorul, personajul și obiectele de colectat. Culegerea monedelor, bulinelor, cireșelor sau altor elemente pentru a obține puncte este un motiv frecvent și foarte vechi în jocurile video. Îl întâlnim începând cu jocurile 2D care au drept suport o matrice. (Dintre acestea, *Pac-Man*, creat în 1980 și *Snake* sau *Blockade*, din 1976, au fost foarte populare.) În jocurile matriceale, este relativ simplu de introdus un anumit element (valoare, imagine, piesă, figurină) într-o căsuță a matricii care reprezintă tabla jocului. Aceasta poate fi realizată printr-o simplă atribuire, de felul $T[i,j] = \text{" "}$. („T” este tabla de joc, matricea. Indicii i, j precizează linia, respectiv coloana, iar „ ” este elementul de introdus). Colectarea obiectului din poziția i, j este relativ ușor de programat, lăsând pe tablă, în locul lui, simbolul spațiu („ ”). Drept urmare, jucătorul înregistrează un avantaj: creșterea scorului, mărirea numărului de monede, de puncte ori sporirea energiei avatarului său. În acest caz, instrucțiunea din program ar putea fi puncte += 10 sau puncte = puncte + 10. La fel de simplu este de testat dacă întâlnești o recompensă sau de programat ridicarea obiectului colectabil și mărirea punctajului, practic în doar trei instrucțiuni (omîțînd punctuația).

```
If (T[i,j] == " ")
{
    T[i,j] = " " ;
    puncte += 10 ;
}
```

În momentul în care aceste jocuri s-au mutat în medii 3D, au fost reimplementate în medii 3D și actele de culegere ale acestor bonusuri, energii, arme, scuturi sau recompense, chiar dacă matricea – tabla (ca de șah a) jocului – dispăruse. Recompensator și apreciat, actul de a culege ceva util, cu evidentă relevanță antropologică, se menține în noile jocuri, dar are altă implementare și face apel la alte elemente tehnologice (*colliders*).

4. Un alt aspect al intertextualității regăsim în seriile SF, în jocurile pe calculator sau pe dispozitive portabile, în jocurile video de sală, în seriile de desene animate. Este un raport intertextual instituit atunci când Don Quijote se confruntă cu personaje negative, în diferite decoruri și epoci istorice: vrăjitoarea, mumia, totemul zburător, leul, șarpele, scheletul animat luptător, un Moș Crăciun (Fig. 49) agresiv, malefic, Dracula (Fig. 50) etc. Alteori, eroul întâlnește un personaj din altă operă, pozitiv de astă dată, precum Robin Hood, în serialul *Don Coyote and Sancho Panda*. Se întâmplă totodată ca Don Quijote să fie un personaj episodic, ale cărui drumuri să se întretaie cu acelea ale protagoniștilor, ca în serialul *SF Ark II*.

5. La rândul lui, un scenariu de videogame poate fi elaborat intertextual. Un serial

japonez de desene animate (*Zukkoke Knight – Don de La Mancha*) și jocul video *Super Don Quixote* se sprijină pe același tipar narativ. El începe, ca în basme, cu răpirea prințesei, urmată de plecarea eroului în călătorie, alegerea însoțitorului, depășirea probelor, învingerea dușmanului, părăsirea fortăreței, reîntâlnirea eroului cu aleasa inimii lui și refacerea cuplului.

6. Iată un exemplu de intertextualitate în sensul clasic, prin reluarea unui anumit motiv al imaginarului narativ. Felul în care ies și intră personajele într-un spațiu-timp fantastic este aproape același în episodul *Ghostbusters* [53], în *Cartea Cărților* (desen animat [74] sau animație 3D), în filmul *Harry Potter și Camera Secretelor* [105], în filmul de acțiune *Last Action Hero (Ultima Aventură)* [106]. În episodul *Ghostbusters*, Don Quijote și Sancho ies din cartea lui Cervantes, pe care o citește fiul fermierului. În *Cartea Cărților*, eroii transcend spațio-timpul cu ajutorul *Bibliei*. În *Harry Potter și Camera Secretelor*, eroul călătorește în trecut, intrând și ieșind din jurnalul lui Tom Cruplud – Cap de mort [105]. În *Last Action Hero*, se trece din realitate în ficțiune și înapoi, via ecranul de cinema, cu ajutorul biletului magic (și al impulsului luminos declanșat de explozia unui calup de dinamită). În toate aceste secvențe, apare, ca motiv recurent și releu intertextual, o ceață luminoasă, care învăluie personajele la momentul trecerii dintr-o lume în alta. În literatura SF, motivul ceții dintre lumi poate fi urmărit retrospectiv până la Maurice Renard, *Le brouillard du 26 octobre* (1913)²². În jocul video *Kingdom Hearts* (un fel de *Final Fantasy* cu elemente Disney, Fig. 51), se intră în cartea care se deschide la pagina unei hărți [75]. Trecerea de pe hartă în lumile virtuale este un element comun în jocurile video, în care mai multe episoade sunt reunite prin aceeași hartă, care are rolul de index al spațiilor de străbătut.

7. În jocul video *Super Don Quixote*, la final, apariția funicularului cu care cei doi, Don Quijote și prințesa Isabella, evadează din castel, este comparabilă cu o scenă din filmul *Where eagles dare (Acolo unde se avântă vulturii)*.

8. În *Don Quijote – A Dream in Seven Crystals*, plecarea finală a eroilor se face pe un cal înaripat, asemănător cu Pegas, tot cu rol de salvator (Fig. 52).

9. Datorită naturii multilingve a corpusului și subtitrărilor, apare un fel de *intertextualitate de traducere*, atunci când traducerea adaugă elemente noi. În filmul de animație 3D *Donkey Xote*, marșul găinilor instruite de Rocinante (Fig. 19) este o aluzie la marșul soldaților din filmele de comando, evocat în manieră parodică. Folosind formula *Hai Ho, Hai Ho*, inexistentă în original, autorul subtitrării în limba română adaugă textului tradus noi conotații, prin aluzia la marșul piticilor [103] din desenul animat *Snow white and the seven dwarfs (Albă ca zăpada și cei șapte pitici)* produs de Walt Disney (Fig. 53).

IV. Un corpus transmedial și intertextual adnotat

Ne-a atras atenția la mitul lui Don Quijote faptul ca el apare într-o serie extrem de bogată de reprezentări *transmedia*. Romanul lui Cervantes a atras în timp numeroși creatori: realizatori de teatru și film, artiști vizuali (Picasso, Dali), creatori de jocuri video și animații 2 D sau 3 D, păpușari, sculptori ori creatori de suveniruri, designeri de produse, realizatori de desene animate etc. Drept efect al muncii lor de creație, personajul cervantin transcende spațiul și timpul romanului care l-a consacrat, traversând o vastă arie culturală și geografică, din zona arctică (Fig. 15) până la tropice

²² Maurice Renard, „Le brouillard du 26 octobre”, în *Monsieur d’Outremort et autres histoires singulières*, Louis-Michand, 1913, pp. 129–197.

(Fig. 2), în compania unei multitudini de personaje, inclusiv a unora din filmele SF.

Întrucât mulțimea articolelor și studiilor de specialitate despre Don Quijote, scrise în peste 7 limbi de largă circulație și însumând peste 14000 de titluri, ar solicita, potrivit unor opinii, un volum de studiu de peste un deceniu²³, am delimitat un corpus de analiză mai restrâns. Acesta este constituit în principal dintr-o selecție de înregistrări disponibile pe site-ul YouTube și din alte materiale cu acces liber online. Corpusul a fost stabilit așa încât să se poată evidenția principalii „invarianți” (elementele tipice) și variabilele (elemente atipice ale) poveștii lui Don Quijote.

IV. 1. Audiobook

Tehnica s-a democratizat. Dacă în anii 1990, un produs ca *Sound Forge* presupunea o investiție, acum sunt disponibile numeroase softuri de înregistrare gratuite. De pildă, foarte cunoscutul *Audacity* și o serie de editoare video gratuite. O variantă care poate fi pusă în legătură cu audiobooks este lecția de limbi străine. Povestea celor două personaje, cu bogatul ei vocabular extras atât din planul fantastic, cât și din cel realist, poate oferi material pentru lecții de limbă străină [84], [98]. Ar fi de așteptat ca îndepărtarea *audiobookului* de text să fie minimă, în raport cu celelalte media.

IV. 2. Cartoon

Acesta este de mai multe feluri: desene animate cu personaje umane [73], inclusiv repovestirile; bedtime-stories [45] (povestiri rezumate); lecțiile de limbi străine realizate cu imagini de desen animat. Alte desene animate sunt realizate în stil de fabulă, cu un coiot și un panda care se numesc *Don Coyote și Sancho Panda* (*Adventures of Don Coyote and Sancho Panda*) [44].

O clasă nouă de produse media o constituie desenele animate 3D realizate pe computere, folosind modele 3D și alte tehnologii analoage celor specifice jocurilor video sau filmului *Toy Story: Donkey Xote* [58] este doar un exemplu. Pe YouTube sunt și o serie de producții de amator, ale animatorilor 3D. De aceste grupe de desene animate ne vom ocupa în continuare.

IV. 3. Baletul Don Quijote

(coregrafia de Marius Petipa, muzica de Ludwig Minkus)

3.1. În spectacolul realizat de Stara Zagora Opera [1], se remarcă mișcările joase și înfricoșate ale unui Sancho speriat la gândul plecării în necunoscut. Prin contrast, Don Quijote, cu lancea ridicată spre dreapta scenei (semnul viitorului în codificarea psihologică a spațiului), prefigurează înfruntările cavalești (Fig. 8), în timp ce Sancho îl trage înapoi, încercând să îl întoarcă spre zona familiară a trecutului său de cititor împătimit. Decorul cuprinde în stânga rafturile de cărți, iar în dreapta, adică spre viitor, morile de vânt. Ceea ce corespunde cu desfășurarea narațiunii. Chiar și când agită sabia sau lancea îndreptată spre stânga sus, Don Quijote pășește spre dreapta, în anumite secvențe din înregistrarea [1].

În scena inițială (Fig. 1) din [18], la fel ca în roman, Don Quijote desființează granița dintre real și ficțional. Eroul traversează sala, printre rândurile de spectatori, îndreptându-se spre scenă, însoțit de scutierul Sancho Panza. El parcurge spațiul dintre șirurile de scaune, semnalând încă o dată fragilitatea limitei dintre real și imaginar,

²³ Magdalena Barbaruk, *The Long Shadow of Don Quixote*, Peter Lang GmbH, 2015.

asupra căreia atrag insistent atenția contemporanii baroci ai lui Cervantes, Shakespeare sau Calderon de la Barca, de pildă. Procedul revine adesea în teatrul modern.

3.2. În coloana sonoră a baletului *Don Quijote*, transpunerea coregrafică a romanului implică și o componentă interculturală. În spectacolul [7], atrage atenția *Polka Künstlergruß*, *Polka française*, Op. 274, interpretată de Mariss Jansons. Aceasta adaugă accente sonore care deschid cadrul spaniol al acțiunii romanului către universul alterității.

3.3. Personajul vesel Kitri din balet este o replică la Dulcinea imaginată de Cervantes. Rolul lui Kitri este marcat de salturi înalte, asociate stării de spirit a fetei pline de vioiciune și voioșie. Foarte solicitant fizic, rolul a fost interpretat de mari nume ale baletului, printre care Maya Plisetskaya [11],[18].

IV. 4. Teatru de animație

4.1. Există o transpunere a narațiunii sub formă de animație care folosește plastilină (Fig. 6), [39]. Personajele sunt modelate din plastilină, sunt așezate în diferite posturi care se fotografiază, iar din montarea imaginilor în succesiune, se obține un film de animație. Într-una dintre scene apare un drum al oaselor, sugerând o aventură fantastică și periculoasă (Fig. 4).

4.2. Eroul a fost, de asemenea, reprezentat ca o păpușă de mari dimensiuni. În clipul [47], un păpușar și o enormă păpușă Don Quijote au putut fi văzuți la Shambala Festival. Păpușa dansatoare este cu circa 40% mai înaltă decât păpușarul care aproape dispare în spatele ei, manevrând-o. În Fig. 9, extrasă din [47], este surprins un dans cu legănări laterale, pe care îl schițează cavalerul.

4.3. S-a încercat un rezumat dramatizat al aventurilor lui Don Quijote, în limba germană, *Don Quijote to go (Cervantes in 13,75 Minuten)*. Personajele sunt figurine din jocul de Lego [52], (Fig. 6).

IV. 5. Un format media mixt

Filmul *El Quijote y la poesía*, semnat Claudia Lopez și disponibil pe Youtube [85], are atât atribute de documentar, cât și de ficțiune. Sunt interesante costumul și mai ales pălăria pe care le poartă Don Quijote. Pălăria este împodobită simbolic cu câteva dintre elementele emblematice ale mitului (morile de vânt, cartea), având borul decupat ca un castron de bărbier (coiful lui Mambrino) (Fig. 10).

IV. 6. Jocuri video și alte jocuri

6.1. Unul dintre primele jocuri a apărut în 1987, fiind destinat sistemelor *Amstrad*, *Commodore 64* și *MS Dos*. Jocul îl are pe Cervantes trecut ca autor. Jocul poate fi găsit pe site-ul *MyAbandonware* [32], poate fi jucat în browser și descărcat în vederea folosirii *off-line*. Rulează pe *DOS Box*.

6.2. Din aceeași decadă, datează *Super Don Quixote*, jucat pe mașini Arcade, cu Laser Disk, în sălile de jocuri. În acest caz, Laser Diskul este un produs al studiourilor Universal [33]. Însoțit de Sancho, cavalerul Don Quijote are de luptat cu inamicii și trebuie să salveze o prințesă, Dona Isabella, răpită de un demon. Pe afișul de promovare al jocului, Don Quijote este tânăr și blond, fără barbă și fără mustăți (Fig. 11). Adversarii sunt foarte variați: moara de vânt, la fel ca în roman, dar și alții care nu apar la Cervantes: o mumie, un dragon, schelete, demoni, un șarpe, pești electricei zburători, un totem animat (Fig. 12) etc. În final, Don Quijote o salvează pe Isabella

și fuge din castelul spulberat de o explozie. Acest Super Don Quixote este mai curând prințul plecat să salveze prințesa răpită, așa cum apare el într-o narațiune aflată la baza unui alt joc celebru, *Donkey Kong*. În *Super Don Quixote*, vechea schemă narativă este mult mai elaborată, implicând un mare număr de inamici. Discul laser începe cu scena răpirii prințesei, dona Isabella, și are un happy end, scena regăsirii îndrăgostiților. În 1984, *Super Don Quixote* a fost succes de top în Japonia [34].

6.3. Un joc modern, *Don Quijote Lost Saga*, îl plasează pe Don Quijote, cu un cal de lemn și o lance, într-un decor 3D de film SF [36]. *Lost Saga* este un joc coreean de lupte, cu mai multe personaje care pot prelua rolul principal (ilustrat cu clipuri postate pe YouTube). Se observă, în Fig. 13, elementele definiției ale eroului: pălăria, lancea, calul, Sancho, călătoria și moara de vânt (în balonul cu gândurile eroului). Decorurile și adversarii variază. Într-una din scenele jocului, Don Quijote luptă cu un robot (Fig. 3). În alta îl dobândește pe Sancho, într-un mod care seamănă cu îmbogățirea patrimoniului eroului în jocurile video. La fel ca în alte jocuri, Sancho este mai curând un accesoriu al eroului.

Același cap de cal care păzea cândva gospodăriile țărănești, pus în vârf de băț²⁴, devine jucărie pentru copii și, în fine, element din inventarul personajului de joc video. Deși scade încărcătura de realism în acest proces, semnificația de însoțitor – protector – ajutor se păstrează.

6.4. *Itunes* oferă pentru Apple un App, între joc video și roman interactiv, *The Adventures of Don Quixote App - YouTube* [37], (Fig 14). Utilizatorul poate alege limba în care să comunice cu dispozitivul, poate trece, succesiv sau pe sărite, de la o scenă la alta și, mai ales, poate interacționa cu fiecare scenă. De exemplu, la arderea cărților, poate să ia chibritul și să aprindă focul, devenind actor în (re)povestirea digitală.

6.5. În 1994, apare sub formă de Laser Disc Interactiv (pentru dispozitivele LaserActive Mega LD Player), *Don Quixote: A Dream in Seven Crystals*. În limba japoneză însă. Iar personajele i se adresează ceremonios eroului cu „Don Quijote Sama” [40]. Jucătorul evoluează în diverse decoruri unde ascultă sfaturile unor personaje care îl călăuzesc: Insula Paștelui, Egipt (Fig. 17), Asia (cu o statuie a lui Budha), zona arctică, printre igluuri, pe străzi de oraș spaniol. Decorurile conțin inscripții în limba japoneză, pentru a-l ghida pe jucător.

6.6. În 2010, Don Quijote apare ca joc de masă, fizic, nu video [38]. Conține tablă de joc, cartonașe etc.

IV. 7. Filme

O serie întreagă de filme care își revendică originea din romanul lui Cervantes poate fi găsită în [61] pe site-ul Wikiwand, compilată după Wikipedia. Amintim, între altele, *Man of La Mancha* și *The man who killed Don Quijote*. Lista este mai lungă.

La adresa [48] putem găsi un episod din serialul SF de televiziune Ark II, plasat cândva în secolul 25. După detonarea unei încărcături explozive de către exploratorii de pe „Ark II”, ei își văd vehicolul atacat de Don Quijote. El pare să confunde mașina-laborator a cercetătorilor cu un balaur sau șarpe uriaș, în maniera binecunoscută din romanul cervantin. Episodul atacării șarpelui gigantic apare și pe laser discul Super Don Quixote. Este încă un caz de intertextualitate vizuală. Don

²⁴ Gheorghe Vrabie, *Folclorul, obiect – principii – metodă – categorii*, Editura Academiei, București, 1970, pp. 447, 467, 514, 518, 530.

Quijote atacă bomba ce urmează a fi dezamorsată de savanți, confundând-o cu un cavaler inamic, activând-o și punându-i pe toți în pericol (Fig. 58). Episodul se termină cu un Don Quijote care învață că este important să vezi lumea și prin ochii altora.

Recent, în filmul experimental francez [71] *Don QuiChiotte de Provence*, două personaje, un Don Quijote pe bicicletă și un Sancho pe trotinetă, pleacă în aventură. Se reia episodul emblematic al atacării gigantului. De data aceasta, uriașul este un stâlp de înaltă tensiune (Fig. 21). Se creează astfel un anumit izomorfism: coiful găurit și peticit a devenit strecurătoare, spada s-a prefăcut în lopată, calul în bicicletă, catărul în trotinetă, moara de vânt în stâlp de înaltă tensiune. Și moara și stâlpul de înaltă tensiune au ceva dintr-un uriaș cu patru brațe.

IV. 8. Teatru

Aceasta este probabil una dintre cele mai vechi reprezentări transmedia ale lui Don Quijote. Încă din timpul vieții autorului, personajul său ajunge pe scenă²⁵. Dramaturgul Guillen de Castro scrie o comedie cu titlul *Don Quijote de la Mancha*.

Nuvela lui Cervantes *Curiosul nesăbuit* (tradusă și sub titlul *Curiosul pedepsit*) este transpusă în 1616 de poetul valencian Gaspar Aguilar în comedia *Neguțatorul îndrăgostit*²⁶. *Don Quixote* este încă pus în scenă în zilele noastre, de exemplu de Royal Shakespeare Company [46] (Fig. 23). Unele montări ale lui Don Quijote se pretează la o transpunere *transmedia* mixtă, teatru-balet sau teatru-dans [101], [102].

Pentru actorii amatori se vând și se cumpără costume și accesorii ale personajului, prin site-urile de comerț online. Cine ar dori să se costumeze în Don Quijote nu ar avea de întâmpinat dificultăți. O listă de piese de teatru care își revendică ascendența din romanul lui Cervantes este accesibilă pe site-ul WikiWand [61].

IV. 9. Desene animate cu personaje umane

9.1. Unele sunt folosite ca *bedtime-stories* [45]. Acestea sunt o serie de mini-povestiri care preiau doar câteva elemente narrative dintr-o narațiune de mari dimensiuni. În cazul lui Don Quijote, una dintre acestea împrumută numai două episoade de luptă: lupta eroului cu moara de vânt și cea cu turma de oi bănuite a fi demoni.

9.2. Există un film de desene animate din 1979 [42].

9.3. O utilizare aparte a desenului animat este aceea de lecție de limbi străine, de exemplu pentru învățarea limbii engleze. Sunt materiale didactice similare și pentru alte limbi, germană de exemplu.

9.4. Curentul *manga-animé* a dat și el naștere unor reprezentări ale lui Don Quijote – trecute prin filtrul percepției desenatorilor coreeni, care se pot găsi pe paginile site-ului Pinterest. Includem imagini provenite din filmul de prezentare al jocului video *Lost Saga* (Fig. 22, 25).

9.5. Studiourile Disney s-ar fi ocupat între anii 1940 – 1950 de realizarea unor desene animate Don Quijote, dar de fiecare dată proiectul s-a încheiat cu o nereușită, filmul netrecând de fazele preliminară producției [51].

9.6. În desenul animat serial (din care este extras episodul *Ghostbusters* [53] – altul decât filmul de cinema cu același nume), „fantomile” lui Don Quijote și Sancho îl

²⁵ G. Călinescu, „Cervantes”, în Miguel de Cervantes y Saavedra, *Don Quijote de la Mancha*, Chișinău, Hyperion, 1993, p. 21.

²⁶ *Ibidem*.

salvează pe un fermier spaniol de motocicliștii răufăcători care îl intimidau, fantomele ieșind din cartea pe care o citește băiatul fermierului, (Fig. 24). La fel ca în roman, Don Quijote încearcă să-i salveze pe cei năpăstuiți [53]. În Fig. 27, Don Quijote și Sancho merg spre stânga, ca și cum, potrivit interpretării psihologice a spațiului, s-ar întoarce în trecutul din care vin.

9.7. În Japonia, Don Quijote – sub numele Zukkoke [99] – apare într-o ipostază inedită de călător pe inelele lui Saturn (Fig. 26). La fel și în ediția în limba spaniolă a aceluiași desen animat. Printre adversarii eroului se numără Dracula și Moș Crăciun (Fig. 49, 50)

IV. 10. Desen animat cu personaje zoomorfe, de fabulă:

Don Coyote și Sancho Panda

O mențiune specială trebuie făcută pentru o serie de episoade de desene animate în care personajele lui Cervantes au devenit animale umanizate prin postură și accesorii (Fig.5). Don Quijote devine Don Coyote, iar Sancho Panza devine Sancho Panda (Fig. 28). Sancho este scutierul, Don Coyote poartă lance și armură etc. Don Coyote este implicat în fel de fel de aventuri (în Fig. 28, încercarea de a zbura, din episodul cu numărul 10). În buna tradiție a intertextualității, Don Coyote și Sancho Panda se întâlnesc, în episodul 5, cu Robin Hood (Fig. 29, Fig. 30). Unele episoade sunt accesibile pe YouTube [44].

IV. 11. Site web specializat

Don Quijote de la Mancha are un site „oficial” (<http://www.quijote.tv/>) și postări pe Twitter. Pe site se găsesc oferte comerciale la felurite materiale și servicii legate de aventura cavalerului și a scutierului său: reviste BD, filme în format USB sau DVD, căni imprimate cu imaginea personajelor, o vizită la o moară de vânt, activități școlare, o expoziție itinerantă care poate fi instalată la cerere etc. De asemenea, este pusă la dispoziție o hartă a campaniilor lui Don Quijote (Fig. 31).

IV. 12. Modele 3D

Numeroase modele 3D reprezentându-l pe Don Quijote sunt disponibile pe site-urile de specialitate [96]. (În Fig. 32, câteva modele de pe site-ul SketchFab.) Modelele sunt doar componente ale unor viitoare narațiuni ilustrate 3D sau jocuri video și nu au altă semnificație decât personajul pe care îl reprezintă. Realizatorul unui alt model 3D al lui Don Quijote (Fig.33) își prezintă creația (pentru medii de dezvoltare precum Unity sau Unreal Engine) printr-un film postat pe Youtube la adresa [20]. Postura personajului sugerează un bătrân cu gesturi nesigure. Don Quijote apare și ca suport de sticlă de vin (Fig. 34). Nu este exclus ca realizatorii să fi pus starea de percepție și interpretare defectuoasă, halucinatorie, a lumii de către Don Quijote în legătură cu o stare bahică. A fost creat, de asemenea, un deschizător pentru sticle de bere (cu capace capsate). Acesta are mânerul decupat în forma siluetelor celor doi tovarăși de drum, cavalerul și scutierul lui (Fig. 35).

IV. 13. Statuete și modele fizice, alte forme de artă

Site-ul OLX oferă o colecție de statuete Don Quijote. <https://www.olx.ro/oferte/q-don-quijote/>. Se observă, în diferitele reprezentări ale personajului, pălăria cu bor rotund, decupat într-o parte. Pălărie și lance precum cele purtate de Don Quijote sunt disponibile pe site-ul de comerț electronic OLX, ceea ce

arată popularitatea eroului cervantin. Obiectele inspirate de Don Quijote sunt confecționate dintr-o varietate de materiale: statuete și produse din lemn (chiar o râșniță sculptată în forma capului personajului), din metal, ceramică, mozaic, mergând până la carcase de stick-uri USB din cauciuc (Fig. 37). Pe site-ul [26] găsim mai multe imagini ale eroului (Fig. 36), care prezintă câteva elemente comune: pălăria (un castron de bărbier [30]), lancea, uneori sulița, mereu ridicată (cu excepția scenelor în care eroul este învins, iar lancea ruptă, dar acestea par a nu fi pe gustul realizatorilor de artefacte inspirate de Don Quijote), înălțimea personajului, măgarul și Sancho (întotdeauna mai mic de statură), moara de vânt. În Fig. 39, avem imaginea lui Don Quijote pe o carte de joc din *Force of Will* [104], din categoria *Resonator* (adică o carte de joc auxiliară, rară, de ajutor [104]). Au apărut diferite modele de brelocuri Don Quijote (Fig. 44), dar ele conțin câteva elemente emblematice, puține la număr: moară, lance, scut, eventual Sancho și calul.

IV. 14. Un profil transmedial: mărci fizionomice recurente

Din ilustrațiile incluse în lucrare, se observă cum anumite caracteristici faciale ale personajului au devenit mărci ale acestuia, recognoscibile în diverse reprezentări: păpușa Don Quijote (Fig. 40), chipul lui Don Quijote în varianta *origami*, personajul *Lego* Don Quijote, eroul din desenul animat Don Kihot (Fig. 41), cel din aplicația [The Adventures of Don Quixote App](#) [37], (Fig. 59) diferitele modele 3D, imaginea de pe coperta DVD-ului *Donkey Xote*, de pe copertile de discuri (Fig. 43) sau anumite statuete de lemn (Fig. 42). În toate acestea, sunt vizibile câteva trăsături emblematice: fața prelungă, barba ascuțită, nasul proeminent, mustățile impunătoare. O excepție este jocul *Super Don Quixote*, cu un Don Quijote tânăr și blond (Fig. 11, 54). Avantajul reprezentării origami este că fiind cea mai stilizată, ea subliniază niște trăsături fizionomice specifice, identificabile în mai toate imaginile lui Don Quijote.

V. Concluzii

În producțiile transmediale, Don Quijote parcurge spațiul și timpul, asemenea jidovului rătăcitor: Egipt, Insula Paștelui (Fig 69), Asia (Fig 16), America de Nord, Europa, Nordul îndepărtat, Franța, Spania, Japonia și Extremul Orient. Drumurile lui se intersectează cu acelea ale altor personaje: Moș Crăciun, Dracula, Nero, Napoleon, Robin Hood, mumii și demoni, șerpi și vrăjitoare, pirați, roboți. Eroul lui Cervantes nu ratează nici vizita la castelul locuit de Albă-ca-Zăpada. Totul se petrece ca o înlănțuire de aventuri asemănătoare cu peripețiile din basme, multe episoade completând romanul cervantin. Pe de altă parte, destule episoade din roman nu se regăsesc în transpunerile transmediale ale poveștii. Dincolo de pretinsa gratuitate a jocului ficțional, universul cervantin oferă o sursă de inspirație pentru strategiile de marketing din diferite colțuri ale lumii, din Mexic până în Ungaria și Japonia: se comercializează bocanci și ghete *Cervantes* de diferite culori, „pantofi de damă, model Cervantes” și cizme *Don Quijote* – o eventuală aluzie la pasiunea eroului pentru drumurile lungi. Un lanț de magazine japonez se numește, cum altfel, *Don Quijote*. Același nume îl poartă un magazin din Hawaii (<http://donquijotehawaii.com>). El se revendică explicit de la „stilul” eroului spaniol, cu care are în comun „sfidarea restricțiilor și regulilor abuzive”, „înfruntând voinicește industria de *retail*”. O aplicație pentru telefonul mobil, menită să creeze efectul de „realitate augmentată”, a fost denumită, nu fără motiv, *Don Quijote*.

Analiza noastră a avut în vedere un corpus transmedial constituit în jurul unui

mit literar, în accepția pe care o dă termenului André Dabezies. În această etapă a cercetării, ne-au interesat inventarierea și adnotarea produselor transmediale ale unei comunități slab conectate de creatori, așa cum am definit-o la începutul lucrării. Comunitatea realizatorilor de materiale *transmedia* despre Don Quijote este întrucâtva similară cu grupul programatorilor care realizează *Free Software*, cu grupurile de DJ care produc melodii și clipuri *Nightcore* sau cu grupul utilizatorilor de vocaloizi și interpreți virtuali ca *Hatsune Miku*, care se folosesc de software-ul *Miku Miku Dance*. Toate aceste grupuri nu sunt strict coordonate.

Transmedia storytelling este, potrivit lui Henry Jenkins, procesul prin care „elementele unei ficțiuni sunt distribuite sistematic pe mai multe canale de distribuție, cu scopul de a crea o experiență unificată și coordonată”²⁷. În acest sens, Don Quijote, personajul desprins din romanul lui Cervantes, devine protagonistul unei bogate serii transmediale, asemenea lui Harry Potter sau Batman²⁸. Transpunerea transmedială a lui Don Quijote dovedește vitalitatea literaturii în era digitală și longevitatea unui personaj așezat între coperti acum mai bine de patru sute de ani.

BIBLIOGRAFIE

- Austin, J. L., *Cum să faci lucruri cu vorbe*, traducere de Sorana Corneanu, Pitești, Paralela 45, 2005.
- Barbaruk, Magdalena, *The Long Shadow of Don Quixote*, Peter Lang GmbH, 2015.
- Călinescu, G., „Cervantes”, în Miguel de Cervantes y Saavedra, *Don Quijote de la Mancha*, Chișinău, Hyperion, 1993.
- Dabezies, André, *Le mythe de Faust*, Paris, Armand Colin, 1999.
- Eco, Umberto, *Opera deschisă*, traducere de Cornel Mihai Ionescu, Pitești, Paralela 45, 2006.
- Eliade, Mircea, *Nostalgia originilor. Istorie și semnificație în religie*, traducere de Cezar Baltag, București, Humanitas, 1994.
- Genette, Gérard, *Introduction à l'architexte*, Paris, Seuil, 1979.
- Genette, Gérard, *Palimpsestes. La littérature au second degré*, Paris, Seuil, 1982.
- Jenkins, Henry, "Transmedia 202: Further Reflections", *Confessions of an Aca-Fan: the official weblog of Henry Jenkins*, 2011: http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining_transmedia_further_re.html
- Kinder, Marsha, "Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles", University of California Press, 1991.
- Kinder, Marsha, *Transmedia networks*, <http://marshakinder.com/concepts/o11.html>.
- Kristeva, Julia, *Séméiotikè. Recherches pour une sémanalyse*, Paris, Seuil, 1969.
- Lévi-Strauss, Claude, *Antropologia structurală*, traducere de I. Pechet, prefată de Ion Aluș, București, Editura politică, 1978.
- López-Varela Azcárate, Asun, "Technopoiesis: Transmedia Mythologisation and the Unity of Knowledge. An Introduction", în *Icono 14. Revista científica de*

²⁷ Cf. Henry Jenkins, „*Transmedia 202: Further Reflections*”, *Confessions of an Aca-Fan: the official weblog of Henry Jenkins*, 2011: http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining_transmedia_further_re.html

²⁸ Discutat în Jorge Ignacio Mora Fernandez, „Elementos Narrativos que Sirven para Generar Convergencias e Inteligibilidad en Narrativas Transmediáticas o Narativas Interactivas Lineales”, *Icono 14*, vol. 15 (1), pp. 186–210.

- Comunicación y Tecnologías emergentes*, 15 (1), 2017, pp. 1–34.
- McLuhan, Marshall, *Understanding Media: the Extentions of Man*, Cambridge, The MIT Press, 1994.
- Mora-Fernandez, Jorge Ignacio, "Elementos Narrativos que Sirven para Generar Convergencias e Inteligibilidad en Narrativas Transmediáticas o Narativas Interactivas Lineales", *Icono 14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, vol. 15 (1), 2017, pp. 186–210.
- Popa Blanariu, Nicoleta, "Alternative Insights into Comparative Literature: Interdisciplinary, Intercultural, Intersemiotic. Dancing Ekphrasis and Transmedial Narrative", în Asunción López Varela and Ananta Sukla (Eds.), *The Ekphrastic Turn: Inter-art Dialogues*, Champaign (University of Illinois Research Park), Common Ground Publishing, 2015, pp. 130–167.
- Popa Blanariu, Nicoleta, *Când literatura comparată pretinde că se destramă. Studii și eseuri*, vol. I – II, București, Eikon, 2016.
- Popa Blanariu, Nicoleta, "Transmedial Prometheus: from the Greek Myth to Contemporary Interpretations", în *Icono 14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, 15 (1), 2017, pp. 88–107.
- Popa Blanariu, Nicoleta, Dan Popa, "A Mythological Approach to Transmedia Storytelling", în Renira Rampazzo Gambarato and Matthew Freeman (eds.), *The Routledge Companion to Transmedia Studies*, New York and London, Routledge Taylor and Francis Group, 2019, pp. 447–454.
- Popa, Dan, „Fenomenul Hatsune Miku, avatar 3D sau cântăreață virtuală?”, în *Studii și cercetări științifice. Seria Filologie*, 34 (2015), pp. 137–152.
- Popa, Dan, „Nightcore: variația elementelor suprasegmentale și implicațiile ei comunicaționale”, în *Studii și cercetări științifice. Seria Filologie*, 37 (2017), pp. 193–205.
- Renard, Maurice, „Le brouillard du 26 octobre”, în *Monsieur d'Outremort et autres histoires singulières*, Louis-Michand, 1913, pp. 129 – 197.
- Rifaterre, Michael, *La production du texte*, Paris, Seuil, 1979.
- Rousset, Jean, *Mitul lui Don Juan*, traducere de Angela Martin, cu o introducere de texte ilustrative, tradusă de Meri Antonescu, București, Univers, 1999.
- Vrabie, Gheorghe, *Folclorul, obiect – principii – metodă – categorii*, București, Editura Academiei, 1970.

WEBOGRAFIE

- [1] Stara Zagora Opera: DON QUIXOTE
<https://www.youtube.com/watch?v=v3Qh-Lk5lVA>
- [2] Don Quixote grand pas de deux - Svetlana Zakharova and Andrei Uvarov
<https://www.youtube.com/watch?v=VOIZyYbidAU>
- [3] O DON QUIXOTE MIKHAIL BARYSHNIKOV E CINTHIA HARVEY AMERICAN BALLET THEATRE https://www.youtube.com/watch?v=_ok6qIt-Stc
- [4] Балет Дон Кихот Новая Опера / Don Quixote Opera ! <https://www.youtube.com/watch?v=7biKqNt9oAA>
- [5] Don Quichotte VASILIEV-MATVIENKO 8-12-2013
https://www.youtube.com/watch?v=-OD_RDEoixY
- [6] Mikhail Baryshnikov. "Don Quijote". LUDWIG MINKUS. American Ballet Theatre
<https://www.youtube.com/watch?v=qCIPAnpu7U>

https://www.youtube.com/watch?v=qCIPAnpju7U&list=RDqCIPAnpju7U&start_radio=1&t=0

[7] Don Quijote (Ballet)

<https://www.youtube.com/watch?v=72-oeEMnxO4>

[9] Don Quixote 1 act - Elena Yevseyeva, Vladimir Shklyarov 28.03.2019

<https://www.youtube.com/watch?v=rwllxF5AvCs>

[10] Don Quixote (Ekaterina Krysanova/Ivan Vassiliev), 19.10.2019

https://www.youtube.com/watch?v=ebIwmsDMo_k

[11] Amazing Bolshoi Kitris over Time - Plisetskaya, Maximova, Alexandrova, Osipova, Krysanova, etc

<https://www.youtube.com/watch?v=IDPWAXK4hjs>

[12] Sergei Polunin // DON QUIXOTE (Near-complete Basilio Performance)

<https://www.youtube.com/watch?v=VekK2SK5ohs>

[13] Don Quixote - Act I finale (Marianela Nuñez and Carlos Acosta, The Royal Ballet)

<https://www.youtube.com/watch?v=5fKxzQ8ARTQ>

[14] Don Quixote - Act II pas de deux (The Royal Ballet)

<https://www.youtube.com/watch?v=UJo39pcjhOw>

[15] Don Quixote – The Queen of the Dryads, Act II (The Royal Ballet)

<https://www.youtube.com/watch?v=3iTBHVeUDgo>

[16] Dance of the Matadors, Don Quixote (The Royal Ballet)

<https://www.youtube.com/watch?v=CmaxDQbA0C0>

[17] Why The Royal Ballet love performing Don Quixote

<https://www.youtube.com/watch?v=Q2fKcsdstCY>

[18] DON QUIXOTE 'The Final Performance by Lisa Macuja Elizalde'

<https://www.youtube.com/watch?v=2l3iwneSoBI>

[19] Don Quixote – Cupid Variation (Anna Rose O'Sullivan, The Royal Ballet)

<https://www.youtube.com/watch?v=L2WOKBWOCiI>

[20] Don Quijote 3D Model Rigged

<https://www.youtube.com/watch?v=BZg7AeF-dDY>

[21] Don Quijote De La Mancha 3D model

<https://www.cgtrader.com/3d-models/character/man/don-quijote-de-la-mancha>

[22] Ana M. Penaranda : Don Quijote 3D Model

<https://vimeo.com/74385920>

[23] Tavi: QUIJOTE 3D model

<https://www.cgtrader.com/3d-models/character/fantasy/quijote>

[24] Oferte de statuete Don Quijote

<https://www.olx.ro/oferte/q-don-quijote/>

[25] Christian Afonso Ferreira (sprites Don Q)

<https://www.artstation.com/artwork/ZPRbN>

[26] Melanie Melton – Donkey Xote

<https://www.pinterest.com/meltonmelanie2/donkey-xote/>

[27] Don Quijote y Sancho Panza

<https://www.pinterest.es/soanyast/don-quijote-y-sancho-panza/>

[28] Don Quixote – Saga Lost Saga Lost (varianta manga-anime)

<https://www.pinterest.com/pin/322148179580102386/>

[29] Fernando Vincente – Poster pentru un targ de carte din Madrid

[https://co.pinterest.com/pin/356065914286755202/?amp_client_id=CLIENT_ID\(\)](https://co.pinterest.com/pin/356065914286755202/?amp_client_id=CLIENT_ID())

[&mweb_unauth_id={{default.session}}&simplified=true](#)

[30] Classics Summarized: Don Quixote

<https://www.youtube.com/watch?v=a2C--8o3MVE>

[31] Hernán Sánchez Martínez de Pinillos, Why Don Quixote is the Best Work of Fiction According to 100 Authors, Library of Congress, Hispanic Division, 2016

<https://www.youtube.com/watch?v=JibrlA0gYQc>

[32] MyAbandonware : Download Don Quijote

[Download Don Quijote - My Abandonware](#)

<https://www.myabandonware.com/game/don-quijote-2g6>

[33] Super Don Quijote

https://en.wikipedia.org/wiki/Super_Don_Quix-ote

[34] Super Don Quixote

[Super Don Quix-ote Laserdisc Game - YouTube](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=tpdQ1tV7IVw>

[35] Don Quixote (pentru consolele Sega)

[The Return of Don Quixote - YouTube](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=3iUabzNOXkQ>

[36] Don Quijote Lost Saga

[Korean Lost Saga Don Quixote First Look \(Hero 122, Normal\) - YouTube](#)

https://www.youtube.com/watch?v=z-3ZLo_ZRrk

[37] The Adventures of Don Quixote App

<https://www.youtube.com/watch?v=o4QVG7blfkQ>

[38] Jeremy Reviews It... - Don Quixote Board Game Review

[Jeremy Reviews It... - Don Quixote Board Game Review - YouTube](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=npQ0jCsud3k>

[39] [Animated Epics / Don Quixote 1 - YouTube](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=XxS6LYsF0vU>

[40] Don Quixote: A Dream in Seven Crystals (1994)

<https://www.youtube.com/watch?v=bjKS14HF9tk>

[41] DESAFORADOS GIGANTES (EL QUIJOTE de MIGUEL de CERVANTES

<https://www.youtube.com/watch?v=IVJEo92sy48>

[42] DON QUIJOTE DE LA MANCHA (1979) - QUIXOTE

<https://www.youtube.com/watch?v=w4tFzD13hmc>

https://www.youtube.com/watch?v=WGMKc_x1R-A (episodul I și melodia)

[43] Pagina oficiala a seriei de desene animate

<http://www.quijote.tv/>

http://quijote.tv/dvddq12_B.htm

[44] The Adventures of Don Coyote and Sancho Panda Intro

<https://www.youtube.com/watch?v=iKj8qIvvkTo>

[45] Don Quixote - Bedtime Story (BedtimeStory.TV)

<https://www.youtube.com/watch?v=2tWiLOOcYkE>

[46] Act 1, Scene 10 | Don Quixote | Royal Shakespeare Company

<https://www.youtube.com/watch?v=F8i55x7755g>

[47] Don Quijote at Shambala Festival

https://www.youtube.com/watch?v=O_zD1mTSoGo

[48] Ark II - Episode 14 - Don Quixote

<https://www.youtube.com/watch?v=RWiG6giRSpl>

[49] Cervantes, Miguel, Don Quijote de la Mancha, Ed Hyperion, Chișinău. 1993.

- [50] Classic TV - ARK II
https://www.youtube.com/watch?v=OyqhZUp_R2M
- [51] Disney That Never Was - Don Quixote
<https://www.youtube.com/watch?v=jVovmiTnAHk>
- [52] Michael Sommer: Don Quijote to go (Cervantes in 13,75 Minuten)
<https://www.youtube.com/watch?v=rTtNNy3BHg>
- [53] Ghostbusters | The Ghost Of Don Quixote | TV Series | Full Episodes | Kids Cartoon | Videos For Kids <https://www.youtube.com/watch?v=46UvMd62RbA>
<https://www.youtube.com/watch?v=42wo87C0ZdY> (en)
- [54] Don Quixote
https://ia800304.us.archive.org/28/items/DonQuixote_585/DonQuixote_512kb.mp4
- [55] Man of La Mancha 1968 Paris Cast (L' Homme de la Mancha)
[https://archive.org/details/man-of-la-mancha-1968-paris-cast-l-homme-de-la-mancha/Man+of+La+Mancha+1968+Paris+Cast+\(L'+Homme+de+la+Mancha\)/03+Dulcin%C3%A9a.flac](https://archive.org/details/man-of-la-mancha-1968-paris-cast-l-homme-de-la-mancha/Man+of+La+Mancha+1968+Paris+Cast+(L'+Homme+de+la+Mancha)/03+Dulcin%C3%A9a.flac)
- [56] Don Quijote 🤪 y Sancho Panza 🧑🏻 | Pelicula completa en Español Latino | Full HD
<https://www.youtube.com/watch?v=DTU2XrvMmVU>
- [57] Donkey Xote - PSP Gameplay 1080p (PPSSPP)
https://www.youtube.com/watch?v=oK_R-6N9W9Q&list=PLJ1IQzeuH17ezvO9d0LN8ceqThE1nCD6J&index=7
- [58] „Donkey Xote” măgărușul Buclucaș animație dublată în Limba română
<https://www.youtube.com/watch?v=ZI8DpxlLtOk&list=PLr5-Vu4dPg545zdRLsdiczLSGlcC0Eji7&index=24&t=0s>
- [59] Don quijote, Collection by Mecias Cuñas Reinoso
<https://www.pinterest.com/cuasreinoso/don-quijote/>
- [60] Donkey-Xote
<https://alchetron.com/Donkey-Xote>
- [61] List of works influenced by Don Quixote
https://www.wikiwand.com/en/List_of_works_influenced_by_Don_Quixote
- [62] on Kişot | Türkçe Çizgi Film | Don Quijote y los Cuentos De La Mancha | Zukkoke Knight (1980)
<https://www.youtube.com/watch?v=oiseB9Is9bY>
- [63] Don quijote y los cuentos de la mancha Episodio 3 Sorpresa Monstruo y niño
<https://www.youtube.com/watch?v=r8AoHouMr54>
- [64] Don quijote y los cuentos de la mancha 9 Drácula
<https://www.youtube.com/watch?v=5OUBv-WoYuA>
- [65] Don Quijote y los cuentos de la mancha capitulo 1
<https://www.youtube.com/watch?v=ONnoD6SIWco>
- [66] Don quijote y los cuentos de la mancha Episodio 23 Santa Clauss maestro de ladrones
<https://www.youtube.com/watch?v=ELQiOGd4dKE>
- [67] Don quijote y los cuentos de la mancha Episodio 11 Egipto
https://www.youtube.com/watch?v=5zX01_9qDM4
- [68] Don Quijote y los Cuentos de la Mancha Episodio 12 Capoleon
https://www.youtube.com/watch?v=rVF_yJOly28
- [69] Don Quijote y los Cuentos de la Mancha 22 El espejo mágico del castillo de Blanca Nieves

- <https://www.youtube.com/watch?v=2VCd1tM-tdg>
[70] Kerem Saltuk: Don Quijote is Everywhere
<https://www.youtube.com/watch?v=r30QQxIKJGw>
[71] Don Quichotte de Provence
<https://www.youtube.com/watch?v=MVG8B4qVIPY>
[72] Shrek (2001) - Kill the Ogre Scene (3/10) | Movieclips
<https://www.youtube.com/watch?v=aQqAUXKn7t4>
[73] Don Kihot
<https://www.youtube.com/watch?v=ZvbV3EvunNU>
[74] Cartea cărților
<https://www.youtube.com/watch?v=1rU69WgndQ>
[75] Let's Play Kingdom Hearts Episode 22: "Entering the empty book."
<https://www.youtube.com/watch?v=uypeVR4Z9II>
<https://www.youtube.com/watch?v=NWND0QzPIJ0>
[76] Kyle decided to animate a lady entering and exiting a book for some reason idk
<https://www.youtube.com/watch?v=haERGAunqAY>
[77] Lesson 1 Don Quijote, the greatest book of all time
<https://www.youtube.com/watch?v=q5d9bLAueAc&t=5s>
[78] Discover Don Quijote de la Mancha
<https://donquijote.ufm.edu/en/>
[79] Dark Souls 2: Don Quijote PvP
<https://www.youtube.com/watch?v=L4QigN6fo-Q>
[80] M.A.R. CARNAVAL 2019 PROYECTO DON QUIJOTE
<https://www.youtube.com/watch?v=DKNaI-huFpE>
(cosplay + melodía Don Quijote y Sancho)
[81] Don Quijote Miguel de Cervantes Saavedra Audiolibro Parte 1
https://www.youtube.com/watch?v=cI_MfGx3y5g
[82] Don Quijote, Hörspiel
https://www.youtube.com/watch?v=Q_ItWcGC6q4
[83] Neoton Familia - Don Quijote 2017 (N-Joy Remix)
<https://www.youtube.com/watch?v=GWgEYs27njE>
[84] Learn English Through Story - Don Quixote by Miguel de Cervantes
<https://www.youtube.com/watch?v=fGT6zx6sDOY>
[85] EL QUIJOTE Y LA POESÍA
<https://www.youtube.com/watch?v=csAoongKjD0>
[86] Don Quijote - Daniel Bermejo [ORIGAMI TUTORIAL]
<https://www.youtube.com/watch?v=zCWO243qf00>
[87] Iscusitul hidalgo Don Quijote de la Mancha de Miguel de Cervantes Saavedra
TEATRU RADIOFONIC COMEDIE
https://www.youtube.com/watch?v=6jV1P_80Qo8
[88] DON QUIJOTE cu Radu Beligan 🇷🇴 Teatru Radiofonic Subtitrat
<https://www.youtube.com/watch?v=24CqPAAW1-8>
(Piesa de teatru radiofonic "Don Quijote" de Yves Jamiaque, după romanul lui Miguel de Cervantes Saavedra. Înregistrare din anul 1979.)
[89] Don Quijote - Miguel de Cervantes Saavedra
<https://www.youtube.com/watch?v=-RqxGylIyK8>
[90] Puppet Man of La Mancha teaser
<https://www.youtube.com/watch?v=M1f7ZovL-tI>

- [91] Man of La Mancha (1984, Full Production)
<https://www.youtube.com/watch?v=p0Cz1wh8pfo>
- [92] Music of Quantum Leap - Part 2 (Man of La Mancha)
<https://www.youtube.com/watch?v=rYIF6fgQgTk>
- [93] AMTSJ Man of La Mancha
<https://www.youtube.com/watch?v=rYIF6fgQgTk>
- [94] The Impossible Dream-Man of La Mancha
<https://www.youtube.com/watch?v=RfHnzYEHAow>
- [95] Man of La Mancha 2002 Broadway cast Album
<https://www.youtube.com/watch?v=R-0WqSqgVCE>
- [96] sketchfab.com
https://sketchfab.com/search?q=Don+Quijote&sort_by=-relevance&type=models
- [97] Learn English Through Story - Don Quixote by Miguel de Cervantes
<https://www.youtube.com/watch?v=fGT6zx6sDOY&t=94s>
- [98] Don Quixote Audio books with subs Learn English Grade 4
<https://www.youtube.com/watch?v=6sm-DIO1GR8>
- [99] zukko knight opening original japones
<https://www.youtube.com/watch?v=5riMbIwPOuQ>
- [100] The adventures of Don Quixote| Presentation|Приключения Дон Кихота|Знакомство|3д-анимация в Blender
<https://www.youtube.com/watch?v=Wm3sg5fFmnY>
- [101] Mikhail Baryshnikov's Don Quixote
<https://www.youtube.com/watch?v=hWzyRHgpRkc>
- [102] Northville Ballet Theatre – 2019.
<https://www.youtube.com/watch?v=oR8f4Mp-vR0>
- [103] Heigh Ho - Snow White and the Seven Dwarfs
<https://www.youtube.com/watch?v=HI0x0KYChq4>
- [104] Force of Will Wiki
https://force-of-will-tcg.fandom.com/wiki/Don_Quijote,_the_Wandering_Knight
- [105] Diary - Harry Potter
<https://www.youtube.com/watch?v=B3HnzfNZOl4>
- [106] Last Action Hero - This is Happening Scene (2/10) | Movieclips
<https://www.youtube.com/watch?v=IXmWL4J2wwI>

ANEXA



Fig. 1: Don Quijote desființează granița dintre imaginar și real în [18]



Fig. 2: Don Quijote și Sancho în Egipt



Fig. 3: În luptă cu robotul din jocul *Lost Saga*



Fig. 4: Aventură fantastică și periculoasă



Fig. 5: Don Coyote și Sancho Panda – onomastică și omofonie



Fig. 6: Repovestire Don Quijote cu piese Lego



Fig. 7: Don Quijote și Sancho – din plastilină animată



Fig. 8: Coregrafia aventurii, în [1]



Fig. 9: Don Quijote, păpușa uriașă [47]



Fig. 10 : O recuzită emblematică



Fig. 11: *Super Don Quijote* – afiș pentru sala de jocuri



Fig. 12: *Super Don Quijote* – înfruntarea cu totemul zburător



Fig. 13: Don Quijote în jocul *Lost Saga*, însoțit de un cap de cal cu reminiscențe apotropaice

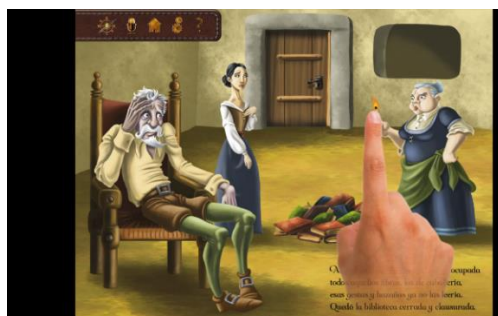


Fig. 14: *Adventures of Don Quijote App*: roman interactiv (*visual novel*), cu elemente de joc video



Fig. 15: *Don Quixote: A dream in seven crystals*



Fig. 16: *Don Quixote: A dream in seven crystals, Asia*



Fig. 17: *Don Quixote: A dream in seven crystals, Egipt*



Fig. 18: *Marșul găinilor instruite de Rocinante*



Fig. 19: *Don Quijote îi explică jucătorului cum să îl ghideze pe Rucio*



Fig. 20: *Donkey Xote: Sancho cu Rocinante în planul al doilea și model 3D de măgăruș din filmele cu Shrek*



Fig. 21: *Don QuiChotte de Provence – transpunere modernă – film experimental*



Fig. 22: Din filmul de prezentare a jocului
Lost Saga



Act 1, Scene 10 | Don Quixote | Royal Shakespeare Company

Fig. 23: Don Quijote: o misiune și un
companion



Fig. 24: Sancho ieșind ca o fantomă din carte



Fig. 25: *Lost Saga*



Fig. 26: Zukoke Knight pe inelele lui Saturn



Fig. 27: După ieșirea din carte: Sancho
Panza și Don Quijote



Fig. 28: Don Coyote și Sancho Panda



Fig. 29: Robin Hood



Fig. 30: Don Coyote, Sancho Panda și Robin Hood

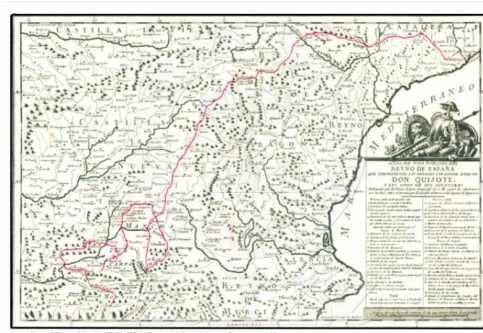


Fig. 31: Harta și teritoriul: traseul lui Don Quijote

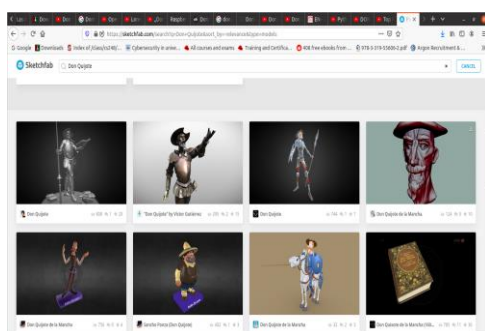


Fig.32: Modele 3D ale lui Don Quijote cu lance scut, armură, castron pe cap



Fig. 33: Don Quijote: model 3D



Fig. 35: Deschizător de capace, cu siluetele personajelor



Fig. 36: Evident, Don Quijote



Fig. 37: Carcasă de stick

Fig. 34: Suport de sticlă de vin

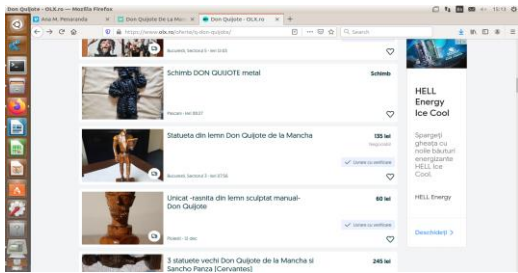


Fig. 38: Produse Don Quijote, vândute pe site-ul românesc OLX



Fig. 39: Carte de joc salvatoare

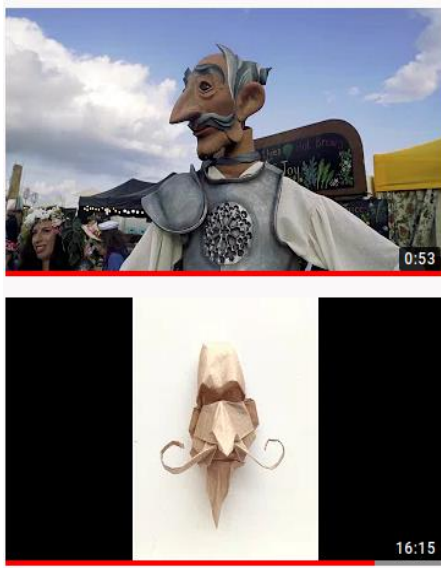


Fig. 40: Don Quijote – origami



Fig. 41: Mărci fizionomice recurente



Fig. 42: Statuetă din lemn



Fig. 43: Copertă de disc



Fig. 44: Breloc

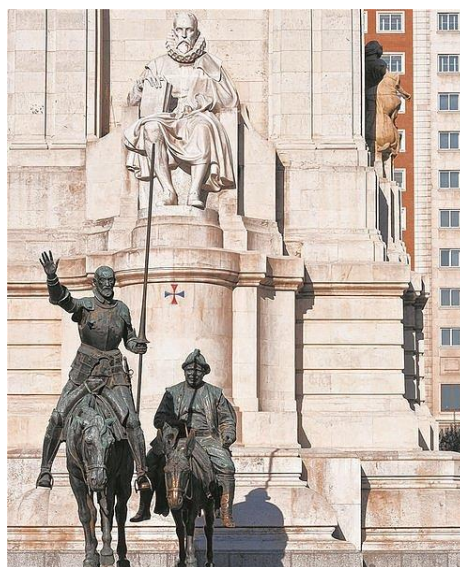


Fig. 45: Grup statuar la Viena



Fig. 46: Măgar din filmul *Shrek*



Fig. 47: Măgăruș din filmul de animație 3D *Donkey Xote*



Fig. 48: Găinile pe podium



Fig. 49: *En garde!* Don Quijote vs. Moș Crăciun



Fig. 50: În ajutorul domniței: Don Quijote vs. Dracula

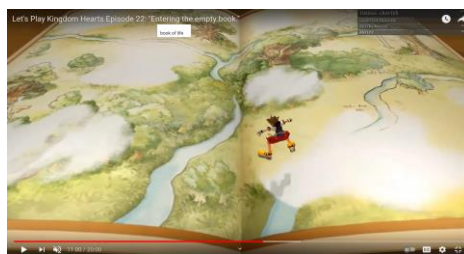


Fig. 51: Intrarea în carte (*Kingdom Hearts*)



Fig. 52: (Un fel de) Pegas, calul lui Don Quijote



Fig. 53: Marșul piticilor (*Heigh-ho, heigh-ho*)



Fig. 54: (*Super*) *Don Quixote* și totemul zburător



Fig. 55: Afiş pentru B.D



Fig. 56: Don Quijote și morile de vânt – plastilină animată



Fig. 57: Pe cablu: salvarea domniței



Fig. 58: Don Quijote atacă bomba pe care o confundă cu un cavaler (serialul *Ark II*)



Fig. 59: Armura: joc de puzzle

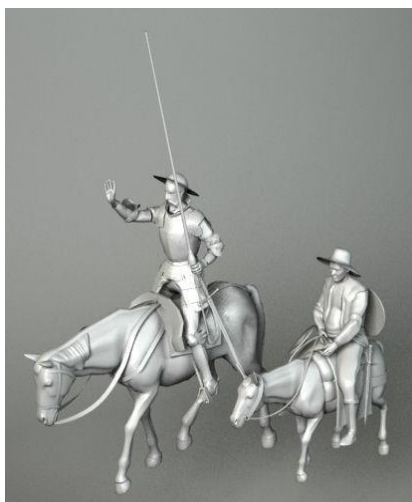


Fig. 60: Model 3D. Don Quijote și Sancho



Fig. 61: Reclama la cizme *Don Quijote*

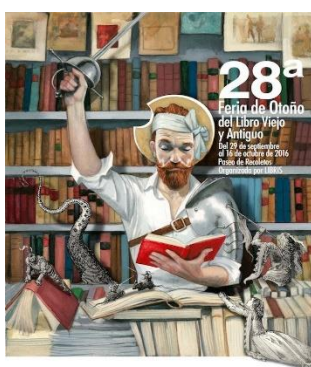


Fig. 62: Don Quijote, pe afișul unui târg de carte



Fig. 63: Don Quijote – teatru cu figurine din jocul *Lego*



Fig. 64: Don Coyote și Sancho Panda



Don Quijote y los Cuentos de la Mancha Episodio 12 Capoleon

Fig. 65: Franța vs Spania: Napoleon vs Don Quijote



Fig. 66: Un portret emblematic: exteriorizarea fantasmelor



Fig. 67: Echipa pregătită pentru carnaval



Fig. 68: Păpușa Don Quijote, pe un băț cu cap de cal



Fig. 69: Insula Pastelui în *Super Don Quixote*



Fig. 70: Don Quijote, *alias* Zukkoke Knight, își măsoară forțele cu Dracula



Fig. 71: Confruntarea cu șarpele – *Super Don Quixote*



Fig. 72: Intertextualitate vizuală – măgăruș din jocul *Shrek* similar cu cel din *Donkey Xote*



Fig. 73: Aventurile lui Don Quijote – CD cu lecții pentru copii între 1-6 ani



Fig. 74 : *Bedtime story*: atacarea uriașului



Fig. 75: Intrare și ieșire din *Cartea cărților* printr-o ceață luminoasă