



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO
DISEÑO EDITORIAL E ILUSTRACIÓN

NARRACIÓN VISUAL EN EL ARTE SECUENCIAL
ADAPTACION DE TEXTOS LITERARIOS A LENGUAJE NARRATIVO VISUAL

TESIS PARA OPTAR POR EL GRADO DE
Maestra en Diseño y Comunicación Visual

PRESENTA

Laura Valentina Álvarez Peña

TUTOR PRINCIPAL

José Luis Acevedo Heredia
Facultad de Artes y Diseño

MIEMBROS DEL COMITÉ TUTOR

Mtro. Guillermo Ángel De Gante Hernández
Dr. Marco Antonio Sandoval Valle
Dr. Omar Lezama Galindo
Mtro. Sergio Koleff Osorio
Facultad de Artes y Diseño

CIUDAD UNIVERSITARIA, CD. MX, AGOSTO DE 2020



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

CONTENIDO

PRÓLOGO	5
INTRODUCCIÓN	7
1. EL DIBUJANTE DE HISTORIETAS COMO ADAPTADOR	11
1.1. EL AUTOR COMO TRADUCTOR	14
1.2. TRADUCCIÓN INTERSEMIÓTICA	18
1.3. DEL LENGUAJE VERBAL AL LENGUAJE VISUAL	21
2. LEER LA IMAGEN	29
2.1. EL LENGUAJE VISUAL Y SU FUNCIÓN NARRATIVA	33
2.2. LA PARADOJA SEMIÓTICA EN LOS CÓMICS	36
2.3. MODELO TIPOLÓGICO DE ANÁLISIS SEMIÓTICO	42
3. LA ADAPTACIÓN COMO RENOVACIÓN DEL LENGUAJE	55
3.1. EL PAPEL DEL LECTOR	58
CONCLUSIONES	69
ANEXOS	72
BIBLIOGRAFÍA	73

PRÓLOGO

La primera vez que viajé a México fue en el 2016. Había juntado todos mis ahorros de trabajar en dos monitorías en mi universidad en Bogotá y el presupuesto apenas me daba para diez días. Lo gasté todo, lo invertí todo. Me quedé en casa de un amigo, aprendí a montar en metro, caminé hasta el cansancio y contra la frustración de no poder caminar más, me perdí saliendo de Chapultepec justo en el día de la independencia y también me perdí por las calles del centro, encontré refugio en las librerías y descanso en los museos. El único viernes que estaría en la ciudad lo tenía planeado para ir a Xochimilco a conocer la Facultad de Artes y Diseño. Ya había buscado algunas maestrías y la de la UNAM me parecía una gran opción. En ese entonces cumplía con casi todos los requisitos para ingresar y estaba ansiosa por saber de qué se trataba. Esas vacaciones fueron una excusa.

Llegué a Xochimilco y empecé a preguntar por información del posgrado sin mucho éxito hasta que una mujer muy amable me indicó que tenía que preguntar en la Academia San Carlos, en el centro de la ciudad. Era viernes y cerraban hacia las 2:00 p.m. Entonces corrí. Todavía hoy me pregunto cómo hice para llegar justo unos minutos antes que cerraran, cómo ese día el camión me dejó cerca a la estación de metro que necesitaba. ¿Cómo llegué a tiempo? Ya afuera, después de tener la información que necesitaba, sabía que tenía que hacer un plan: cuántos créditos me faltaban de mis dos pregrados¹, cuánto tiempo me llevaría completarlos, qué semestre me tenía que extracreditar y qué semestre sería sólo media matrícula. Días después ya sabía que a partir de ahí volvería en dos años.

Cuando estaba por graduarme de la universidad Javeriana vi mi proceso académico en retrospectiva, había estado durante siete años de clase en clase cursando dos pregrados simultáneamente y encontré una analogía que casaba conmigo en ese momento: estudié arte porque fue mi primer amor, ese que te hace creer, experimentar, desencantarte, aprender... pero entré a literatura porque es como ese hogar a donde siempre vuelves, sin importar qué, vuelves por su calidez, su comodidad, porque te recibe con los brazos abiertos.

Sin embargo, el posgrado que elegí fue en artes, o en Artes con mayúscula como muchos quieren imposter. Habían pasado dos años desde que elegí volver, por ambición, por testarudez, por inocencia también y resulta que de artes manuales no hice nada durante la investigación y tampoco propongo, en este proceso, algún método correspondiente a las artes. Verán, un hueco que me ha incomodado siempre es el ignorar a propósito las bondades de otros campos del conocimiento cuando se entrometen en las

¹ En Colombia, los pregrados equivalen a las licenciaturas en México.

actividades creativas, parte de eso también está explicado más adelante. Pero, si algo he aprendido en estos trece años de carrera profesional es que las artes son en sí incómodas.

¿Es necesaria la teoría cuando hablamos de arte? La teoría no es sólo una reflexión, reflexionar es sólo uno de los pasos. La teoría habla de nosotros, de cómo construimos la visión del mundo, dónde le ponemos límites y cuáles límites tiene intrínsecamente; la teoría nos ayuda a ponerle un orden, a que la entropía surja, le da palabras a lo que muchas veces por intuición hacemos. Creo profundamente en que la teoría no delinea fronteras a los alcances del arte. Al contrario, nos formula nuevas preguntas y nos empuja hacia nuevos caminos. Para mí, haber estudiado Literatura —estudios literarios, para ser más exactos— fue la iluminación entre tantas dudas que el mismo gremio tiene instauradas, sin importar el país donde se esté. En Colombia o en México, en una universidad privada o en una pública, las artes y el diseño tienen en común esa dificultad de encontrar un discurso que no sólo cumpla con los requisitos comunicativos, sino que esté acorde a las cualidades expresivas de la creatividad que se nos ensarta en cada uno de nosotros. La trampa es que buscamos un discurso que pretenda ser arte, que pretenda ser literatura, que pretenda ser académico, cuando pocas veces en el camino se nos ha obligado a hacerlo o no sentimos el gusto de. Yo no estudié Literatura por la literatura misma, sino porque encontraba en las palabras de otros lo que yo quería expresar.

Pienso, a veces nos falta eso. Comunicar más para mostrar mejor, leer más para revisarnos, preguntar más para encontrar más dudas. Entonces, ¿por qué investigamos en las artes, desde las artes? si estamos acostumbrados a que los ojos ajenos nos miren... A veces también, nos hace falta precisamente eso, que otros ojos quieran aprender y que nosotros podamos aprender de sus miradas. Después de llevar esta barca remando a cuestras, pesa entender cómo todas las mezclas interdisciplinarias son tan necesarias, pero llevan un historial demasiado corto. Que la academia exija resultados para los que no otorga bases sólidas es una realidad común y el error consecuente es que se desperdicien recursos sin que haya investigaciones proporcionales al capital invertido. A los artistas nos hace falta herramientas más allá de las que usamos.

Ahora bien, hace falta que nos exijamos a nosotros mismos resultados mejores, nuevas fronteras, nuevas restricciones. No porque nuestro trabajo creativo no requiera de funciones comunicativas directas y estrechas, significa que no estamos capacitados y capacitadas para ello. Este y otros tantos trabajos de investigación con mejores resultados han sido producto de esa interdisciplinariedad tan esquiva. Nuestras pretensiones son diferentes a las de las ciencias naturales o ciencias sociales, de eso no hay duda, pero no ha sido excusa para entrometernos, para ser incómodos.

Qué pasa si hacemos un viaje, qué pasa si gastamos todo lo que tenemos, qué pasa si hacemos un plan. Investigar sin ser ciencias debería ser sinónimo de inversión. Pasaron dos años desde que empezó esta generación del posgrado. Pasaron dos años más desde que sabía que estaría aquí, escribiendo estas líneas finales.

INTRODUCCIÓN

«Un clásico es un libro que nunca termina de decir lo que tiene que decir.»

ÍTALO CALVINO.
Por qué leer los clásicos.

Una de las bases de la cultura popular de los últimos veinte años es entender la premisa “everything is a remix”, todo es una remezcla de contenido vigente con el pasado, pero no porque sea material reutilizable sino porque es una forma de hacerle homenaje a las cosas que nos gustan, para revivirlas. Cuando una canción nos gusta la repetimos cuantas veces sea necesario para aprendernos la letra; podemos ver un mismo capítulo de *Los Simpson* y reírnos del mismo chiste; o entre tantas opciones de sabores de helado preferimos el clásico que nos gusta antes que el sabor nuevo. La repetición actúa en la memoria basándose en la experiencia placentera de la primera vez y la retroalimenta con la misma sensación o la incrementa porque, como dice el refrán “mejor bueno conocido que malo por conocer”. Con eso, ¿hacia dónde van las intenciones de apropiarse de las cosas que nos gustan? La remezcla apela a ese sentido de apropiación en donde más que pretender hacer algo nuevo, lo que hay es un homenaje. Esa sensación de “quiero mostrarte algo que me gusta mucho porque me hace sentir esto”.

Así han surgido canciones que *samplean*² a otras, o referencias en las películas a otras películas y textos que citan a otros textos para alimentar la comprensión

² En música, los anglicismos *sampling* y *sampleado* y también el término muestreo musical hacen referencia al acto de tomar una porción o *sample* (muestra) de un sonido grabado en cualquier tipo de soporte para reutilizarla posteriormente como un instrumento musical o una diferente grabación de sonido. Se elabora, así, una mezcla o sucesión de secuencias de canciones o vídeos que además pueden estar transformados mediante efectos. (Extraído de <https://es.wikipedia.org/wiki/Sample>)

de la lectura —práctica a la que Genette llamó *metatexto*—. Es por esto que las remezclas no son tan novedosas y aluden al encadenamiento de palimpsestos que, de rastrearlos, nos llevarían muy atrás en la historia; faltaría ver cuándo, dónde y cómo la palabra *adaptación* fue utilizada para una obra creativa. De hecho, la misma palabra nos indica una acción transitiva pues muestra que antes de sí misma hay un estado físico o intangible a su mismidad —un metatexto o un palimpsesto—. Esta intuición es la que da inicio a la investigación.

En mis primeros acercamientos a los cómics llegué a la adaptación de *Informe sobre ciegos*, un capítulo que pertenece al libro *Sobre héroes y tumbas* de Ernesto Sábato, uno de mis escritores favoritos de ese momento y fue como volver a leer el texto original. La sensación lúgubre y la paranoia estaban vívidas en las imágenes. Este no es un ejemplo único, el dibujante Alberto Breccia tiene en su bibliografía varias adaptaciones de textos pertenecientes a la literatura universal, de la misma manera en que muchos dibujantes de cómic se han dado a la tarea de llevar cuentos, poemas o novelas enteras a forma de viñetas. Nicolás Tellop, en un artículo sobre adaptaciones literarias en el cómic americano y europeo para la revista digital francesa *Neuviemart*³ (editada por Thierry Groensteen), además de poner en contexto el debate de la influencia de la literatura en los cómics, utiliza la palabra ‘transposición’ para describir el proceso de la adaptación, sucede que en el idioma español

³ neuviemart.citebd.org

esta palabra no tiene la misma connotación del francés pues nos indica más un cambio de lugar o de posición que un cambio de materialidad. Se podría divagar inútilmente qué es lo que de la literatura se lleva al cómic, qué del texto se representa en imagen, porque no se limita a la representación de equivalentes icónicos o simbólicos, sino a representar una narración —algo que precisamente el cómic hace—. Sin embargo, queda la duda de si el cómic está en la capacidad, primero, de ser equivalente al lenguaje textual/verbal y, segundo, de ser soporte de la complejidad inherente de la literatura. Si el cómic tiene un lenguaje visual que lo caracteriza, cómo muchos afirmamos, ¿bajo qué parámetros o argumentos sucede esto para que podamos compararlo con lo que sucede en un texto?

Debo iniciar con por el ejercicio de concluir de antemano el por qué hablar del lenguaje visual en el cómic es una terminología inseparable, incluso es más pertinente que hablar de géneros y reúsos de formatos comerciales, porque es un objeto de estudio que sigue vigente y al que se le han abierto más espacios de investigación tanto en coloquios de los Salones del cómic que hay alrededor del mundo, como en espacios universitarios y hasta en centros especializados de investigación en lingüística y filología entre otros. Ya el cómic ha pasado su edad adolescente, donde justamente era un ente doliente, que buscaba espacios a dónde pertenecer y al que ahora se le abren nuevos espacios donde es aceptado en su extrañeza, en su incompreensión, es su multiplicidad.

Esta investigación es una base de lo que se podría continuar con estudios más específicos, por eso el enfoque se dirige a plantear bases semióticas aplicables al dilema del lenguaje visual como traducción de un lenguaje verbal ya que la *traducción*, más que la *transposición*, sí infiere lo que sucede internamente en la narración cuando es representada en un sistema semiótico diferente. Para ello intervienen factores como, por un lado, el lugar de enunciación del autor que se enfrenta a darle cuerpo al texto de otro autor pero que tiene que mediar el lenguaje a través de su propia voz, el dibujo; y por otro lado, a la lectura de ese resultado desde la perspectiva del receptor que es cómplice del trampantojo, está viendo una narración a través de la

interpretación de alguien más, a una escritura múltiple.

Por esa razón, y un poco siguiendo la línea crítica de Thierry Groensteen⁴ para poder evaluar el lenguaje visual de los cómics, bajo la perspectiva del lenguaje, los criterios deberían ser tanto visuales como narrativos. En cierta medida, los historietistas somos conscientes de ese proceso, pero lo que busca demostrar esta investigación es que las adaptaciones de textos literarios al lenguaje visual y secuencial atraviesan y cuestionan las categorías propias de lo que es y cómo se debería leer y apreciar un cómic y, sobre todo, cuando la obra en cuestión es derivada de la literatura la interdisciplinariedad es indudablemente necesaria para entender cómo un lenguaje textual y verbal se convierte en un lenguaje visual.

No obstante, todas las aristas no pueden ser abarcables. Un aspecto importante es, también, proponer que es posible desvincularse de las categorías formales estéticas que se usan para analizar las imágenes (forma, contraste, color, perspectiva, composición, etc.) y enfocarse en el estudio del lenguaje visual en el cómic, en el carácter narrativo de la yuxtaposición de las imágenes derivado de un texto fuente y que prima sobre el valor estético de la obra. En el caso de las adaptaciones, al ser correspondientes éstos cómics a una obra literaria con un inherente carácter narrativo, se desata nuevamente el dilema de cómo o en dónde clasificar al cómic. Sin intención de ahondar en ese problema y, a pesar de no considerar por definición que los cómics sean literatura, la principal hipótesis es entender al lenguaje visual desde su construcción semántica y semiótica destacando la labor del historietista y el proceso que tiene que hacer para poder construir la obra y “decir casi lo mismo” como escribe Umberto Eco, haciendo una traducción entre sistemas semióticos comparables.

La pregunta que propongo, para ampliar la disyuntiva, sería ¿qué sucede con los ejemplos de cómic que son adaptaciones de textos literarios, a qué categoría pertenecen?, a la que tocaría responder todos los interrogantes añadidos: ¿son simplemente adaptaciones o son interpretaciones? ¿son

4 Thierry Groensteen. *The system of comics*. (Jackson. Estados Unidos: University Press of Mississippi. 1999).

considerados obras independientes de sus textos de partida?
¿cuánta libertad tiene el historietista si la historia es de otro? ¿qué herramientas son las adecuadas para analizarlos?

La investigación que propongo se divide en tres ejes: **1)** Ver al historietista como un **traductor-adaptador**, y no tanto como un intérprete-lector del texto u obra fuente, las imágenes son narrativas en cuanto dependen de un argumento base, es una traducción intersemiótica⁵. **2)** Comparar el uso semántico y semiótico del lenguaje visual tomando al cómic que se deriva de la obra fuente como una **traducción** del lenguaje textual, la paradoja diegética que suscita la adaptación es el constante e inestable cambio de funciones semánticas entre texto e imagen, con el que propongo un modelo tipológico de las características de uso del lenguaje particular en los cómics. Y **3)** ya que el cómic derivado termina siendo un *metatexto* —usando las categorías de Genette— su impacto cultural dentro del medio artístico y como obra editorial puede que ser evaluado bajo esa condición y, en una atrevida adición, ver cómo una adaptación de un texto literario no sólo tiene la intención de acercar “textos clásicos” a nuevos públicos sino que se hace con esa confusa razón con la que Pierre Menard *escribe* el Quijote, la traducción intersemiótica lleva a una renovación del lenguaje.

5 Término explicado extensamente por Umberto Eco, comparando los postulados sobre traducción de R. Jakobson y C.S. Peirce en *Decir casi lo mismo. La traducción como experiencia* (México: Lumen. 2000)

1. EL DIBUJANTE DE HISTORIETAS COMO ADAPTADOR

Desde que se empezaron a producir comicbooks en la industria editorial ha sido común encontrar el ejercicio de adaptar obras literarias, sean novelas o cuentos, al lenguaje visual del cómic. Sucede que, como en el cine, los ejemplos son innumerables y de los que incluso se pueden encontrar varias versiones del mismo texto literario convertido a cómic o libro álbum por diferentes dibujantes. En Estados Unidos, incluso, está la colección *Classic illustrated*⁶ editada entre los años 1940 y 1971 por Albert Kanter⁷, un migrante ruso que trabajaba como vendedor en una editorial de New York. Esta

6 Se puede consultar en línea en <https://archive.org/details/classic-illustrated>

7 Albert Lewis Kanter (1897-1973). Nació en Baranovitch, Rusia, el 11 de abril, fue el menor de los hijos de Henry e Ila (Mirsky) Kanter, quienes huyeron de las persecuciones del Zar. La familia emigró a los Estados Unidos en 1904 y vivieron en Nashua, New Hampshire con sus tres hijos pequeños. En 1917, Albert se mudó a Savannah, Georgia donde conoció a Rose Ehrenrich, se casaron y tuvieron tres hijos. En 1925, la familia se mudó a Miami, Florida con intención de mejorar su calidad de vida pero sin mucho éxito. Después de los destrozos del huracán Okeechobee (1929) y de la Gran depresión de 1929 se mudaron a New York con ayuda de los hermanos de Albert. Kanter encontró trabajo como representante del editor de Colonial Press, vendía, entre otras cosas, las obras de Mark Twain, Jack London y Rafael Sabatini. Eventualmente, pasó a trabajar para Elliott Publishing Company (1940). Asombrado por que los jóvenes preferían leer cómics que textos de literatura clásica, Kanter creó una línea de historietas en las que en cada número publicado sería sobre una adaptación de una obra literaria, algo que no se había comercializado antes en este formato. La primera adaptación fue Los tres mosqueteros de Alexander Dumas y dibujada por Malcom Kildale (ilustrador, entre otras cosas, de novelas pulp y de algunas historietas y eventualmente se encargaría de la dirección de arte de toda la colección). En palabras de Kanter, la colección “fue creada para activar el interés por las grandes obras maestras e incitar el deseo de leer el texto original”.

(Véase: William B. Jones, Jr. *Classics Illustrated: A Cultural History* (recurso digital en GoogleBooks https://books.google.com.mx/books?id=cGSAJrlxS34C&pg=PA240&lpg=PA240&dq=albert+kanter&source=bl&ots=2gPcm-Hn-._&sig=ACfU3U2w65ESsXP_oaVqiakab7kpy-47oHQ&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjJiLLRjcPnAhUOEawKHTB2AiEQ6AEwEnoECA4QAQ#v=onepage&q=albert%20kanter&f=false)

colección fue creada por la motivación de acercar al público juvenil a las obras literarias y su edición alcanzó a las 169 publicaciones de obras clásicas de la literatura (de origen americano o europeo en su mayoría) adaptadas a cómic. El formato exigía que éstas obras maestras quedaran resumidas entre 60 y 80 páginas para que su producción fuera rentable, pero con la que, evidentemente, la historia original no quedaría completamente representada en las imágenes. En general, todos los otros ejemplos que se puedan documentar y clasificar están motivados con la misma ventajosa intención, ser un gancho para las lecturas de las obras de texto.

Bien lo registra Nicollas Tello⁸, los primeros cómic-adaptaciones que se realizaron en Francia son de encuentros afortunados de historietistas del nivel y reconocimiento de Jacques Tardi (1946) o Martin Veyron (1950) con obras de autores clásicos de la literatura como Faulkner, Kafka o Dostoïevski, también editados como colección con el nombre de “*Aventuras mundiales*”, entre las décadas de los 50 y 70, casi al mismo tiempo que fue publicada la colección de Albert Kanter. Muy seguramente, si buscáramos también en las genealogías de publicaciones de otros países con un fuerte mercado de cómic como España, Italia o Argentina, encontraríamos también ejemplos de publicaciones de cómics basados en novelas o cuentos de autores literarios —casos a los que valdría la pena empezar a rastrear y analizar—.

En la historiografía del cómic se ha llegado a concluir que tiene como antecedente, compartido con la ilustración, a los iluminadores de los manuscritos medievales que empezaron a realizar las imágenes en concordancia a la información que contenían. La interpretación de los textos resultó en *ilustraciones*, la labor del ilustrador perduró con

8 Neuvimeart 2.0. “*Adaptations literaires*”. Abril 2014. <http://neuvimeart.citebd.org/spip.php?article767&fbclid=IwAR2oJ9-M8ZWzKFs-G5oDiWzDRYTHvkAUm6pVDVi2TLDa2qD4uRNLWaphuof4>

el paso de los siglos y, así mismo, evolucionó a la par de las exigencias del mercado. Los cómics se desvincularon de la representación del concepto o del tema principal de los textos y de la metodología de la ilustración, adquirieron su propio discurso al permitirse transitar entre varios medios de comunicación, y se constituyó como producto cultural y social al servicio del entretenimiento y la comunicación.

Sin embargo, no se pueden desentender los diferentes matices y subgéneros que el noveno arte desarrolló. La aparición de las adaptaciones de textos literarios al formato de *comicbook* provocó que intuitivamente los dibujantes se salieran de las restricciones de los formatos de publicación (caricatura política o satírica, *comic strip* para periódicos o historietas cortas compiladas en revistas) y exploraran con historias propias en formatos narrativos de extensiones más largas, dónde se emulara el volumen de páginas de una novela escrita. En consecuencia, nació el debate que antes no

existía de si el cómic es literatura, si el cómic es un género literario o si es mejor llamarlo novela gráfica para diferenciarlo de ‘esos cómics para jóvenes’. Incluso, si volvemos a la anécdota del ejemplo de la colección de Kanter el nombre que lleva es “Clásicos Ilustrados” (*Classics Illustrated*) que resalta su intención de proximidad al texto literario y no el elemento realmente innovador: que fueran narraciones con imágenes y que éstas lograban acortar el tiempo de lectura de las originarias extensas obras de texto; el cómic tuvo función de complemento y no sobresalió por su particular y complejo sistema semiótico —aún no con tan extensos estudios— que constituye el lenguaje narrativo con imágenes y, en el caso de las adaptaciones, no sólo se apelaba a la interpretación del texto sino que había una reducción argumental aunque tuviera extractos literales del texto escrito. Y a esto, vale antes aclarar que, de todas las clases de historietas que hay, las adaptaciones destacan por cuestionar su propia categoría.



Albert Kanter con un ejemplar de *Classic Illustrated* (ilustración propia).

Esta confusión taxonómica de pensar que las historietas son literatura persiste, en parte, debido a la terquedad de que la categoría ‘*novela gráfica*’ no se comprenda como formato o una línea editorial asignada con un nombre prestigioso que se refleja en ventas. Y es que, incluso, los historietistas y dibujantes no se consideran literatos. Poner algunas historietas a la altura de las novelas del canon literario no las convierte en literatura. Razón por la que todavía se hace necesario continuar con las investigaciones sobre el lenguaje narrativo visual —y del que va a tratar el próximo capítulo— como aporte a los icónicos trabajos realizados por Scott McCloud y Neil Cohn.

Entre muchos de los aspectos a considerar en el estudio de las adaptaciones, el papel del autor necesita un respaldo porque, como en los libros ilustrados, su nombre es tan importante como el del autor del texto y el proceso de interpretación que está realizando para dibujar la obra tendría que analizarse bajo unas categorías diferentes. El método de creación de una obra propia no podría ser similar a cuando está haciendo una obra basada en otra ya existente, por lo tanto, el proceso de construcción de guión y de dibujo necesita corresponder a unas necesidades diferentes, distancias de los recursos estéticos del autor entre otras variantes. Y, por otro lado, la industria editorial también debería reconocer que el protagonismo de la obra adaptada en cómic no debe llevar al nombre del dibujante a un segundo plano.

En cuanto al proceso del historietista, para realizar estas obras, está condicionado a la lectura del texto base y las “libertades” que se puede tomar para recrear en imágenes el mundo que existe en el texto van a tener como punto de inicio lo que propone el primer autor. La adaptación en el cómic es paráfrasis, interpretación, recreación, visualización y representación de palabras en imágenes; en cuyo caso, difiriendo de la ilustración de un texto —que termina siendo un comentario al texto—, el cómic *cuenta* el texto (postulado formulado por Daniel Barbieri en su libro *Los lenguajes del cómic*)⁹ y, por lo tanto, las imágenes tienen un grado mayor de interpretación narrativa. Todo esto, sin de-

jar de lado la labor empírica que hacia el lector tiene que ser imperceptible: la obra que está leyendo es *como* la original sin serlo. La adaptación, en este caso, puede considerarse como una *traducción* de un sistema semiótico¹⁰ de palabras a uno de imágenes y textos que convergen en una misma estructura y, en consecuencia, el autor historietista no es sólo un intérprete.

¹⁰ El término sistema semiótico es usado por Eco múltiples veces en el libro *Decir casi lo mismo* usando como ejemplo el modelo glosemático de Hjelmslev, sin desglosar puntualmente en su definición. Para ello, la referencia se encuentra en *La estructura ausente* (1986) en donde paso a paso explica los efectos de la investigación semiótica: “*Tanto las funciones como las propiedades de nuestro sistema elemental son las mismas que la lingüística de Saussure asigna a la estructura (y que no casualmente Saussure designa siempre como “sistema” y no como “estructura”). Según Ferdinand de Saussure, al igual que toda la tradición lingüística estructuralista, estructura es un sistema a) en el que cada valor está establecido por posiciones y diferencias y b) que solamente aparece cuando se comparan entre sí fenómenos diversos reduciéndolos al mismo sistema de relaciones*”. En otras palabras, un sistema semiótico es un conjunto de símbolos comunicativos que, como unidad, tienen un significante en particular. En este caso, el lenguaje del cómic es un sistema semiótico compuesto de un sistema lingüístico y unos códigos visuales (o un lenguaje verbal y otro no verbal) particulares que funcionan como una unidad con una capacidad comunicativa particular y no compartida con otros sistemas de signos aunque estén compuestos por los mismo elementos.

⁹ Daniele Barbieri. *Los lenguajes del cómic*. (Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica S.A. 1993. pág 12).

1.1. EL AUTOR COMO TRADUCTOR

«No quería componer otro Quijote —lo cual es fácil— sino el Quijote. Inútil agregar que no encaró nunca una transcripción mecánica del original; no se proponía copiarlo. Su admirable ambición era producir unas páginas que coincidieran palabra por palabra y línea por línea con las de Miguel de Cervantes.»

JORGE LUIS BORGES.
Pierre Menard, autor del Quijote

Un dibujante de historietas sí o sí es una persona que tiene mucha paciencia —yo misma escribo desde ese lugar de enunciación—, el trabajo finalizado toma en leerse unos cuantos minutos cuando el hacerlo llevó, probablemente, más que unas cuantas horas; de esa misma manera habrá trabajado un escritor, entonces ¿con qué ambición un historietista se da a la tarea de revisar una obra de otro autor para volverla a hacer?, ¿para reescribirla? Por eso, propongo como ejemplo el cuento *Pierre Menard, autor del Quijote*, de Jorge Luis Borges, como analogía para las preguntas que pueden surgir de esta investigación. A pesar de que el señor Menard no haya traducido, adaptado, cambiado o resumido el Quijote escrito por Cervantes pero que sea el mismo Quijote es precisamente donde está punto de inflexión. La reescritura cambia toda relación con el lector de la obra y el lector cambia cómo la obra se relee. Así como leer una novela escrita originalmente en otro idioma y leer la traducción en la lengua materna, es y no es.

En el artículo *Pierre Menard, autor del Quijote: una reflexión sobre la práctica del comentario textual*¹¹, de Martina

Vinatea Recoba, se explica muy bien este proceso de reescritura. Para parafrasearlo, Menard intentó acercarse a la obra desde dos diferentes métodos, el primero era acercarse a Cervantes, conocer al autor tratando de imitar su fé, su posición política y su contexto histórico, el lenguaje del autor es la guía para tener el espectro de la interacción entre autor e intérprete, pero todo queda descartado por su facilidad. Luego, como segunda opción, Menard se relaciona con el sentido del texto desde sus propias experiencias, su posición frente al Quijote no es como autor sino como un lector desde un contexto histórico, social y cultural diferente al de Cervantes. La reescritura de la obra la hace Menard como lector al vincular al texto literario desde su propia vivencia, es la forma de apropiarse del texto original sin necesidad de cambiarle una palabra. “*De ahí que Menard no quisiera ser Cervantes, sino ser el lector Menard y escribir el Quijote, su propio Quijote*” concluye Vinatea Recoba. Este acto hermenéutico de comprensión del texto se define como *desplazamiento hermenéutico*, explicado por Georges Steiner aplicado al tema de la traducción, en donde “*el acto de esclarecer, trasladar y anexar la significación*”¹²

¹¹ Apuntes 67, segundo semestre 2010: páginas 157-169 / ISSN 0252-1865 Copyright 2010: Centro de Investigación de la Universidad del Pacífico.

¹² George Steiner, *Después de Babel. Aspectos del lenguaje y la traducción* (México: Fondo de Cultura Económica, 2001. 3ª edición. p 303

es el punto de partida para apropiarse de la tarea de traducir. Vale añadir un sobresalto que el mismo Steiner ponía de advertencia, la simetría absoluta entre un texto y su equivalente en otra lengua, aunque fuese ideal es, más bien, imposible.

El dibujante juega a ser Pierre Menard: no debe aspirar a llevar el mismo texto en una sinonimia absoluta y perfecta a imágenes narrativas secuenciadas, sino a primar su posición de lector dentro de la metáfora de la *traducción*, es intérprete de un sistema lingüístico que va a pasar a otro. No obstante, toda traducción está precedida por una interpretación y, extendiendo el postulado de Steiner, la *traducción* concierne a mundos (interpretaciones) posibles y el historietista hace todo lo posible por ponerse en el lugar del autor

del texto, tiene que leer todas sus coyunturas y permitirse encontrar por su propia experiencia el texto de su lectura; sin embargo, esto no indica método alguno para el trabajo.

Este postulado del papel de Menard sobre el texto de Cervantes formula la metáfora del autor como traductor, pero abre la pregunta sobre cuál traducción es posible y por qué resaltar la posición del autor. Toca asumir que nos enfrenta inmediatamente con un problema etimológico: no es igual interpretar a traducir ni a adaptar. Con qué necesidad, entonces, pensar que un dibujante que lleva un texto a imágenes está haciendo una traducción y no una interpretación a lo que conocemos como adaptación si, en primer lugar, los términos parecieran no tener relación alguna:

*El verbo **adaptar** viene del latín *adaptare* (ajustar una cosa a otra) compuesto con: el prefijo *ad-* (hacia, aproximación), como en adjetivo, *adherir*, *admitir* y adverbio. Este prefijo se relaciona a una raíz indoeuropea **ad-* (a, cerca).*

*El verbo *aptare* (ajustar, aplicar ceñir, equipar), frecuentativo del verbo *apere* (amarrar). Este verbo es vinculado con la raíz indoeuropea **ap-* (alcanzar, coger).*

***Traducir** viene del latín *traducere*, que significa “pasar de un lado a otro”. La palabra está compuesta por el prefijo *trans-* que significa “de un lado a otro” y *ducere*, “guiar, dirigir”. *Ducere* proviene del indoeuropeo *deuk*, “guiar”, y se puede encontrar en la palabra latina *dux* (gen. *ducis*, originariamente significaba “comandante” de tropas militares y más tarde por el medioevo llegó al español como cargo nobiliario en *duque*).*

Sin extender mucho la distinción entre los tres términos, la interpretación se entiende como parte del proceso tanto de las adaptaciones como de las traducciones, en ambos ejercicios el lector interpreta el sistema semiótico para hacerlo entender de otra forma, la relación entre los dos es similar a la que empíricamente encadena un traductor de idiomas. Podrían parecer similares, pero una denotación no infiere necesariamente a la otra.

Cuando hablamos de adaptaciones, el primer ejemplo que tendríamos es de obras literarias a películas, siendo

este medio audiovisual de una audiencia más numerosa al permitir que más personas se encuentren viendo una misma *obra* en una sala, contrario a lo que pasa con un libro que difícilmente puede ser leído simultáneamente por dos personas. Tendríamos grandes ejemplos como los cuentos de los hermanos Grimm u otros clásicos infantiles llevados a película animada por el gran emporio Disney o, para estar más cerca, llevamos más de 10 años viendo adaptaciones de cómics de superhéroes a la gran pantalla. De hecho, *mejor guión adaptado* es una categoría para los

premios Oscar de la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas. En cambio, para alguien que no esté dentro del medio, no es común hablar de la adaptación a cómic de un cuento de Sábato, o de esa icónica obra de Proust *En busca del tiempo perdido* dividida en 17 tomos dibujados por Stéphane Heuet. Menos podríamos reconocer como adaptación una pieza musical que haya surgido de una fábula, o una pintura que se haya basado en una canción. Se podría clasificar a todos estos ejemplos como si tuviesen un grado de *adaptabilización* —si es que existiera— pretendiendo que la pregunta se redirigiera a abarcar tal tarea monumental.

Pero la pregunta surge de que, entre todos los ejemplos, sólo entre el cómic y la literatura existe una tensión particular irresoluta. Las historietas, en esa búsqueda de una autonomía no sólo como arte sino como lenguaje, se han visto siempre frente a la barrera de haberse valido de todas las estructuras narrativas propias del lenguaje literario, por lo que hasta se ha dicho que son un subgénero de la literatura y se les ha nombrado bajo la distinción de *novela gráfica*. Craso error —y para eso, se pueden consultar a todos los textos de filólogos, críticos y semiólogos que se han dedicado a estudiar desde muchas perspectivas al llamado noveno arte—. La discrepancia ocurre por el carácter narrativo y a la función de lenguaje textual que entre ambas comparten, que no pasa con las adaptaciones musicales o teatrales, por poner un ejemplo. En cualquier caso, no son literatura, son historietas.

Y, para puntualizar, las adaptaciones de un texto literario (cuento, novela, fábula) a cómic cuestionan y agreden a todas las premisas que se puedan hacer frente al tema. Que sea o no literatura es una cuestión que poco tiene en cuenta la existencia de la frontera entre lo que hace la imagen del cómic frente a un texto dado y lo que hace la ilustración en el mismo caso. Valdría más hablar del carácter narrativo y del manejo del lenguaje que realiza el dibujante al *trasladar* un sistema lingüístico a un sistema semiótico tan distinto en su materialidad, el autor escoge dentro de todos los mundos posibles un camino de negociación entre el texto y la imagen con el que promete el mayor grado de fidelidad al texto base. Tampoco está de más aclarar que la *traducción*

no es un proceso aplicable a todos los posibles ejemplos de interpretación entre sistemas semióticos, la *traducción* es una metáfora para la forma de *interpretar* texto a imagen en una historietista, sus interpretaciones semánticas van a ser similares al texto fuente y el canal de traducción va a ser el autor de las imágenes. La pregunta radicaría en cuál es la posibilidad de traducción que este ofrece, qué campo semántico va a primar en esa traducción dentro de todas las formas de expresión diferentes a la forma del contenido. La multiplicidad de las sustancias expresivas vale también para sistemas no verbales. En el cómic cuentan las imágenes, pero también el ritmo, la composición, el contraste, la relación entre imagen y texto, la gramática de los elementos lingüísticos propios. Como es el argumento el que se adapta a la forma expresiva, a la materia nueva del sistema semiótico, el autor precisa de unos límites interpretativos sin que estos comprometan su estilo expresivo. Decía Gadamer:

*Si queremos destacar en nuestra traducción un rasgo importante del original sólo podemos hacerlo dejando en segundo plano otros aspectos o incluso reprimiéndolos del todo. Pero ésta es precisamente la clase de comportamiento que llamamos interpretación (...) pero como [el traductor] se encuentra regularmente en situación de no poder dar verdadera expresión a todas las dimensiones de su texto, esto significa para él una constante renuncia.*¹³

Si el autor hace un buen uso del lenguaje de llegada y sabe interpretar el lenguaje base, ¿qué clase de traducción está haciendo, a qué elemento tiene que dar mayor proporción o, en este supuesto grado de *adaptabilización*, que rasgo o característica del lenguaje es la que traduce? La disyuntiva sucede igual en las traducciones interlingüísticas, e incluso es la misma pregunta que se han hecho las diferentes corrientes críticas de la literatura: es la estructura, la forma, el uso de la palabra, etc... La respuesta es todas y ninguna. No habría forma de decretar un método o una guía que

13 Georg Gadamer. *Verdad y método* (Salamanca, Sígueme. 2001).

indique cómo se debe hacer una adaptación, porque de todas formas se interpela a la interpretación del autor que va a llenar al texto de una nueva carga semiótica. El cómic resultante, aunque el mismo, es totalmente diferente porque el lenguaje es distinto. Por ejemplo, ni trama ni argumento son elementos lingüísticos, son estructuras, estas pueden representarse en otro sistema semiótico pero que, en teoría, no deberían alterarse, sino que deberían ser lo más fiel posibles al texto base. O, si la colocación del ritmo narrativo es un acordeón de descripciones textuales, en una historieta se puede marcar por continuos silencios contemplativos. El método es una alusión puntual a cada caso que se dé, acá lo que valdría la pena alentar es que los historietistas no ataquen al texto como mejor les venga en gana, sino que sea un proceso de *lectura* en la que se contemple todas las posibilidades en que se pueda mostrar al texto base con la ambición de ser una transcripción, pero con la libertad de interpretación que el autor historietista considere necesaria para su conformidad y en los que pueda aprovechar al máximo los recursos estructurales que el lenguaje le otorga.

¡Ojo!, la advertencia queda radicada a muchos autores críticos que, en empatía con cualquier filólogo, no sólo defienden la búsqueda y uso de las palabras precisas, sino que no se descuiden los otros aspectos del texto, como ya he mencionado. O, como diría Eco “una traducción no debe decir más de lo que dice el original, es decir, debe respetar las reticencias del texto fuente” a lo que suma “en el cambio de la materia no sólo se corre el riesgo de decir más de lo que dice el original. Se corre el riesgo de decir menos”¹⁴. El diálogo que debe mantener el autor dibujante con la obra no sólo tiene que ser constante, sino que hermenéuticamente tiene que buscar la fidelidad semántica y sintáctica en sus propias proporciones, es ahí donde el intérprete se convierte en un *traductor intersemiótico*. El desplazamiento hermenéutico debería apelar al que el lenguaje narrativo visual resulte en una visión y un sentido lo más cercano posible al que carga el texto base sin perder su rango de interpretación, de lo contrario estaría saboteando el proceso al deconstruir en extremo la obra.

Faltaría ver entonces qué ocurre cuando las adaptaciones apelan por alejarse totalmente del texto, como sería el caso de *La tempestad* (2008) de Santiago García y Javier Peinado, basada en la obra de teatro homónima de William Shakespeare pero en realidad es la versión llevada al futuro, en un viaje espacial. ¿Con qué criterios consideraríamos en este caso que es una adaptación? Los personajes, los giros y motivos narrativos son iguales a los de la tragicomedia de 1611 en otro contexto. ¿Es un plagio? ¿Es un *remix*?

Queda entonces la duda práctica, la transmutación del texto a una imagen ¿puede ser considerada una traducción? El silogismo apunta a que dicha obra nueva es una *traducción* si en su nuevo lenguaje logra expresar todos los niveles del contenido de la obra base y no se limita a hacer una transcripción con imágenes descriptivas del texto. Este desplazamiento hermenéutico debe tener como premisa inicial que en el cambio de sistema semiótico de representación el autor le está dando una visualidad. La adaptación de una obra literaria a otro medio (sea obra de teatro, cine, cómic, etc) no tiene que ser una transcripción palabra por palabra de lo que dice el texto, sino una en la que el autor historietista se presta como negociante entre dos lenguajes que comparan elementos semánticos pero que funcionan de manera distinta debido al sistema semiótico al que pertenecen.

Hay que tener en cuenta, como reclamo final, que esta obra es una obra nueva y, de todas formas, carece de la firma del historietista como único autor —en casi todos los casos—, menos como traductor porque es una categoría que no corresponde a su trabajo. El paso del tiempo y de la gestión editorial frente al mercado del cómic ha sabido reconocer de a poco el papel de ilustradores e historietistas como autores autónomos con reconocimiento equivalente al autor de un texto; el cómic es tanto suyo como del autor del texto, bajo los límites en los que se pueda considerar la obra y la autoconciencia del autor del trabajo que está haciendo. El historietista está adaptando una obra ajena y la suya es una obra totalmente nueva, es un creador de lenguaje.

¹⁴ Umberto Eco. *Decir casi lo mismo. La traducción como experiencia*. (México: Lumen, 2003), pág 695 y 702.

1.2. TRADUCCIÓN INTERSEMIÓTICA

Queda, de todas formas, un resquicio de la diatriba entre traducción e interpretación que se puede pasar por alto, es una cuestión de terminología si ponemos énfasis en lo que el significado y significante representa en cada uno de los sistemas semióticos: si el significado sigue intacto, la interpretación del signo se considera como una traducción —para definirlo por encima—. En el hipotético grado de *adaptabilización*, entonces, llamaríamos sólo interpretación cuando tanto significado como significante se alejan de sus homólogos de la obra base. Para Roman Jakobson (1896) ese aspecto es el que establece la diferencia entre la traducción y una interpretación, si la equivalencia de significado se mantiene, que en el caso de las imágenes sería el *nivel narrativo*, es posible hablar en términos de traducción.

Teniendo claro que, como nombré anteriormente, a todo proceso de traducción infiere una interpretación, en ambos casos significa hacer una apuesta por el sentido de un texto como resultado metodológico de comparar sistemas semióticos que, en este caso, tienen diferente materialidad o sustancia.

Habría que partir del punto de los estudios de traducción y remitirse a la escuela de George Steiner (1929) que concluye que no hay una verdadera teoría de la traducción, quedando así en una encrucijada. Y no necesariamente, dentro de *Después de Babel. Aspectos del lenguaje y la traducción* formula espontáneamente que “traducir es superar las disparidades superficiales de las lenguas”¹⁵. Al verlo desde la traducción entre lenguas distintas queda velada la duda de si es posible traducir con total similitud un idioma a otro, pregunta que muchos lingüistas y filólogos llevan como tatuaje en la cara, ¿qué tanto se está perdiendo con la traducción si no puede ser cien por ciento fiel al lenguaje original?

Ahora, qué pasa en el caso de cuando el lenguaje perte-

nece a un sistema semiótico distinto y distante del verbal. No es un tema de discusión novedoso, desde que se ha hablado sobre qué es un signo y qué conforma al lenguaje ha habido distintos acercamientos a lo que hoy conocemos como *traducción intersemiótica*, y ya los autores se refieren a este con toda confianza. Para hacer un repaso rápido al rastreo de la definición, clasificación y uso de este término en “*Decir casi lo mismo*” de Umberto Eco hay una cronología general sobre traducción desde los aportes semiológicos y que pone como epicentro a Roman Jakobson (1896) al ser el primero que propone un modelo lingüístico en el que formula una clasificación de los tipos de traducción (interpretación) que existen, teniendo como base la relación entre los sistemas semióticos que constituyen la comunicación. Explica que existen tres tipos de traducción: intralingüística, interlingüística e intersemiótica¹⁶, pero a esta última la llamaba *transmutación* (adoptando el mismo término dado por Charles Sanders Peirce (1839) por el cambio de sistema semiótico donde la materia o el conjunto de signos son no verbales).

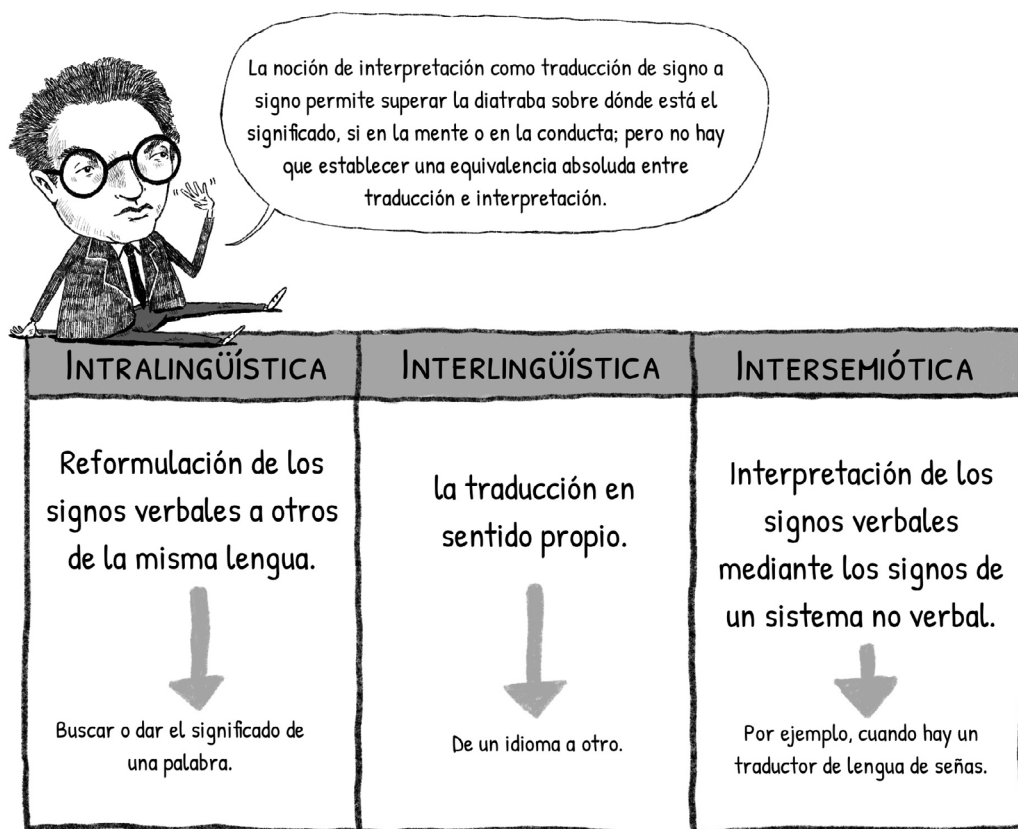
Al ser Peirce filósofo, no puso bajo una perspectiva metodológica o empírica su propuesta, sino que es Jakobson el que continúa este correlato intencional para poder él desarrollar su propio modelo lingüístico y que permitirá que se siga profundizando sobre el tema.

Según Steiner “la traducción interlingüística puede tomar dos caminos: o es el modo de designar el modelo operativo de todos los intercambios significativos (incluida la traducción intersemiótica o transmutación de Jakobson), o es una subsección de este módulo”¹⁷. Pero es una visión limitada a pocos sistemas no verbales y habría que tener en cuenta otros

¹⁶ Umberto Eco. *Decir casi lo mismo. La traducción como experiencia*. (México: Lumen, 2003), pág 477.

¹⁷ George Steiner, *Después de Babel. Aspectos del lenguaje y la traducción*, pág

¹⁵ George Steiner, *Después de Babel. Aspectos del lenguaje y la traducción* (México: Fondo de Cultura Económica, 2001. 3ª edición), pág 93



Roman Jakobson y los diferentes tipos de traducción (ilustración propia).

aportes anteriores que contemplan la traducción inter-semiótica como un eje diferente dentro de la traducción.

En el artículo de Lauro Zavala *La traducción intersemiótica en el cine de ficción*¹⁸, en una cronología teórica propia, incluye el concepto de *cronotopo* de M. Bajtin (1895) porque con él se incluye el análisis de los contextos de interpretación —contextos sociales y culturales que en esta primera y segunda parte no son tan necesarios, pero sí para dejarlos como correlato intencional para más adelante—.

En la cronología, tanto Eco como Zavala nombran al lingüista danés Louis Hjelmslev (1899) que desarrolla un modelo glosemático, un aporte que seguía por la línea de Saussure con una perspectiva desde el formalismo. Este

modelo indica que para todo sistema semiótico hay un plano de la expresión y un plano del contenido, ambos conformados por sustancia y forma. Esta separación de significantes similar al modelo atómico deja de lado los recorridos semánticos. A pesar de que Zavala lo usa como modelo empírico para hablar de traducción intersemiótica hacia el cine, sólo lo deja enunciado sin comprobación metodológica.

Queda la duda de qué tan aplicable es este modelo de glosemática para todos los sistemas semióticos. Duda con la que Paolo Fabbri (1939) en *El giro semiótico* divide las teorías semióticas en dos etapas. Tampoco habla directamente de la traducción, pero propone un punto importante: “el lenguaje no se puede descomponer en unidades semióticas mínimas para recomponerlas después y atribuir su significa-

¹⁸ Lauro Zavala, «La traducción intersemiótica en el cine de ficción.» *Ciencia ergo sum* (Universidad Autónoma del Estado de México) 16, nº 1 (marzo-junio 2009): pág 47-54.

do al texto del que forman parte”¹⁹. Es decir que no es tan práctico descomponer el lenguaje cuando los elementos que conforman el sistema no están necesariamente desentendidos o que su función afecta o depende de algún otro elemento. El lenguaje verbal tiene esa facilidad de descomponerse hasta su última partícula, pero no todos los sistemas semióticos son tan laxos, pues sus elementos articulan otras características a través de la sustancia de la expresión que hace posible que trasmita otros significantes que en el lenguaje verbal no encuentra equivalente. Se puede observar que un determinado sistema semiótico puede decir más o menos lo que otro sistema semiótico, pero no se puede decir que ambos son capaces de expresar las mismas cosas y menos de la misma manera. Fabbri argumenta la necesidad de recurrir a una ampliación del panorama del sistema —sin dejar de lado el análisis de los signos de manera independiente— incluyendo marcos de análisis como la narratividad de los agentes sintáctico-semánticos, la acción y la pasión dentro de la configuración e interrelación dentro del sistema semiótico, y otros problemas de la representación (material) de los signos no lingüísticos.

El giro semiótico que propone Fabbri abre un poco más las puertas a la consolidación teórica de la traducción inter-semiótica pues le da una certeza: *el proceso de traducción es aplicable a otros tipos de comunicación textual*²⁰, o más bien a otros lenguajes no verbales. El semiótico estonio Peeter Torop (1950) aplica la contribución del giro semiótico para profundizar en diferentes dimensiones de las traducciones entre sistemas semióticos verbales y no verbales, enfocándose en el impacto de la *traducción* en sus medios de recepción de los *textos*, argumentando que las interconexiones que se producen entre el texto y su traducción corresponden a las diferentes materialidades que ese texto pueda tener. Para ser más claros, la materialidad del sistema no verbal interfiere en el significante general de la traducción. En consecuencia, *estos diferentes sistemas signícos coexisten como textos dife-*

*rentes, y al mismo tiempo, representan un texto particular en cuyo marco, son interpretados cambios y digresiones tanto en el plano del contenido como de la expresión*²¹. Por lo tanto, es preciso aclarar que la traducción inter-semiótica no podría tener establecida una metodología general y empírica de manera previa porque no se puede seguir el mismo proceso con todos los lenguajes y con las diferentes transmutaciones que puedan existir, una pieza musical a pintura, un poema a una instalación, una fotografía a un cuento, una fábula a una obra de ballet, etc. Ninguna va a tener compartida una metodología si acaso similar o igual en su forma de adaptación.

En la traducción la meta del proceso de interpretación, en donde se le ha dado a la palabra una identidad estructural, es darle a un signo su significado dentro de un sistema. Pero la adaptación, como proceso y entidad, es significativa del texto base, tiene que ser entendida desde el punto de vista del medio cultural al que llega. *“Una adaptación puede, por ejemplo, ser el primer encuentro con el texto fuente en la cultura donde no existe traducción del libro”*²². Según la propuesta de Torop, se conforman intertextos pues con sus ejemplos considera que entre el texto base y el *texto* de salida habrá intrínsecamente una dependencia. A lo que vuelve mi pregunta ¿qué tan práctico es tener una única metodología aplicable a todos los sistemas semióticos no verbales? Puede que la categoría de *adaptación* le dé una libertad intangible a las diferentes materialidades de los sistemas semióticos y *traducción*, como proceso interpretativo, sea la validación metodológica que establezca la relación del texto con sus intertextos de manera permanente.

19 Paolo Fabbri, *El giro semiótico* (Barcelona: Gedisa editorial, 2000), pág 41.

20 Peeter Torop, *Intersemiosis y traducción inter-semiótica*. Cuiculco, Vol. 9.(2002).

21 Peeter Torop, *Intersemiosis y traducción inter-semiótica*. Cuiculco, Vol. 9.(2002), pág 4.

22 Peeter Torop, *Intersemiosis y traducción inter-semiótica*, pág 15

1.3. DEL LENGUAJE VERBAL AL LENGUAJE VISUAL

Usar y apropiarse de la palabra ‘Literatura’ en el contexto de las historietas es incluso más conflictivo que el término ‘novela gráfica’²³, hay quienes desconocen que la categoría es sólo el término editorial para denominar el formato de *largo aliento* (con un número de páginas superior al de otros formatos más populares, similar al de las revistillas *pulp*); ni siquiera se podría incluir en la definición la condición de una temática “independiente”, “cercana a las narrativas de la literatura”, “con estructuras narrativas complejas” y un largo etcétera, porque sería excluir por unas condiciones superficiales y dentro de unas categorías poco adecuadas para lo que son y lo que hoy entendemos como cómics. Decir, por ejemplo, que un cómic de superhéroes de *Adventure Comics* no puede tener una entrega en formato de novela gráfica es un sesgo de superioridad editorial falso.

Por ejemplo, la propuesta de Hugo Pratt, creador de *Corto Maltés*, es adoptar el término de *literatura dibujada*, mientras que Roman Gubern, reconocido escritor e historiador en el medio, utiliza el término *narración figurativa*²⁴. Y así, se pueden encontrar numerosos intentos por definir el lenguaje del cómic, todos acertados y criticados pues no abarcan la totalidad de los usos que se le han dado y a los que siempre habrá una excepción. Incluso a la definición más conocida y usada, propuesta por Scott McCloud, le han hecho numerosas críticas²⁵. Esto da pie para continuar el debate de la comparación o paralelo

entre literatura y cómic. El silogismo resultante es una incógnita: 1) un *cómic* puede ser *literatura*, 2) hay *literatura* en el cómic y 3) pero no todos los cómics son *literatura*.

Sigue existiendo una zona fronteriza en la que se juntan todos los comportamientos de la imagen como *literatura dibujada*, por lo que resulta necesario hacer algunas precisiones poniendo a la palabra *cómic in situ*: el cómic y la literatura se han relacionado desde el momento en que las publicaciones periódicas les abrieron espacio a las imágenes de las portadas de las revistas *pulp* y continuaron contando las historias con imágenes en las páginas interiores. Obviamente en ese momento eran consideradas como ilustraciones llanamente. Pero, a diferencia de ejemplos como el de *Little Nemo* de Winsor McCay, estas publicaciones estaban en un formato separado al de los periódicos. Resulta que estas primeras publicaciones adaptaban los mismos textos de estos géneros periféricos, tan populares en los años 30 y 40, en Estados Unidos, que eran publicados de forma económica y se vendían en grandes cantidades a la clase obrera. Y así como su calidad física era baja, lo era la calidad literaria de las historias. El trabajo de los ilustradores hacía que estas revistas fueran atractivas y su estética estaba influenciada por la estética *pin up* y la ilustración publicitaria. Paulatinamente se fueron incluyendo ilustraciones en las páginas internas que, a diferencia de la calidad de impresión y de que fueran a todo color, iban por lo general en blanco y negro, con un gran uso de la línea y, en años más tardíos y con la mejora de los equipos de impresión, se fueron añadiendo gradientes mediante los *puntos ben day*. No dejaron de ser librillos ilustrados, que mantenían el carácter de las imágenes decorativas como en los manuscritos iluminados o los libros didácticos para niños.

En el momento en que estas historias policíacas, de terror o de misterio se convierten en dibujos, éstos termi-

23 Para ampliación de este tema, se puede consultar el libro de Santiago García *La novela gráfica*.

24 Sebastián Gago y Lucas Berone. Entrevista a Roman Gubern. *Los cómics y la cultura de la imagen*. CuCo, Cuadernos de cómic n.º 13 (diciembre de 2019). p. 146-162.

25 Gerardo Viches. *El cómic: ¿un arte secuencial? Una crítica al concepto de secuencia y la clasificación de las transiciones entre viñetas de Scott McCloud*. Neuróptica. Estudios sobre el cómic, segunda época, 1, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2019.

nan siendo ilustraciones espejo del mismo texto, aunque estén dispuestas dentro de viñetas, y se tardaría un tiempo en que los dibujos tuvieran su propia autonomía narrativa, cosa que no se daría hasta que la misma evolución del cómic en cuanto a dibujo, a narración, a estar influenciado por el cine y los dibujos animados, superara la barrera de dependencia explicativa del texto. Eso sí, sin dejar de lado la posibilidad de que las historias que contasen antes hubieran sido cuentos escritos y publicados en estas mismas revistas. *¿Qué pasó cuando la literatura se convirtió en dibujo?* No cambiaron los fines comunicativos sino su formato de presentación y, consecuentemente, los historietistas dieron un paso adelante en el uso del lenguaje visual. Como ya he nombrado antes, había un pudor con seguir llamando a las adaptaciones literarias como *literatura* representada en dibujos en formato de libro y se tardarían un tiempo en encontrar concesiones que le quitaran el adjetivo “entretenimiento para niños” a la complejidad y diversidad que se puede alcanzar dentro del lenguaje narrativo visual.

Daniele Barbieri explica que, considerando que los cómics usan un lenguaje particular, como lenguaje, son imperativamente colectivos y, por lo tanto, se irá modificando lentamente, en el curso de los años, mientras siga teniendo usuarios²⁶. Y así mismo se fue dando dentro de la evolución del cómic: sin ser muy extensos y teniendo en cuenta una parca cronología de los antecedentes de este arte donde se trata siempre de apuntar a la secuencialidad y a la unión de texto e imagen, se puede registrar un cambio del uso y la relación complementaria entre sus elementos distintivos, es decir: si los primeros tanteos son válidos, tanto para la ilustración como para el cómic, no se diferencia mucho entre la secuencialidad y la representación/interpretación del texto. Durante siglos y siglos de uso de este primario lenguaje visual se fueron añadiendo elementos “gramaticales, verbales y estructurales” que fueron complejizando y consolidando a lo que distinguimos hoy como cómic y, simultáneamente, marcaron la diferencia entre lo que es ilustración, lo que es cómic y lo que no es. Lo irónico ha sido

que hasta hoy no se ha podido definir de manera consensuada qué es cómic y, aun así, todos podríamos distinguir un cómic de cualquier otro medio gráfico, incluyendo sus acepciones.

Precisamente Barbieri comienza su análisis del lenguaje de los cómics estableciendo la diferencia semiótica entre ilustración y cómic por un detalle que, pese a ser evidente, en la práctica resulta ser más intuitivo que adrede:

La imagen del cómic cuenta, la imagen de la ilustración comenta. *En otras palabras, la ilustración es normalmente ilustración de algo, y ese algo puede existir incluso sin la ilustración: su papel es, por tanto, proporcionar un comentario externo, que añade algo al relato (o al texto en sentido general) de partida. En el cómic, por el contrario, cada viñeta tiene una función directamente narrativa; incluso en ausencia de diálogos y de didascalias o texto narrativo, la viñeta cuenta un momento de acción que constituye parte integrante de la historieta, y prescindir de ella supone perjudicar en buena medida la comprensión.*

La imagen de cómic es, pues, una imagen de acción, mientras que la imagen ilustrativa, aunque pueda ser de acción, no tiene ninguna necesidad de serlo; es más, en general las ilustraciones son más descriptivas que narrativas, tienden a expresar no tanto la dinámica de la acción representada cuando las connotaciones emotivas, ambientándola a su manera, haciendo uso de ciertos estilos de figuración más que de otros, rodeándola de detalles no esenciales pero caracterizadores. La ilustración comenta el relato haciéndonos ver aquello que en el relato verbal no está escrito, integrándolo, enriqueciéndolo.

*La viñeta del cómic es el relato*²⁷.

Barbieri escribió este libro en 1993 y seguramente hoy replantearía o complementarían los temas tratados pues,

26 Daniele Barbieri. *Los lenguajes del cómic* (España: Ediciones Paidós Ibérica S.A., 1993), pág 12.

27 Daniele Barbieri. *Los lenguajes del cómic*. pág 21 - 22. (Las negritas son añadidas)

como auto relato intencional, el lenguaje de los comics ha cambiado en los últimos veinte años, desde el mismo mercado editorial que ha crecido, pasando por la apertura del cómic a los medios digitales —y todo lo que incumbe la transposición del formato— hasta los cambios y la amplia gama de posibilidades narrativas que han propuesto los nuevos autores. El trabajo de Chris Ware²⁸ o de Roberto Massó²⁹ son ejemplo de los nuevos horizontes que el cómic ha alcanzado. Como el universo, el cómic es un lenguaje en expansión.

Algo que sí seguiría vigente es su propuesta de entender los lenguajes como ambientes porque “[es] donde se producen discursos, mas no son un tipo de discurso³⁰”, su singularidad es semejante a la literatura porque producen macroformas o formas narrativas similares si se comparan sus *ambientes* lingüísticos. Por eso, al cómic (como lenguaje) no le es difícil inventar nuevas formas de expresión, si desde siempre ha incorporado formas de las artes vecinas para desarrollar sus propias capacidades de expresión. Se retroalimenta de la poesía, de la pintura, del cine, la música y, como producto cultural, también les devuelve su ayuda a las otras artes.

Algo innegable es la relación intrínseca que existe entre la imagen y el sentido de narración y, por eso, la relación que tiene la literatura con las imágenes secuenciadas intuye que hay una similitud en el propósito de la expresión; hablar del “lenguaje del cómic” es entender que todos sus elementos constituyen un sistema

28 Para referencia: Art 21. Someone I'm Not - Chris Ware. Mini documental. <https://art21.org/artist/chris-ware/>

29 Roberto Massó. Cadencia (España: Fosfatina Editores, 2019). <https://fosfatina.es/products/ffo8-cadencia-1>

30 Daniele Barbieri. *Los lenguajes del cómic*. pág 207.

Esta propuesta de Barbieri es el punto de partida de *Los Lenguajes del cómic*, donde explica que: “Los lenguajes no son solamente instrumentos con los cuales comunicamos lo que pretendemos: son, también y sobre todo, ambientes en los que vivimos y que en buena parte determinan lo que queremos, además de lo que podemos comunicar. Estos ambientes que son los lenguajes no constituyen mundo separados, sino que representan aspectos diversos del ambiente global de la comunicación, y están, en consecuencia, estrechamente interconectados, entrelazados y en continua interacción recíproca.”

semiótico tan complejo y completo como el lenguaje escrito, el más antiguo dispositivo para contar historias.

Lo que empezó como una propuesta editorial de acercar a los jóvenes a la literatura para darles las historias contadas de manera más atractiva que los largos libros de texto, con un lenguaje más cómodo y digerible, tuvo también consecuencias en los cómics: que se ampliara el rango de lo que se podía contar, se dieron cuenta de que las imágenes podrían mostrar y contar cualquier argumento. Puede que en los primeros intentos no se haya reflexionado en todas las posibilidades que tenía el lenguaje para ser similar o equivalente a los argumentos contados en las obras de texto originales, sin embargo, la idea de transferencia del discurso fue el principal objetivo. No importaría mucho en ese entonces si el cómic conservaba todos los elementos de la obra en texto como los engranajes de la trama, juegos fonéticos, estructuras y tropos; ni si había referencias o complementos adicionales como relleno visual. Hasta se podría decir que no ha habido una preocupación real por que la equivalencia entre palabras e imágenes sea constante. La única premisa ha sido que en el discurso generado se traduzca la capacidad narrativa del texto. En consecuencia, si de hacer el ejercicio de tomar cada una de las adaptaciones de textos literarios a cómic para evaluar su equivalencia, muy pocas pasarían el umbral —adaptaciones más tomadas como una traducción cerrada y perfecta—. Podría, incluso, haber más casos en los que es sólo el argumento el que ha sido utilizado como base para la creación del cómic —es decir, la adaptación ha sido una traducción totalmente libre—; esto no la hace una mala traducción. No hay copia perfecta y es absurdo no validar el ejercicio, pues lo que se busca con las adaptaciones no es tanto encontrar un método único de llevar un lenguaje textual/ verbal al icónico/visual, sino encontrar las equivalencias semióticas entre sus características en común.

Como ejemplos de ambos casos tenemos *Informe sobre ciegos* de Alberto Breccia, basado en el apartado homónimo del libro *Sobre héroes y tumbas* (1961) de Ernesto Sábato, en el que el dibujante extrajo el texto y sin casi ninguna alteración lo convirtió a cómic en 1993, buscando el mayor grado de fidelidad con el texto original y buscando

un estilo que fuera acorde a la atmósfera del libro y de la historia. En el otro extremo está *Orgullo, prejuicio y zombies* (2010) de Tommy Lee y Cliff Richards, adaptación de la novela de Seth Grahame-Smith (2009), que a su vez es la adaptación de la célebre novela de Jane Austen (1813) pero con la inclusión de muertos vivientes. Su éxito entre los jóvenes fue tal que también tuvo su versión cinematográfica (2016). ¿Cómo podríamos juzgar con sesgos iguales a estas dos adaptaciones con ejecuciones tan diferentes?

La apuesta sería porque el análisis de estas obras no fuera en modo comparativo, sino que se centrara en la función que le da el autor al lenguaje en su versión visual, a la conjunción de la narrativa y al manejo que le da a los diferentes niveles del texto. Recordemos que, si el autor es un intermediario entre ambas obras, su función no es tanto como mediador de formatos o entre palabra e imagen, sino entre dos sistemas semióticos que comparten un fin narrativo, por eso no es suficiente con plantear la metáfora de la traducción. Toca tomar con especial importancia que en el cómic hay una intrínseca relación intersemiótica a causa de la unión de texto e imagen, e incluso cuando en las viñetas no hay texto, la imagen tiene una cualidad narrativa asociada a la lectura de la secuencia de imágenes.

Para explicar el efecto o el cambio que ocurre en el lenguaje, en términos relacionales, es enfrentar un problema semiótico con uno semántico. Mientras el término traducción lo entendemos de idioma a idioma, es en realidad de un lenguaje a otro. Si tomáramos en cuenta que este término también es acuñado cuando hablamos de símbolos o signos, es correcto preguntar ¿qué traduce esa señal?, que supone lo mismo a ¿qué significa? Pongo el ejemplo de una señal de tránsito: una silueta con forma humanoide, en posición de caminante, sobre unas líneas paralelas a la que *traducimos* como ‘cruce de peatones’. No es tanto su definición, sino que convertimos un lenguaje icónico, visual, no verbal a su equivalente en lenguaje verbal (oral y escrito). Se puede hablar de *traducción* desde que sea considerado a los íconos o signos equivalentes a una palabra o una frase (escrita o hablada). La traducción trabaja desde las lenguas y la lingüística, aunque las imágenes de unas viñetas no dependen

de una estructura gramatical, se valen de ‘mapas lingüísticos’ que se dejan leer, que tienen un orden semántico, que es, a la larga, una de las características de los lenguajes.

Estas dos estructuras de sentido no se oponen ni se contradicen, de eso se trata la relación intersemiótica. Para José Yuste Frías³¹, el cómic es un:

Lenguaje coherente y específico que le exige el ejercicio tanto de su facultad visual como verbal. Las particularidades técnicas del dibujo y las de la literatura se superponen unas a otras. Tanto la lectura como la traducción de cómic es –o debería ser– siempre un acto de doble vertiente: percepción estética y recreación intelectual, imagen texto respectivamente.

Con esta descripción, la *imagen-texto* da un punto de vista diferente al que hemos aplicado al análisis de las imágenes del cómic. Habría que entender las *imagen-texto* desde los postulados de Fabbri: son un elemento semántico que no se puede descomponer en unidades sémicas mínimas y se hace innecesario tratar de comprobar que la narratividad pertenece exclusivamente a la viñeta, o a la página, o a la secuencia de las imágenes. El cómic comprende una estructura narrativa porque su lenguaje es un sistema semiótico que permite articular simultáneamente elementos narrativos, con diferente materialidad (imagen + texto), es un *Lenguaje narrativo visual*, como he insistido hasta el momento. En consecuencia, una nueva forma de analizar las representaciones visuales desde sus puntos de conjunción con otros lenguajes podría ser efectiva, ya que queda demostrado que la relación de alteridad de la materialización y literalidad de la imagen y la palabra valida la heterogeneidad de los discursos que se hayan en la cultura visual. Además, estas representaciones son estables, pues las funciones con las que se generan los discursos siguen estando presentes en la

31 José Yuste Frías. «La traducción especializada de textos con imagen: El cómic» Editado por Departamento de traducción e interpretación. El traductor profesional ante el próximo milenio. II Jornadas sobre la formación y profesión del traductor e intérprete. Madrid: Universidad Europea CEES, 2001.

imagen a pesar de que estén emitidas por otros elementos. Y, finalmente, estas representaciones establecen una equidad entre dos lenguajes que emiten discursos siempre activos.

Sin embargo, hay que tener en consideración otros efectos paralelos en el proceso de la traducción que son similares a los que se encuentran en la traducción de idiomas, y a los que tanto Eco como Steiner hacen referencia. A pesar de que haya una búsqueda de correlaciones semánticas donde la imagen sea sinónima en todo sentido de lo que narra el texto, inevitablemente hay momentos donde puede regir el principio de intraducibilidad y el de reversibilidad.

*En el postulado de intraducibilidad: dos sistemas semánticos distintos no pueden ser simétricos en verdad ni tener un reflejo adecuado. Pero esta concepción comparte con la tradición religiosa y mística una sensación de pérdida. La fuerza viva, la luminosidad y la presión del texto original no sólo disminuyen con la traducción, se abaratan. Como toda lengua humana está hecha de señales arbitrarias seleccionadas pero intensamente convencionalizadas, el significado no puede disociarse por completo de la forma expresiva.*³²

Supongamos que en una traducción interlingüística entre, por ejemplo, náhuatl y español el verbo *apapachar* no tiene una palabra equivalente, el hecho histórico es que la palabra fue adoptada por los hablantes hasta que se volvió parte del idioma, pero su significado en la lengua original traduce “acariciar con el alma”, algo más que los mimos como la usamos coloquialmente. La palabra o expresión sin equivalente encuentra la forma de ser expresada en la otra lengua sin haber sido traducida. En otros casos, también comunes, las palabras simplemente no tienen traducción y su solución es tener una nota al margen que explique lo que significa, como sucede con idiomas como el alemán o el japonés en los que algunas palabras son tan específicas al uso del idioma que no tiene traduc-

ción en una sola palabra sino en una expresión completa.

En este caso, retomando los términos de Hjelmlev, en la comparación entre la expresión de la forma de la obra original y su versión en cómic no va haber necesariamente una similitud que pueda llegar al punto en que ciertos aspectos del texto no tengan una equivalencia gráfica; es ahí donde se abren las licencias representativas del traductor.

Esto podría ser ejemplificado en que, para darle mayor espacio a las representaciones gráficas, se opte por cambiar o modificar algunos de los niveles del texto para optimizar su traslado a imágenes. En una de las tantas adaptaciones que hay de la novela de Robert Louis Stevenson *El extraño caso del doctor Jekyll y Mr. Hyde* en la realizada por Javier Olivares y Santiago García³³ omiten el nivel del narrador personaje, Mr Utterson, que está investigando el crimen de la niña atropellada, y en el cómic optan por que sea el doctor Jekyll quien cuente la historia. Acto que en la novela sí sucede, sólo que es un apartado hacia el final del relato donde se encuentra la confesión de cómo un experimento del mismo doctor se salió de control. La intraducibilidad afecta tanto al contenido como a la sustancia del sistema semiótico y no por eso el trabajo de traducción y de manejo del lenguaje queda despachado a la ligera. Por lo que el principio se refleja en que no haya un método único para que la sustancia del texto y todos sus matices sea llevada en los mismos términos a la sustancia de la narración secuenciada e, inevitablemente, hay una reducción significativa de la narración.

Por otro lado, el principio de reversibilidad³⁴ indica que la traducción puede volver a su lengua original. En una traducción interlingüística es posible, pero es común que no se pueda hacer de una manera fiel en su totalidad, algo en lo que tanto Eco como Steiner coinciden. De aplicar este segundo postulado a la traducción intersemiótica la conclusión es que resulta imposible que la representación gráfica vuelva a traducirse en el texto base. Así como todas las adaptaciones no son traducciones —exactas—, una

³² George Steiner, *Después de Babel. Aspectos del lenguaje y la traducción*. pág 249.

³³ Editada en 2009 por Ediciones SM.

³⁴ Eco. *Decir casi lo mismo. La traducción como experiencia*. pág 70.

traducción intersemiótica no es una traducción interlingüística. El silogismo entra a jugar un papel importante: si una traducción es una interpretación, la interpretación difícilmente puede mantener el significado en un ciento por ciento. La condición propuesta por los traductores es que el sentido narrativo prime sobre los otros y que no se vea afectado, pero vuelve a surgir la pregunta de cómo evaluar bajo las mismas condiciones a las traducciones intersemióticas.

Estas dos premisas no significan pérdidas del todo, también pueden ser indicadores de la libertad y flexibilidad que posee el lenguaje narrativo visual al usar elementos de la literatura para explorar otras posibilidades representativas. Es por eso que el enriquecimiento del lenguaje resulta innegable, sobre todo por cómo un estilo de adaptación es la visualización de uno de todos los mundos posibles que puede recrear el texto base, es decir que, habría tantas formas de adaptar un texto como historietistas hay en el mundo. Razón por la que el papel del autor historietista es tan importante en la ecuación, es la alusión a su capacidad interpretativa de ese texto base —el que sea— lo que emerge como principal atractivo en esta metáfora de la traducción.

Puntualmente, el primer rasgo identificable es que la visualización permite que el texto tenga más referencias complementarias que pueden no ser claras en el texto o innombradas por el autor, a las que el historietista puede otorgarse total autonomía —ya sea proponiendo imágenes poéticas, contextuales, metafóricas, arquitectónicas, irónicas, etc.—. Viñetas o secuencias que incluso pueden ser el primer ejemplo que tenga el lector de las referencias de época, indumentaria, escenográfica, entre otras, que previamente no existían en la imaginación del lector; en otras palabras, que funcionan como banco de imágenes para complementar el argumento.

Hay traducciones que enriquecen espléndidamente la lengua de llegada y que, en casos que muchos consideran afortunados, consiguen decir más (es decir, son más ricas de sugerencias) que los originales. Pero este acontecimiento suele concernir a la obra que se realiza en la lengua de llegada, en el sentido

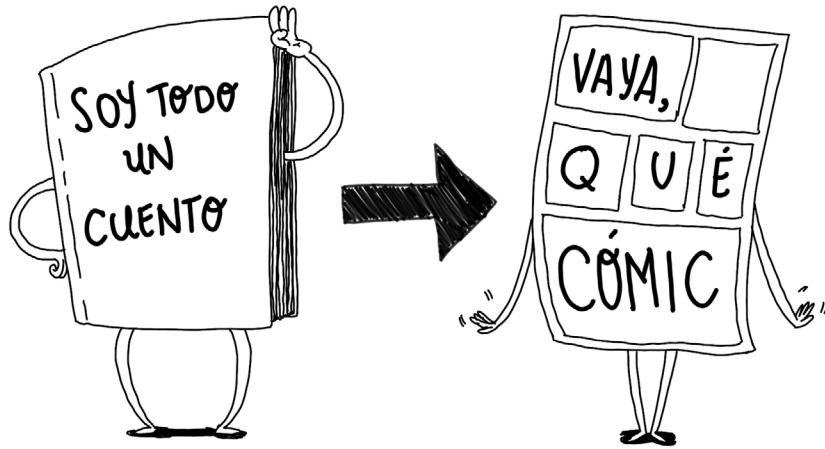
*de que da cuerpo a una obra apreciable por sí misma, no como versión del texto fuente. Una traducción que llega a “decir más” podrá ser una obra excelente en sí misma, pero no es una buena traducción.*³⁵

El condicional que expone Eco no puede ser dejado de lado si lo que pretende la adaptación es guardar un grado de fidelidad lo más cercano posible a su texto base. En ese caso la precaución para el dibujante es tener una verificación de las referencias visuales o de los guiños al argumento porque corre el riesgo de que se cambie el argumento de maneras indeseadas. Pero también existen ejemplos en los que los aportes visuales optan por “contar más” que el texto base o renovarlo completamente. Podría ser el caso de *La cólera* (2020), también de Santiago García y Javier Olivares, en la que actualizan la historia de Aquiles en la *Iliada* de Homero y se desprenden de la necesidad de mantener la expresión de la forma y la sustancia de la obra base y esto no es un cuestionamiento a la fidelidad de la adaptación.

Resultaría contradictorio sustentar que hay manera de validar o categorizar las adaptaciones en cuanto cumplan o no con algunas de las condiciones nombradas, así como a los intentos de definir qué es un cómic les surge alguna excepción, con las adaptaciones sucede igual: a cada parámetro que he ido nombrando le ha surgido alguna edición que contradice el postulado con el fin de demostrar que una única fórmula no puede ser universal. Tal vez se podría sugerir una diferenciación trazando una clasificación entre las adaptaciones que priman el concepto de fidelidad y las que no, por ejemplo, en las adaptaciones a película de los cómics escritos por Alan Moore utilizan el encabezado ‘*basado en los personajes de Alan Moore*’ ya que el mismo escritor ha optado por apartarse de los intertextos que puedan surgir de sus historias, incluso ha pedido que retiren su nombre de la película *Vfor Vendetta* (2006).

Resultaría, entonces, que de ser importante aislar un solo nivel de un texto, el de la narración sería el único elemento validador de la fidelidad de la traducción intersemiótica

35 Umberto Eco. *Decir casi lo mismo. La traducción como experiencia*. pág 219.



(Ilustración propia).

teniendo en cuenta que el cambio de materia infiere sí o sí una reducción de uno o varios niveles del texto base. Por eso:

*El concepto de fidelidad tiene que ver con la convicción de que la traducción es una de las formas de la interpretación y que debe apuntar siempre, aun partiendo de la sensibilidad y de la cultura del lector, a reencontrarse no ya con la intención del autor, sino con la intención del texto, con lo que el texto dice o sugiere con relación a la lengua que se expresa y al contexto cultural en que ha nacido.*³⁶

No quiere decir que la narración del texto de llegada —el cómic— tenga que ser igual al texto base ni el único elemento importante en el proceso de la traducción, sino que la narración en imágenes secuenciadas ha sido el proceso de negociación semiótica que ha construido un recorrido semántico pensado desde su particularidad como lenguaje (una conjunción de imágenes y palabras). Podría confundirse con que las imágenes sean *ilustraciones semánticas*, espejo de los textos, como sucedía en los primeros casos de adaptaciones a cómic; pero lo que fueron explorando los dibujantes y guionistas era la capacidad de apertura que

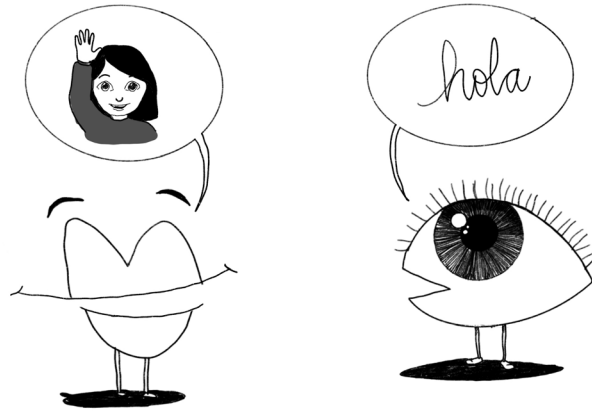
el lenguaje permitía y, al pensar en la *cultura del lector*, repercutió en la evolución del lenguaje narrativo visual.

Retomo el ejemplo de *Pierre Menard, autor del Quijote*: Menard vio la obra de Cervantes como el lector que quería ser de ella para poderla escribir. Sí, quería ser lector de la que se escribió en 1605, pero Menard no es lector en esa época sino contemporáneo a nosotros (los lectores del cuento) y la renovación que le da al lenguaje no es por su transcripción palabra por palabra, sino por escribirla en castellano del s. XVII en el s. XX.

De esa misma manera, con las adaptaciones en cómic, la renovación del lenguaje se da por la exigencia del lector, los historietistas dibujamos historias pensando en el lector ideal del cómic —valga la redundancia—. Lo que pretende el historietista como *traductor* es proponerle al receptor una nueva lectura de ese argumento, con el superlativo de que está representando visualmente la narración. Como resultado, el único requisito fundamental es darle espacio primordial al nivel de la narración del texto, no porque se tenga que ser fiel al nivel argumental de la narración, sino porque hay que buscar en el lenguaje visual que esa narración funcione, no en cuanto a la fidelidad hacia el texto base, sino a la fidelidad de la narración visual que se está construyendo. Respetar el argumento quiere decir respetar la referencia brindada por el texto hacia sus mundos narrativos posibles.

³⁶ Umberto Eco. *Decir casi lo mismo. La traducción como experiencia*. pág 25

2. LEER LA IMAGEN



(Ilustración propia).

El lenguaje y su uso es un tema que no puede pasar desapercibido dentro de este estudio, y podría ser más específico en cuanto a las adaptaciones de textos literarios a cómic. No se trata de un ejercicio comparativo sobre alguna obra o que se plantee una metodología específica sobre cómo el lenguaje verbal textual se traduce, sino que presenta algunas consideraciones sobre el estudio del lenguaje narrativo visual en general. Esto, con la finalidad de que se conforme un modelo semiótico que se acerque a nominar la autonomía que tiene este lenguaje como sistema.

Es preciso aclarar que, aunque pueda parecer distante y distractor volcar la investigación al lenguaje, dentro de los estudios sobre cómic se han dado constantemente vueltas elípticas, que se acercan y se alejan oscilantes, por encontrar el enfoque correcto o más acertado con el que defender que el cómic es un lenguaje. Pero me parece justificable hacer esta especie de pausa para ver desde otro enfoque —otro más— sobre cómo semánticamente se construye, usando como paradoja de partida que su proceso de construcción pueda ser un sistema semiótico tan estudiado como la literatura. Es, en una forma casual de expresarlo, buscar dentro de la llaga. Lastimosamente,

es casi imperativo que para poder describir o sustentar que las historietas tienen un lenguaje propio sea traído del mismo sistema semiótico del que se quiere alejar, pero más adelante quedará claro el uso de estas herramientas.

La oportunidad que hay, siendo optimista, es la de reflexionar sobre la metodología que se podría aplicar al estudio de las adaptaciones de textos literarios a un sistema semiótico parcialmente no verbal, siendo que ha quedado claro que todos los elementos representados (sean autónomos o conexos) están a disposición de ser significantes del relato base. Por esta razón, sumergirse en clasificaciones y conjeturas semióticas es el reflejo de una pregunta por el lenguaje mismo, sobre cómo se lee, como se interpreta y como ejecuta un sentido narrativo y esta subcategoría de cómics (las adaptaciones) permiten un estudio comparado sobre la misma lectura de lo que yo llamo *lenguaje narrativo visual*.

En las clases de Historia del arte, el método de Erwin Panofsky para analizar las imágenes medievales y renacentistas es enseñado como método para leer dichas imágenes en casi su totalidad. La ‘descripción preiconográfica’ para la *forma*, el material, el tamaño, la fecha, el autor y/o procedencia; ‘análisis iconográfico’ para *lo que se ve*, lo que se identifica

en las imágenes; y ‘análisis iconológico’ para el contenido y el *contexto*. Este es un método práctico y conciso que se puede usar indiferentemente de si el cuadro o la obra que se estudia es medieval o renacentista o de otra época, contrario a lo que planeaba el mismo Panofsky porque, en resumen, aborda a las imágenes desde tres niveles de lectura, invita a ver detenida y panorámicamente, y permite obtener unas conclusiones propicias para un nivel básico de análisis. Muy a pesar, ahora ya no está muy en uso, pasamos por alto que todo está inscrito con y para diferentes tipos de lenguaje y,

por lo general, nos quedamos en la primera parte del análisis, o hasta sólo con el calificativo “me gusta, no me gusta”.

Dado el caso, no quiero juzgar como malo la creación de las imágenes por placer estético, pero sí me apoyo en la polémica y hasta mal interpretada frase que escribió Oscar Wilde en el prólogo a *El retrato de Dorian Gray* en 1890 “*el arte por el arte es, más bien, inútil*”. Lo que poco se sabe de esto es que más o menos un año después de publicada la novela, el señor A. R. Clegg le escribe a Wilde preguntándole sobre esta afirmación, a lo que le responde³⁷ el escritor:

16 de Tite Street

Estimado señor: El arte es inútil porque sólo aspira a crear un estado de ánimo. No se trata de instruir o de influir en los actos de manera alguna. Es supremamente estéril, y la clave de su placer es la esterilidad. Si la contemplación de una obra de arte viene seguida por actividad de cualquier tipo, la obra es o muy de segunda categoría o el espectador no ha logrado asimilar plenamente la impresión artística.

Una obra de arte es inútil como una flor es inútil. Una flor se abre por puro placer. Y obtenemos un instante de gozo al mirarla. Es lo único que se puede decir de nuestras relaciones con las flores. Por supuesto, alguien puede vender la flor, y en ese caso surge una utilidad, pero no tiene nada que ver con la flor. No es parte de su esencia. Es accidental. Es un mal uso. Temo que todo esto sea bastante oscuro. Pero el tema da para mucho.

Suyo,

Oscar Wilde.

El ejemplo de la flor es bastante justo para la época y si lo aplicamos a nuestro tiempo funciona de la misma manera, en tanto que ahora hay más que ver y más que contar, como que las imágenes pueden ser creadas con la intención más banal o más enmarañada posible.

Así pues, debería ser primordial para el campo de la ilustración que los mismos ilustradores e ilustradoras tengamos en cuenta que el gusto estético es uno de los tantos

elementos que construyen una buena ilustración y, sobre todo, que no es definitivo: un dibujo ‘lindo’ no es necesariamente una ilustración. La disciplina, en rasgos generales, es un medio visual para expresar, representar y comunicar significados, mensajes, ideas, visiones, etc., pero no deja de estar ligada a su fin mimético, en palabras

³⁷ Holland, Merlin(Editor); Oscar Wilde, *Una vida en cartas* (España: Alba Editorial; 1ª Edición, 2005), pág 222.

de Daniele Barbieri “*la ilustración es normalmente ilustración de algo, y ese algo puede existir incluso sin la ilustración*”³⁸. El ilustrador hace un comentario adicional de la información que posee y de la que parte para construir la imagen.

En cambio, si hablamos de su disciplina hermana —la melliza siniestra, que demanda por una atención diferente y que se vale de diversidad de medios para formar una identidad con la que pueda esconder su complejo de ser la que nació unos minutos después—, el cómic tiene la característica diferenciadora de que sus imágenes tienen una función narrativa y/o discursiva. En el cómic, prescindir de una viñeta cambia su lectura y altera su comprensión; es ahí donde se explora en todos los sentidos el uso del lenguaje visual, porque si hay algo definitivo en lo que se diferencia el cómic de la ilustración es precisamente la laxitud con la que se moldea el mismo lenguaje a diferencia de la capacidad mimética de la ilustración.

Mientras, se siguen buscando métodos que legitimen su valor artístico y cultural probablemente por la dificultad de definir al cómic, que varía dependiendo de la función a la que se le dé más importancia dentro de sus características en las que, primero, se abarque su total complejidad y, segundo, a la que no se le pueda encontrar una excepción, ni por el contenido, ni por la forma, ni por la estructura. En el paneo de definiciones que propone Ana María Peppino Barale, en el libro digital *Narrativa gráfica. Los entresijos de la historieta*³⁹, compila las diferentes definiciones que varios críticos e investigadores han dado, pero como ella también expone, citando a Nestor García Canelini: *Qué marco conceptual puede aprender a estas producciones que se desarrollan en “lugares de intersección entre lo visual y lo literario, lo culto y lo popular, acercan lo artesanal a la producción industrial y a la circulación masiva”*.

Hasta el momento no ha habido acuerdo pues, así como el lenguaje verbal, constantemente están apareciendo nuevos ejemplos que contradicen las definiciones, los autores

están explorando nuevos formatos, contenidos, estructuras visuales y narrativas, y por tanto lo que conocíamos como cómic, esas historietitas de superhéroes, de aventuras, con narrativas lineales y cánones estéticos semejantes, ha pasado a ser una parte de la historia del cómic, y que ahora nos ha llevado a hablar de nuevos lenguajes como el visual o de “narraciones dibujadas”, con la aspiración de que en algún momento empecemos a llamarle “literatura visual” o “narración figurativa” (como propone Roman Gubern⁴⁰).

En ese mismo resumen de definiciones clásicas de este arte, varios de los autores sugieren que se deslegitime el uso de las categorías que estas dos disciplinas manejan dentro de sus estudios para acercarse al lenguaje visual de este medio. Como explica Terenci Moix:

*Habrá que juzgar al cómic por sus virtudes y limitaciones intrínsecas, por lo que propone y aporta a partir de las condiciones específicas, que no pueden ser las mismas que las de la novela o el cine, de la misma manera que éstas no serán nunca las de la música y la pintura pero que pueden y deben coexistir perfectamente y alcanzar, en sus diversas expresiones, parecidos pináculos de calidad y de rigor teórico.*⁴¹

Es una posición que parece negar que los cómics, como producto cultural, están influenciados por todos los diferentes sistemas de lenguaje desde los que el autor expone su lugar de enunciación. Pero en realidad es una invitación, es la posibilidad de mirar y analizar el lenguaje visual utilizado por las historietas desde diferentes marcos sociosemióticos, literarios, visuales, culturales o artísticos, aprovechando que esas virtudes y limitaciones intrínsecas, de las que habla Moix, se pueden ver de manera independiente o relacionadas entre sí.

38 Daniele Barbieri. *Los lenguajes del cómic*. pág 21.

39 Ana María Peppino Barale, *Los entresijos de la historieta*. (México: Universidad Autónoma Metropolitana. 2012).

40 En la entrevista: *Los cómics y la cultura de la imagen* por Sebastián Gago y Lucas Berone, publicada en la revista CuCo N° 11. http://cuadernosdecomic.com/docs/revista13/09_entrevista%20Gubern.pdf

41 Terenci Moix. *Historia social del cómic* (España: Bruguera. Ensayo, 2007), pág 94.

Si una imagen necesita de tiempo para su creación, también debería dedicársele un tiempo para leerla adecuadamente, y más si el objeto de estudio es el cómic y su lenguaje visual secuencial se permite estar en diferentes marcos de análisis. ¿Se podrían utilizar métodos como el de Panofsky para empezar a leer un cómic? ¿sus categorías son suficientes?

Es deducible que no todos los cómics o historietas tienen un método o sistema de análisis universal y general, pero sí se pueden proponer lecturas desde otros campos de investigación o disciplina a cualquier cómic o historieta, pues cada uno propone un mundo particular soportado por diversos marcos estructurales y conceptuales. Descentralizar la lectura estética hace parte de la inclusión de nuevas formas y formatos de lectura de las imágenes secuenciales y, por otra parte, que en la crítica y teoría sobre cómic se validen las influencias de otras disciplinas y que el mismo lenguaje visual aporta a otras.

La misma encrucijada que hay con la definición de cómic la tiene la explicación de qué es el lenguaje visual, porque igualmente se nos hace limitado el lenguaje verbal para describirlo y alcanzar todas sus aristas. Por el contrario, sí hay conclusiones de lo que no es, el lenguaje del cómic no es literatura, no es cine, no es ilustración y, aun así, tiene un poco del lenguaje de todas estas artes.

El semiólogo italiano Daniele Barbieri plantea que el lenguaje, en general, es como un ambiente que se habita⁴², por lo tanto, cuestionarnos sobre el lenguaje y desde el lenguaje mismo nos permite no sólo utilizarlo para fines comunicativos sino para observar —y explorar— sus límites. Sacando un poco hacia un lado a la analogía, preguntarse sobre el cómic y su lenguaje es igual de complicado que preguntarse qué es literatura o qué es arte y qué lenguaje es intrínseco a cada uno cuando las propias historiografías y teorías de cada arte se han encargado que mostrar que en cada época se pueden proponer nuevas teorías y métodos de análisis al mismo ritmo que los medios y su lenguaje, al ser un sistema colectivo, van cambiando.

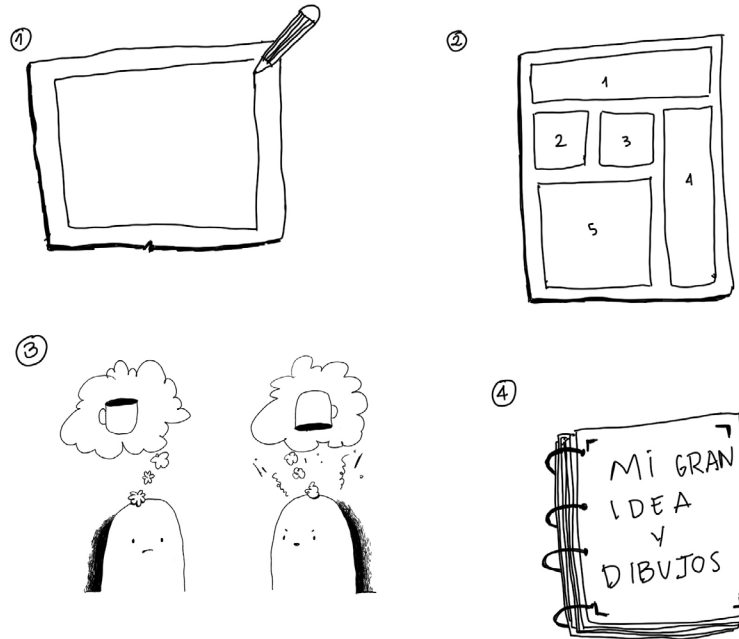
Retomando, en el cómic ¿qué pertinencia hay en

analizarlo de la forma como se estudian otros lenguajes? Pongamos sobre la mesa que ya hay literatura que se ha encargado de hacer revisiones históricas, que construyen líneas de tiempo que se especializan en el desarrollo cronológico de la historieta en cada país o, desde la recepción, sus consecuencias sociológicas como producto cultural. Pero los estudios sobre el lenguaje son acercamientos tangenciales, que ya han dado un primer paso a ver las correspondencias que tiene el lenguaje visual del cómic con otras artes como la música, la poesía o el cine (por ejemplo, el mismo estudio que hace Barbieri en *Los lenguajes del cómic*) abriendo una puerta a que diferentes categorías sean utilizadas y que sigamos avanzando en los estudios teóricos y críticos sobre este arte. Pero nos hace falta un camino largo que no deja de ser emocionante. Los estudios sobre el lenguaje visual pueden empaparse perfectamente de la semiología o de la lingüística no como una forma de “devolverse” en el proceso teórico, sino desde la perspectiva de que el lenguaje se entienda a sí mismo y que en el proceso se expandan los límites de creación.

42 Daniele Barbieri. *Los lenguajes del cómic*. pág 11.

2.1. EL LENGUAJE VISUAL Y SU FUNCIÓN NARRATIVA

QUE HACE QUE UN CÓMIC SEA CÓMIC



(Ilustración propia).

Uno de los objetivos de un sistema semiótico es tener una forma efectiva de expresión. A un sistema parcialmente no verbal como el cómic lo distinguimos por su componente estético, con una enumeración de sus elementos logramos una lectura básica porque comprendemos que cada uno de esos signos participa activamente de la lectura semántica de su estructura, pero el trabajo semántico es lo que hacemos con esos elementos para que podamos equiparar a un lenguaje de imágenes con uno de palabras. El logro es que la complejidad de ese sistema sea visto como un ambiente, que todos los lectores sean capaces de comprender la funcionalidad de los elementos e integrarlas a un discurso que tenga sentido. Los lenguajes son colectivos, se construyen a medida que su uso se va estandarizando en los grupos sociales, y si este lenguaje visual comprende unas características básicas como la elipsis del paso de viñeta a viñeta o unos globos que

representan las expresiones orales, significa que sus signos particulares funcionan en el ejercicio de la comunicación.

En el año 2013, Neil Cohn publicó el libro *The Visual Language of Comics. Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*⁴³ como secuela de su primer libro *Early Writings About Visual Language* del 2003. Tras una década de estudios sobre el lenguaje visual como parte de la lingüística, la psicología y la ciencia cognitiva —un estudio que no formula preguntas fáciles de resolver— hace una presentación de su estudio comenzando con la siguiente aclaración en las primeras líneas del libro:

In this book, I argue that the study of the structure

⁴³ Neil Cohn. *The visual language of comics. Introduction to the structure and cognition of sequential images*. (Londres: Bloomsbury, 2013).

and comprehension of graphic images—particularly sequential images— should parallel the study of verbal and signed languages. Building this research over the past decade has required me to formulate a lot of new terminology. Many of the terms have been reworked several times, and have been “tested” with scholars and fans of comics, linguists, psychologists, and lay-people. In most cases, I have opted to borrow terms from linguistics (in line with the practice from sign language research), or to create new terms to be explicit about my intents. I have found this to be preferable to pursuing niche terms from research on comics or film that may carry additional connotations or stereotypes. This is done deliberately, to further highlight the parallels of the graphic domain with other linguistic domains.

*Adopting linguistic vocabulary is consistent with the spirit of the overall endeavor of this book. Using a different type of terminology would only serve as a subtle separation between the natures of the verbal and visual expressive modalities, which would run counter to the argument pursued throughout.*⁴⁴

44 “En este libro, argumento que el estudio de la estructura y la comprensión de imágenes gráficas —particularmente las imágenes secuenciales— debería ser paralelo al estudio de lenguajes verbales y de señas. Construir esta investigación a lo largo de la pasada década me ha requerido el formular nueva terminología. Muchos de los términos los he reelaborado muchas veces, y los he “probado” con académicos y fanáticos de los cómics, lingüistas, psicólogos, y personas especializadas. En la mayoría de los casos, he optado por apropiarme de términos provenientes de la lingüística (alineado con la práctica y estudio del lenguaje de señas), o he creado nuevos términos que sean explícitos con mis intenciones. He encontrado en esto ser preferente con la búsqueda de términos específicos de la investigación en cómics o en películas que puedan acarrear connotaciones adicionales o estereotipos. Fue hecho deliberadamente, para destacar el paralelo del campo de la gráfica con otros campos lingüísticos.

Adoptar un vocabulario lingüístico es consecuente con el espíritu del esfuerzo general de este libro. Al usar diferentes tipos de terminología servirá sólo como una separación sutil entre la naturaleza de las modalidades de expresión verbal y visual. lo cual iría en contra del argumento que se perseguido a lo largo de trabajo.” (Traducción propia).

En definitiva, la propuesta de Cohn renueva todos los estudios anteriores que se enfocaban testarudamente en que las herramientas de análisis del cómic se remitían a las características formales y técnicas (composición, técnica pictórica, color, línea, estilo). Un cómic —e incluso una ilustración— no se define por su “calidad de dibujo” sino por todas esas características que se nos hacen poco perceptibles. Casos como el de Barbieri y Groensteen han encontrado camino por las vías de la interdisciplina por pura intuición, así como lo han hecho los más reconocidos historietistas cuando hablaban de su trabajo: Jack Kirby dijo alguna vez que había estado escribiendo durante todo ese tiempo, pero que lo había estado haciendo con imágenes; por su parte, el reconocido mangaka Osamu Tezuka no consideraba a sus cómics desde la imagen, en realidad no estaba dibujando sino escribiendo historias con una forma de símbolos particular; y, para no ir muy lejos, Chris Ware define a los cómics no como un género, sino como un lenguaje en desarrollo. La duda que surge es cómo definir en dónde entrarían los cómics respecto a los principios de conformación de un lenguaje como tal.

Si el lenguaje escrito o verbal es un comportamiento humano, desde la lingüística y la psicología, los cómics son un objeto de carácter social que surgieron de la unión de dos diferentes comportamientos humanos: escribir y dibujar. Como lo explica Cohn, vale hacer la aclaración de que “*los cómics no son un lenguaje, los cómics están escritos en lenguaje visual, de la misma manera en que las novelas y revistas están escritas en inglés*”⁴⁵.

Ahora bien, ¿qué hace que el lenguaje visual sea un lenguaje? Cohn, como lingüista desmenuza este sistema de comunicación al mismo nivel que los otros lenguajes, como el verbal y el de señas, pues son habilidades primarias que expresan conceptos usando un sistema gramatical. El sistema de organización del lenguaje debe tener tres componentes base en su estructura para definirlos como lenguajes basados en lo que se denomina ‘arquitectura cognitiva’:

45 Cohn, Neil. *The visual language of comics*. pág 2.

Modality: Languages are produced in a modality, be it creating sounds from the mouth (verbal) moving the body (manual, bodily), or making marks on a surface (visual-graphic). These expressions are in turn decoded by a sense organ (eyes-ears). While features of language may be (to some degree) transferable to other modalities (as in Braille or writing), natural languages have a predisposition for the modality the use.

Meaning: Languages use modalities to express meanings. These meanings may be abstract or concrete, and may use different manners or reference.

Grammar: Languages use a system of rules and constraints for sequential expressions of meaning. If sequences obey these principle, we consider them to be comprehended acceptably (i.e. grammatically), while those that violate these principles read unacceptably (i.e. ungrammatically)⁴⁶.

Cuando estamos pequeños y entramos al jardín infantil nos enseñan a leer con la metodología de usar figuras que se parezcan a las letras que empezamos a conocer. En seguida, las letras empiezan a estar insertas en las palabras del

46 Cohn, Neil. *The visual language of comics*. pág 4.

Los términos en español se entienden más como la triada de vehículo (1), significado/sentido o semántica (2) y gramática (3)

Vehículo: Los idiomas se producen en una modalidad, ya sea creando sonidos de la boca (verbal) moviendo el cuerpo (manual, corporal) o haciendo marcas en una superficie (visual-gráfica). Estas expresiones a su vez son decodificadas por un órgano sensorial (ojos-oidos). Si bien las características del lenguaje pueden ser (hasta cierto punto) transferibles a otras modalidades (como Braille o la escritura), los lenguajes naturales tienen una predisposición para la modalidad de uso.

Significado: Los lenguajes usan vehículos para expresar significado. Estos significados pueden ser abstractos o concretos, y pueden usar diferentes formas o referencias.

Gramática: Los lenguajes usan un sistema de reglas y restricciones para secuencias de expresiones que producen significado. Si las secuencias obedecen a este principio, consideramos que se comprenden de manera aceptable (es decir, gramaticalmente), mientras que las que violan estos principios se leen de manera inaceptable (es decir, de forma no gramatical)

(Traducción propia)

vocabulario dominado por los infantes para que empiecen a asociar la forma de escritura de las palabras. Así, la letra “O” será la cara de un oso, o la letra “G” tendrá la forma de un gato de espaldas. Y, por asociación nuestra memoria empieza a recopilar toda esa información en el banco de datos del lenguaje, que desarrollará más adelante las habilidades escriturales dándole poca importancia al desarrollo de la lectura, creación e interpretación de imágenes. Éstas son unas herramientas para acercarse a la escritura y que no genera un problema en sí, pero que relega a las imágenes y su lectura en un orden jerárquico menor, supeditadas a la palabra —a la que otorgamos un mayor valor comunicativo—. Es de esa forma como nos acostumbramos que las imágenes son sólo unas figuritas que acompañan a los textos, que tienen que ser lindas, pero que sirven para rellenar los espacios de las páginas.

Pasa que, así como las letras son las representaciones visuales de los fonemas y las palabras son fonemas semánticos, las imágenes son, en su unidad mínima, iconemas con equivalencia fónica y en su mayor expresión, son representaciones de discursos completos. El lenguaje visual tiene esa simultánea flexibilidad, complejidad y debilidad, causa de pasar por alto que aprendimos primero a dibujar que a escribir, que reconocimos primero íconos —imágenes— o señas que palabras, o que las letras las entendimos inicialmente como formas, y no como su equivalente fonético. En la historia de la evolución primero fue el dibujo que la escritura, así como primero fue la gallina que el huevo. Pero ahora sabemos que no es la única relación que tienen las imágenes con el lenguaje.

Acá la pregunta se redirige a ¿qué nos pueden contar las imágenes sin necesidad de las palabras? Porque es posible hacer una lectura de las imágenes, no sólo de una manera formal sino extrayendo de ellas los discursos dominantes y que completan su significado, al tiempo que abren canales diferentes de interpretación en el lector —receptor— que ve y traduce lo que se encuentra en su campo de visión en discursos igual de complejos a la imagen que observa.

2.2. LA PARADOJA SEMIÓTICA EN LOS CÓMICS

Sabemos que una de las características del cómic es la **secuencialidad de sus imágenes**. Condición que se cuestiona al tener ejemplos como las historietas (*comic strip*) de los periódicos o revistas que son de una sola viñeta. También hablamos de la existencia de diálogos representados gráficamente con globos y textos, pero ¿qué pasa si hay un cómic silente, que no necesita texto de ninguna clase para ser leído? ¿en qué categoría clasificamos a las historietas digitales, donde su viñeta límite es la proporción en píxeles del formato de *Instagram* o a las que son exportadas como *.gif* y son más cercanas a la animación? ¿qué hace que una imagen se pueda convertir en cómic? ¿cuál es la razón para que una imagen la entendamos como cómic o entendamos el concepto de *lenguaje visual*?

El historiador español Roman Gubern, en *El lenguaje de los cómics*, los define como una estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética. En su estudio —anterior al de Cohn—, desmenuza el lenguaje visual hasta llegar a una unidad mínima significativa de un dibujo a la que llama “iconema”, que hace referencia a cualquier trazo hallado en una historieta. Las agrupaciones de estos iconemas conforman las viñetas, en las que caben tanto dibujo como textos y que leemos como imagen única, la conjunción de éstas integran un sistema que conocemos como página y, en algunos casos, la agrupación de páginas termina conformando una *novela gráfica*.

Pero, como critica Manuel Barrero⁴⁷, este no es un sistema semiológico pues impide que los iconemas articulen algún mensaje y no aclara en qué grado se rompe la

interdependencia de las imágenes y los textos en los casos en que no van integrados. Hubert Damisch⁴⁸ complementa este postulado: “allí, donde la semiología está vanamente exhausta actualizando las ‘unidades mínimas’ que pudieran permitir un consenso con la pintura como un ‘sistema de signos’, la pintura demuestra, por su misma materialidad, que el problema demanda ser tomado al revés...” Sin confundir que la teoría de la pintura es diferente a la teoría de los cómics; al ser paneles fragmentados son componentes de un sistema más grande que depende de una *solidaridad icónica*.

La relación que existe entre esos llamados iconemas se describe como una articulación entre cada imagen dibujada, dentro de un panel, que habita dentro del espacio de la página, en la que el autor ha tomado ciertas decisiones estratégicas sobre la fragmentación, la dispersión y la distribución de esas imágenes interrelacionadas, parte que el estudio propuesto por Roman Gubern no toma en cuenta que el lugar de enunciación del autor tiene consecuencias dentro de la obra y en el sistema de relaciones que ofrece.

Se podría proponer, en consecuencia, una nueva forma de analizar las representaciones visuales desde sus puntos de conjunción con otros lenguajes, ya que queda demostrado que la relación de alteridad de la materialización y literalidad de la imagen y la palabra valida la heterogeneidad de los discursos que se hayan en la cultura visual, como el estudio de Barbieri. También, que estas representaciones son estables, pues las funciones con las que se generan los discursos siguen estando presentes en la imagen a pesar

48 Thierry Groensteen. *The system of comics* (Estados Unidos: University Press of Mississippi, 1999), pág 18.

Traducción propuesta a “There, where semiology is vainly exhausted updating the ‘minimal units’ that would allow it to deal with painting as a ‘system of signs’, painting demonstrates, in its very texture, that the problem demands to be taken upside down, at the level of relations between the terms” (traducción propia).

47 Manuel Barrero. *De la viñeta a la novela gráfica. Un modelo para la comprensión de la historia*. En Peppino Barale, Ana María. *Narrativa gráfica. Los entresijos de la historieta*. (México: Universidad Autónoma Metropolitana, 2012), pág 33.

de que estén emitidas por otros elementos. Y, finalmente, que estas representaciones establecen una equidad entre dos lenguajes que emiten discursos siempre activos.

Otro tipo de análisis es planteado en el texto *Teoría de las imágenes*⁴⁹ de W.J.T. Mitchell. El autor abre la pregunta “¿Cuál es la relación de las imágenes con el lenguaje?”, con la que no sólo intenta establecer que hay un lenguaje visual que es propio a esta representación, sino que quiere demostrar que las imágenes contienen discursos tan complejos como los que se producen en los textos y, sobre todo, que es en la tensión de la representación de estos dos lenguajes donde hay lugar para hablar de una cultura visual. Su objeto de estudio no son precisamente los cómics, pero su teoría sobre la lectura e interpretación de las imágenes aplica perfectamente a lo que pasa en las viñetas cuando se leen, de esta forma se amplía el panorama de los diferentes modelos analíticos que conviven tangencialmente con este sistema semiótico.

En un esquema básico, tenemos tres tipos de lenguajes: visual/icónico, auditivo/fonético y escrito/textual; que usamos como herramientas comunicativas, pero que también son indicadores culturales, sociales, académicos e históricos según el modo en que nos expresemos con ellos. Estos mismos lenguajes cumplen diferentes funciones dependiendo de cómo sus componentes son usados en la comunicación y entre la interacción del emisor y el receptor y los canales por los que estos entran en diálogo. Pero hay que tener en cuenta que los únicos que tienen representaciones tangibles son el lenguaje visual y el escrito, pues este último es también la representación de lo audible, así que tampoco es fortuito que a la escritura se le otorgue un valor dominante mayor frente a los otros dos lenguajes. Excepción que también considera Cohn, con la que resalta que lo particular del cómic es que en el sistema semiótico que usa como lenguaje existe la posibilidad de que la representación del auditivo/fonético sea icónica.

Hay que empezar formulando una equivalencia, en la que el lenguaje visual es a las imágenes, como el lenguaje escrito son los textos; y, así mismo, estos dos tienen di-

ferencias y similitudes en los elementos que los componen y sus funciones comunicativas. La tensión que existe entre estos se resume en cuál de los dos es considerado primordial dentro de las facultades comunicativas, y para eso, Mitchell propone el siguiente premisa descriptiva:

El yo que habla y el otro que es visto.

donde muestra la posibilidad que tenemos como sujetos de nombrarnos a nosotros mismos pero la dificultad de vernos. Incluso con el uso de un espejo, lo que vemos es el reflejo y no a nosotros, vemos a *otro*. Pero también, muestra una necesidad de las imágenes de tener un discurso que hable por ellas. Se muestra que la gran diferencia entre estos dos lenguajes está “entre el decir y el mostrar; entre los testimonios de “oídas” y los “testigos oculares”; entre las palabras (escuchadas, citadas, inscritas) y los objetos o acciones (vistos, figurados, descritos)”⁵⁰

Si aplicamos esta premisa al lenguaje particular de los cómics, tendríamos que hacer algunos cambios, pues la ejecución presenta un problema —con tinte ideológico y jerárquico— en este postulado en el que, en primer lugar, hay un **YO** activo, principal e inicial y, la **OTREDAD** está supeditada a ser pasiva y secundaria. Consecuencia misma de que la palabra y la textualidad sea considerada como mayor representación de poder que las imágenes a pesar que nos encante argumentar los discursos culturales con la frase “una imagen vale más que mil palabras”. En las representaciones visuales, la alteridad frente al texto se somete a la acción activa del discurso, las imágenes no podrían representarse a sí mismas, sino que necesitan de un discurso que hable por y sobre ellas. Mientras que el texto sí tiene la capacidad de representar la espacialidad o iconicidad sin necesidad de imágenes que completen esa representación.

Sin embargo, hay casos como la obra *Ceci n'est pas une pipe* (ver Fig. 1) de René Magritte (de la serie *La trahison des images*, 1928–1929) en los que hay una paradoja de ambos

49 W.J.T. Mitchell. *Teoría de las imágenes* (España: Editorial Akal S.A., 2009).

50 W.J.T. Mitchell. *Teoría de las imágenes*, pág 13.

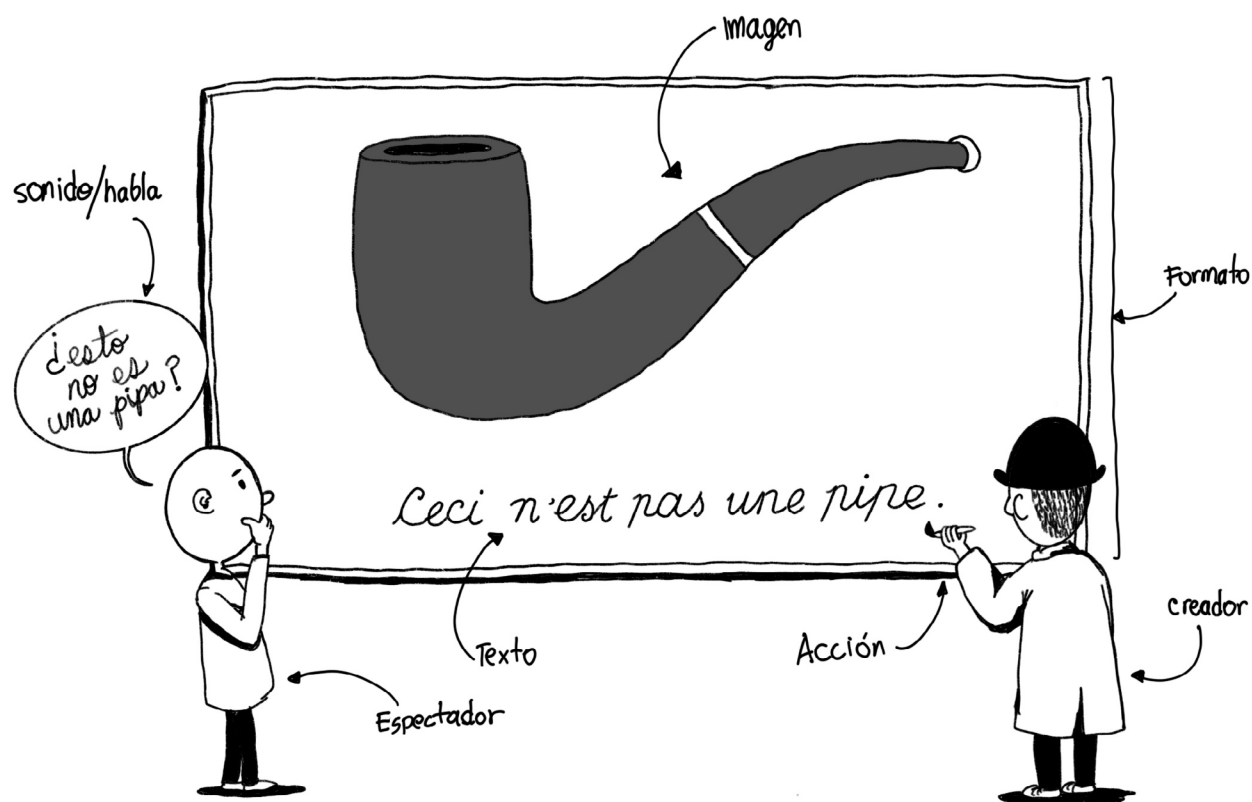


Fig. 1 (Ilustración propia).

lenguajes. Misma paradoja que sucede en gran parte de las historietas cuando el lenguaje visual que se crea es una superposición de imágenes y textos dentro de una secuencia narrativa. En esta paradoja diegética, el **OTRO** no es pasivo, sino que ejerce una acción igualitaria o mayor a la verbal:

El OTRO que habla y el YO que MUESTRA.

Que incluso es sujeto primordial en la premisa:

El YO que habla y el YO que es MUESTRA.

Es en esa relación esquemática intercambiada donde sucede la paradoja con la que el lenguaje visual del cómic logra descolocar a los elementos y sus funciones dentro del lenguaje, la lectura y el proceso de comunicación. Si ubica-

mos a dos sujetos activos dentro de la premisa, encontramos una paradoja diegética en donde cada sujeto interpela al otro equilibradamente. En equivalencia, podemos decir que hay un intercambio de las funciones semánticas regulares del lenguaje y, como consecuencia, la premisa ya no es **La palabra que habla y la imagen que muestra**, sino:

La imagen que habla y la palabra que muestra.

En donde ambas representaciones son sujetos activos y se complementan ejerciendo la función de la otra, son heterogéneas dentro de un mismo lenguaje. En consecuencia, se conforman algunas representaciones retóricas o categorías de conjunción icónico-verbal, en las que varían las proporciones de los elementos de ambos lenguajes y, así mismo, sus funciones:

En estas representaciones de conjunción del lenguaje visual y verbal se abre el diálogo entre autor y espectador (emisor y receptor), no sólo por la lectura que se logra, sino porque el objeto visual es un detonante más efectivo cuando contradice su función primigenia correspondiente. Muchas de estas las podríamos identificar como elementos

semánticos dentro del lenguaje narrativo visual; en el encuentro que hay entre un lector de cómics con la lectura de “la imagen que habla y la palabra que muestra”, los cambios de función y el orden de sentido se encuentran activos y sin pausa descolocando al receptor, añadiendo que la estructura narrativa hace de esta conjunción un lenguaje más complejo.

• **IMAGENTEXTO**



• **LENGUAJE VISIBLE**



• **CALIGRAMA**



esto no es una taza de café.

• **ÉCFRASIS**

La bebida que toma en la mañana y después de almorzar.

Es en esta fuerza icónica, semántica y narrativa del lenguaje visual y verbal del cómic donde la teoría puede rebosarse en espectros representativos, si bien lo dice Mitchel “la fuerza de la metaimagen es la de hacer visible la imposibilidad de separar la teoría de la práctica, de dar a la teoría un cuerpo y una forma visible que a menudo quiere negar, de revelar la teoría en tanto que representación”⁵¹, en el cómic nos ha sido difícil llegar a un modelo lingüístico que explique y se acomode con facilidad a todas las capacidades representativas ya exploradas y las que surgen día a día. Es difícil definir a un medio mutante en el que su identidad está marcada por lo que se asemeja y no por sus características intrínsecas; en los diferentes marcos conceptuales se evita concretar los elementos estructurales dirigidos a su función narrativa y se tiende a hacer una comparación con los otros medios que le influyen, un paralelo de semejanzas y préstamos semiológicos como bien los describe Daniele Barbieri en *Los lenguajes del cómic*, uno de los libros más conocidos sobre teoría de cómic. Pero, dentro de la comparación, el ejercicio se queda en definir el cómic por lo que no es y por lo que se parece, y del lenguaje en sí se habla poco.

También cabe nombrar que en las condiciones impuestas para definir qué es cómic y qué no, se terminan excluyendo algunas de las manifestaciones históricas como antecedentes e influencias de lo que hoy identificamos como historietas: desde las estelas, frescos o el antiguo libro de los muertos de Egipto hasta las pinturas medievales; del tapiz de Bayeux a los dípticos o trípticos de madera, hasta los códices precolombinos, los viacrucis, los *emakimono*; desde los *storyboards* para las películas a las foto novelas realizadas durante las vanguardias son algunas de las múltiples formas que esta clase de arte puede abarcar⁵². En un ejercicio personal, donde he podido compartir mis reflexiones con estudiantes de comunicación editorial y periodismo, incluyo en los antecedentes del cómic a las estampas de *Desastres de Guerra* o *Los caprichos de Goya* por como dialogan diegéticamente los títulos visibles bajo las imágenes. Y con este registro histórico —al que valdría la pena investigar, datar y registrar cronológicamente— queda igualmente la pregunta abierta sobre cómo descifrar o describir al lenguaje visual que lo caracteriza.

Olvidamos, al parecer, que su lenguaje propio es la unión de dos funciones comunicativas: el texto y la imagen, por



Posibles *imagentexto* dentro del lenguaje del cómic (Ilustración propia).

51 W.J.T. Mitchell. *Teoría de las imágenes*. pág 724.

52 Thierry Groensteen. *The system of comics*. pág 37.

lo tanto, no es posible desentendernos de los antecedentes de la historia literaria y la historia del arte y, sobre todo, de los vestigios en la historia universal en las que estas dos expresiones aparecen como una unidad. Incluso, si evaluamos una secuencia de imágenes que por sus características visuales entran en la categoría de cómic, aunque no contengan ningún texto o palabra escrita, estas poseen una característica narrativa que obliga a una interacción lectora: se pueden seguir como secuencia, en un orden, con una asociación de signos y significantes que me comunican—como receptor—un mensaje de carácter narrativo. Entonces, se podría decir que prima el lenguaje visual con un carácter versátil. La paradoja diegética sigue existiendo incluso cuando ese *yo* y ese *otro* sea solo la misma imagen.

Una propuesta a considerar ha sido este intento de usar la explicación de Mitchell sobre las metaimágenes para entender la función semiológica del lenguaje de los cómics al no tener una referencia previa desde la lingüística o la filología pero que, dentro de sus limitaciones es sólo un punto más sobre el debate que queda detrás de bambalinas: ¿a qué ciencia o arte le corresponde hablar/investigar sobre el lenguaje visual y, así mismo, dónde quedan los usuarios de este lenguaje (es decir los historietistas, dibujantes y guionistas) con su investigación desde la producción? Pues es diferente el lugar de enunciación desde las ciencias que tratan del lenguaje al lugar que tiene quien se encarga de ‘producirlo’.

La pregunta añadida sería ¿cómo se llama el *arte poética* de los cómics? En el siglo IV a.C. el filósofo Aristóteles, de la escuela de Atenas, dejó sus escritos y su biblioteca a uno de sus discípulos, Teofrasto de Ereso, después de huir de la *polis*, sospechoso de la muerte inesperada de uno de sus discípulos más conocidos, Alejandro Magno, en el año 323 a.C. En su testamento le encargaba a Teofrasto no sólo su gran arsenal de libros y manuscritos, sino la dirección de la Academia. Muchos siglos de historia después, sus reflexiones siguen siendo estudiadas no sin dejar pasar, como en toda gran historia, el misterio de la desaparición de la segunda parte de la *Poética*, en texto menos “famoso” del filósofo, ya que pertenece a sus notas con las que guiaba sus clases.

Esta *Poética* es el palimpsesto que utilizarían escritores como Verlaine o Borges para escribir sus poemas sobre el poeta y la poesía, valga la redundancia. A diferencia de la de Aristóteles, que hace una definición y caracterización de las artes desde su función imitativa, las de los escritores modernos usan de pretexto a la forma para hablar de la forma misma, la descolocación en la meta-forma; posible esta tanto en el lenguaje poético como en el resto de las artes. Y así, como si los artistas invocaran a las antiguas musas, tenemos canciones que hablan de música, películas tributo al hacer películas y pinturas donde los mismos pintores están pitando el cuadro que están pintando. Este *metalenguaje* que habita y funciona en cada una de las artes es esa forma de ir más allá, pero más hacia adentro, hacia sí mismo.

En 1993 fue publicado *Understanding Comics*, escrito y dibujado por Scott McCloud, la más reconocida arte poética de los cómics que, como sus vecinas versadas, hablaba de cómics en forma de cómic y, como la del filósofo, unificaba y describía lo que hasta ese entonces se sabía del noveno arte. Ya en los años 70 y 80 había publicaciones y estudios dispersos sobre la historia y el lenguaje de este arte en los que se trataba de definir qué es y qué características conforman a este ufano lenguaje de imágenes narrativas; definición que hasta el día de hoy no está consensuada. A la misma obra de McCloud se le han hecho críticas por aspectos que no tuvo en cuenta y eso no le quita el mérito de ser la puerta de entrada más consultada por los estudiantes que quieren saber de qué se trata todo esto, representada en su mismo lenguaje. ¿Qué más atractivo y desafiante que investigar algo que es tan difícil de describir? ¿no es una encrucijada por la que han pasado las artes clásicas en sus primeros años? Pues ya estamos a casi más un siglo de que los primeros cómics nominados como tal se catalogaran y es un tema que aún sigue detonando discusiones.

Y entre todas las posibilidades que alcanza el noveno arte, ¿por qué investigar el cómic como lenguaje, como narrativa, como producto cultural, como medio, como representación y como cualquier etcétera? Todas las inquietudes son bienvenidas. La mía: cómo funciona el lenguaje cuando se adapta un texto literario—llámese cuento, novela, poema—a una narración visual o, como la llamaba Hugo Pratt, *Literatura dibujada*.

2.3. MODELO TIPOLOGICO DE ANÁLISIS SEMIÓTICO

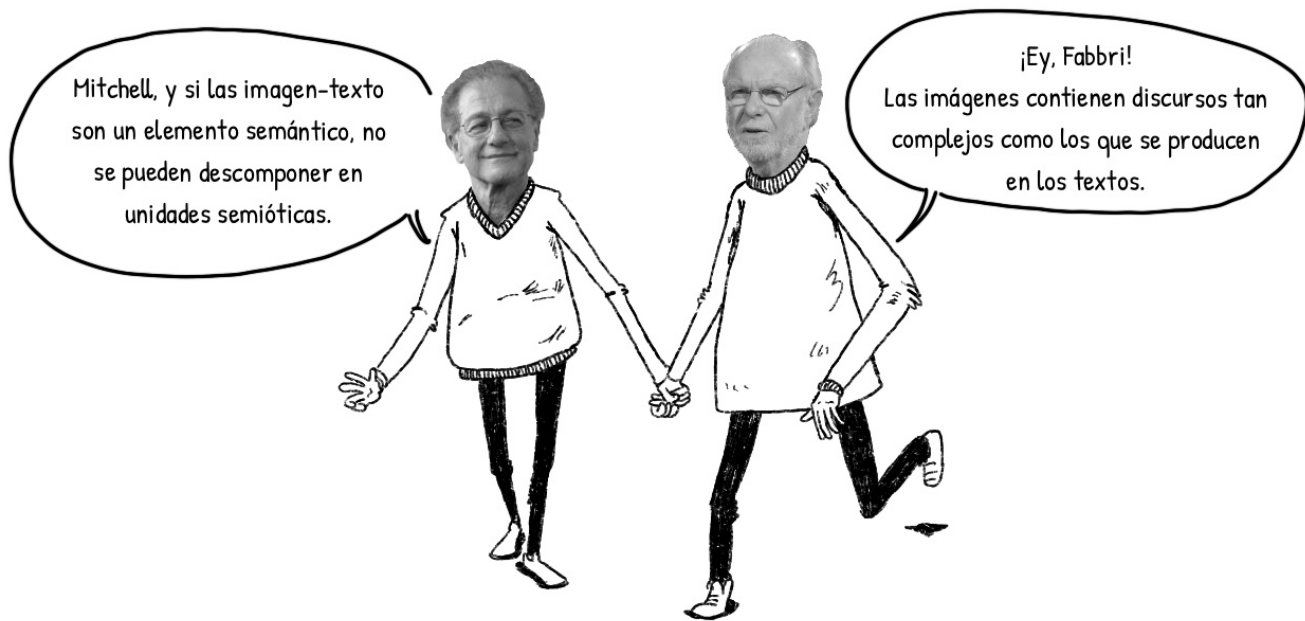
Demstrar el comportamiento de la paradoja diegética no completa el panorama, es sólo una parte de la hipótesis con un acercamiento semiótico desde una teoría sobre las imágenes, lo que ha sido una condición tácita para hablar sobre cómic. Pero el *giro pictorial*, al aplicarlo al lenguaje narrativo visual, vislumbra que hay excepciones que esa teoría no abarca, que en este caso sería no contemplar el contenido narrativo, sino sólo hablar de la unidad conformada de dos elementos semánticos, de la imagen única que sería la viñeta. No sin dejar de lado el norte de esta investigación, valdría aplicar lo que se hace en las ciencias aplicadas en las que se analiza el objeto de estudio bajo las condiciones de otras premisas diferente a las ya utilizadas.

En este recorrido han surgido dos autores que proponen un giro analítico a las teorías semióticas que, en sus ramas, están ya instauradas. Por un lado, W.J.T. Mitchell con el *giro pictorial* y, por otro, Paolo Fabbri con el *giro semiótico*. Estas propuestas son complementarias y juntas hablan de lo que conforma el paradigma del lenguaje narrativo visual. Como ya expuse, los resultados de aplicar las premisas de Mitchell descomponen la estructura micro de las funciones semánticas de los dos elementos del sistema semiótico; mientras que los postulados de Fabbri aciertan en que, bajo algunas consideraciones, se puede determinar que los elementos de un sistema semiótico no se deberían analizar por separado, sino enfocarse siempre en el resultado de su conjunción. Es decir, si usáramos el esquema de glosemática propuesto por Hjelmslev, la respuesta de Fabbri cuestiona que se pueda separar la sustancia del contenido de la sustancia de la expresión, por ejemplo. En el cómic, lo que tenemos es que algunas veces es posible separarlo, pero otras veces no; la función semiótica de los signos *imatotextuales* radica en entenderlos como unidad y no como adición de dos sistemas semióticos diferentes.

Lo que han hecho los estudios previos ha sido dividir el sistema semiótico para tratar de descifrar sus límites como lenguaje, la lingüística no precisamente se ha preocupado por resolver o siquiera entrometerse en los estudios del lenguaje narrativo visual, algo que N. Cohn ya decía en *Comics, Linguistics, and Visual Language: The past and future of a field: Comics do not fall within the normal scope of inquiry for contemporary linguistics—not because they are an inappropriate topic, but because language is a human behavior while comics are not. Comics are a social object that is the result of two human behaviors: writing and drawing*⁵³. Sin embargo, en cuestión de lectura y de la relación de la obra con el usuario el orden de los elementos no está definido como con el lenguaje escrito, en un cómic se puede leer primero la imagen y luego el texto dentro de la misma viñeta o viceversa sin que eso afecte la comprensión de la viñeta como unidad, los elementos adquieren sentido al estar juntos —como vería Mitchell—. Así mismo, las viñetas sin texto contienen un núcleo de información y ganan sentido por consecuencia de la “narratividad” dada por secuencialidad de las otras viñetas que la acompañan. Si retomamos a Barbieri, puede que le haya faltado un poco más de tiempo para poder complementar algunas ideas que dejó iniciadas:

El buen autor de cómics no inventa formas expresivas nuevas con el fin de modificar el lenguaje. Más bien, trata de expresar de la manera más eficaz posible el propio discurso, formando tanto en el interior del lenguaje del cómic como en el de otros

⁵³ “Los cómics no entran dentro del alcance normal de la investigación de la lingüística contemporánea —no porque sean un tema inapropiado, sino porque el lenguaje es un comportamiento humano, mientras que los cómics no lo son. Los cómics son un objeto social que es el resultado de dos comportamientos humanos: escribir y dibujar” (Traducción propia).



Paolo Fabbri y W.J.T Mitchell
(Ilustración propia).

lenguajes. Buscando esta mejor expresión, se verá obligado, alguna vez, a inventar en el cómic formas, para el cómic, nuevas; y el lector, comprendiendo la exigencia expresiva, hará todo lo posible por aceptarlas. La búsqueda lingüística de un autor tiene sentido (y futuro) si está conectada con una búsqueda expresiva⁵⁴.

En consecuencia, el lenguaje que se crea es evolutivo y modificable porque se cuestiona su misma integridad y, por eso, falla cada que intenta analizarse bajo el código de sistema lingüístico y no como un sistema semiótico. El error, como lo explica N.Cohn, es concebir a cada forma expresiva como si mantuvieran su misma función comunicativa intrínseca siendo independientes a cuando trabajan en conjunto. Es decir, mientras la comunicación verbal se

concebe como “habla” y conforma un sistema de expresión conocido como “lenguaje hablado”, la comunicación gráfica o “dibujo” no corresponde a un sistema equivalente o con reglas similares que sí tiene el “lenguaje hablado”. El dibujo se concibe como una habilidad, sin estructuras o —bien sea el caso— “reglas gramaticales” y, en cambio, es producto de la expresión y la destreza del artista⁵⁵; siendo esto contradictorio para demostrar que el cómic se vale de tener un lenguaje narrativo visual. Aun así, los estudios tanto de Cohn, como de Barbieri, Groensteen, Gubern, Peppino Barale o Jiménez Varea apuntan desde diferentes perspectivas no a que el cómic sea un lenguaje —qué es un error de enunciación común— sino que el lenguaje que usa el cómic no es gráfico ni textual, sino propio del medio: un lenguaje visual —o narrativo visual, como insisto personalmente—.

⁵⁵ Neil Cohn. *The Visual Language of Comics. Introduction to the structure and cognition of sequential images* (Londres: Bloomsbury, 2013), pág 2.

⁵⁴ Daniele Barbieri. *Los lenguajes del cómic*. pág 281.

Dentro del cómic puede haber infinitas combinaciones entre texto e imagen por lo que ha sido difícil encontrar una clasificación que las cubra a todas. Incluso las categorías de conjunción de las metaimágenes propuesta por Mitchell no describen todas las posibilidades que hay de viñetas con sólo imagen, o secuencias de imágenes, viñetas de imagen con algo de texto o principalmente con texto, o que el texto sea enunciativo/narrativo y que sean diálogos. Según estas posibilidades, los libros ilustrados o libro álbum, dependiendo del contexto cultural o los marcos de referencia, también usan el mismo lenguaje visual de los cómics, pero la diferencia entre formatos ya nos intuye la diferencia marcada por Barbieri sobre la función de la imagen para cada uno. Ambos son lenguajes visuales, pero sus particularidades no son compartidas; razón por la que a un formato llamamos cómic y al otro libro álbum.

Precisamente, al presentar la paradoja semiótica en el numeral anterior, da como resultado el rompimiento

del esquema que otros estudios han intentado elaborar. Tanto el *giro pictorial* como el *semiótico* son la necesidad de reestructurar los modelos de análisis que han sido utilizados por los estudios teóricos anteriores. Es posible que, en ellos haya hecho falta incluir la perspectiva de los creadores y, admitámoslo, no son muchos creadores los que ven útil reflexionar sobre sus propios procesos de creación más allá de lo que dicen en algunas entrevistas o reseñas. Además que muchos de los resultados más sorprendentes habitan siempre en el discurso estético y —me incluyo— nos cuesta poner en palabras los resultados.

Si el autor es un punto de referencia en el manejo e innovación del lenguaje, hay una solidez estructural entre la producción de significantes y el sentido que genera. Sucede dentro del cómic que no sabemos con certeza de sus alcances como sistema semiótico y hay razones suficientes para proponer nuevas categorías con las que analizar cómo está estructurado el lenguaje y qué función



(Ilustración propia).

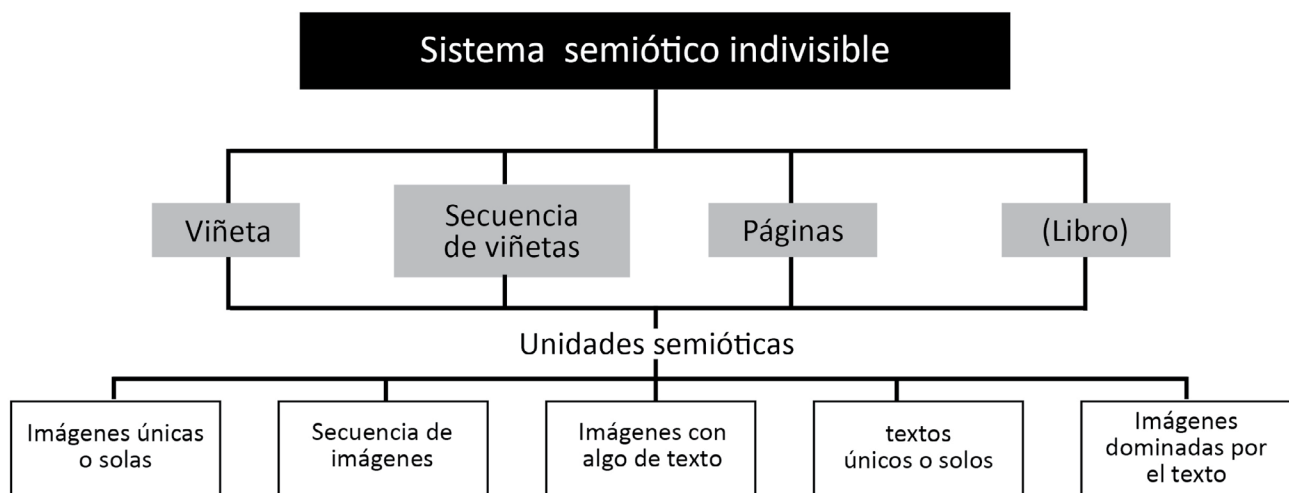


Fig. 2. Mapa del sistema semiótico indivisible (Ilustración propia).

tiene cada elemento dentro del mismo sistema semiótico. Como adición, Mitchell muestra que el *giro pictorial* es la demostración de cómo esta paradoja se usa activamente en el lenguaje, y aplica también dentro del giro semiótico:

“No se trata de una vuelta a la mimesis ingenua, a teorías de la representación como copia o correspondencia, ni de una renovación de la metafísica de la “presencia pictórica”; se trata más bien de un redescubrimiento poslingüístico de la imagen como un complejo juego entre la visualidad, los aparatos, las instituciones, los discursos, los cuerpos y la figuralidad. Es el descubrimiento de que la actividad del espectador (la visión, la mirada, el vistazo, las prácticas de observación, vigilancia y placer visual puede constituir un problema tan profundo como las varias formas de lectura, desciframiento, decodificación, interpretación, etc) y que puede que no sea posible explicar la experiencia visual o el “alfabetismo visual” basándose solo en el modelo textual”⁵⁶.

Como resultado, mi propuesta de análisis se desarro-

lla bajo la premisa de que es posible entender al lenguaje narrativo visual como un sistema semiótico indivisible (Fig.2), en el que se evalúa unidades de sentido que contienen imagen y/o texto, a las que no se pueden limitar al valor unitario de una viñeta, sino que estas unidades son variables y pueden estar formadas por secuencias de viñetas, páginas consecutivas e, incluso, un libro o cómic.

Por eso, dentro de cada una de estas unidades de sentido hay combinaciones posibles que conforman una unidad semiótica. La falencia en las propuestas teóricas anteriores ha sido, como lo señala Neil Cohn, es que al no haber una equivalencia entre las estructuras verbales y las formas visuales se desconoce que pueda haber una “estructura gramatical” dentro del lenguaje visual⁵⁷. Pero si entendemos a este lenguaje como un lenguaje narrativo, se abre la posibilidad de nominar, bajo sus características intrínsecas, unos valores con los que identificar a dichas unidades semióticas dentro del lenguaje visual de los cómics. Mi propuesta define tres valores de recursividad (Fig. 3) dentro de un modelo tipológico, entendiendo la recursividad desde su relación con la teoría de sistemas y la teoría de la recursividad, en la que el sistema mismo sirve para autodefinirse y que, en cierto

56 W.J.T. Mitchell. *Teoría de las imágenes*. pág 23.

57 Neil Cohn. *Comic, Linguistics and Visual Language: The past and future of field*. 2012. pág 7. http://www.visuallanguagelab.com/P/NC_Comics&Linguistics.pdf (último acceso: 24 de Junio de 2020).

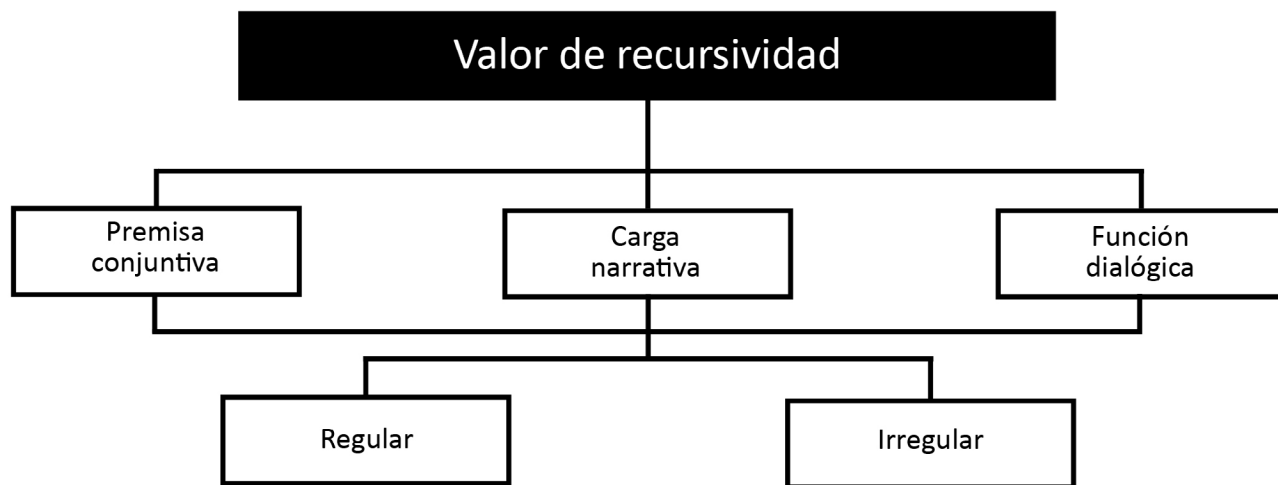


Fig. 3. Mapa del los valores de recursividad (Ilustración propia).

sentido, se autoreferencia para poder definir a los propios elementos que lo componen. Esto, sin dejar de lado que este sistema está compuesto por dos elementos semánticos que pertenecen a otros sistemas semióticos, y por esto se puede definir la forma del sistema incluyendo el contexto que lo rodea. A los valores de recursividad que, hasta el momento he definido, tienen las siguientes características

a) Premisa conjuntiva:

Este valor retoma la explicación de la paradoja diegética bajo la propuesta de Mitchell, donde las funciones enunciativas de los elementos de origen distinto que conforman una viñeta intercambian sus funciones semánticas (Fig. 4) y equilibra la balanza entre el mostrar y contar, entre imagen y texto.

La imagen que habla y la palabra que muestra

En muchos casos, una viñeta es leída de esa forma; es, precisamente, lo que tanto autores como críticos utilizan para argumentar que el “cómic es un lenguaje”. En este valor de análisis, es la estructura interna la que nos descoloca la lectura y el sentido de lo que leemos y vemos por separado. Esta estructura es por la que podemos afirmar que el cómic tiene un lenguaje propio —muy diferente que señalar que el cómic es un lenguaje—. Pero, en promedio,

un cómic no está narrado sólo con este tipo de viñetas que tienen intercambiada la función semántica de sus elementos; en las secuencias de viñetas, y a lo que entendemos como narrativo, también está compuesto de viñetas en donde la función semántica corresponde a sus orígenes, es decir:

La palabra que habla y la imagen que muestra

Esta diferencia es fundamental, porque corresponde a la intención del autor, a lo que está contando y a lo que está mostrando, y que pone en evidencia su proceso de creación sincrónico.

Bajo un comportamiento regular, la unidad semántica muestra que las funciones de los elementos que la componen se comportan de la misma manera a como se comportan por separado. El contexto da forma al sistema. Es de esa forma como hemos estado leyendo el cómic, donde el texto lleva

Premisa conjuntiva



Fig. 4. (Ilustración propia).

la carga narrativa a pesar que algunos ejemplos de cómics tengan poco texto. Asumimos, de entrada, que el texto nos va a contar tanto trama como argumento de la historia y la imagen, por su lado, va a ilustrar la información dada por el texto y funciona como una representación de lo dicho.

b) Carga narrativa:

El valor que analiza la "narratividad" hace referencia a el objeto agente en la construcción del significado y que le da sentido a la lectura, que en literatura se le puede otorgar al enlazamiento de motivos descritos para construir un discurso. En el caso del lenguaje narrativo visual sucede tanto en el texto como en la imagen, ambos elementos semánticos conforman un significante que, al separar las unidades semánticas, se puede identificar cuál de los dos prima en cada una y en contraste con las unidades yuxtapuestas.

Estas también se pueden diferenciar de igual manera

El comportamiento de la premisa irregular, como ya expuse anteriormente, provee una paradoja a las funciones semióticas de cada elemento al no corresponder con lo que su contexto indica. Acá, la recursividad sucede en que la forma altera al contexto y nos da la impresión de no ser estable.

que sus *premisas conjuntivas*, es decir, una carga narrativa regular y otra irregular; se distinguen por el dominio de sus elementos en la que de manera *regular* el texto y la imagen, consecuentes con su premisa, cumplen su función contextual o en la que es texto el que abunda en la descripción de acciones y la imagen hace mimesis del texto o no detalla más de lo que el texto *cuenta*; pero cuando esta relación se disloca y es la imagen la que *cuenta* no sólo las acciones, sino que suple incluso hasta lo que con palabras no se puede describir, se convierte en una carga narrativa irregular (Fig. 5):

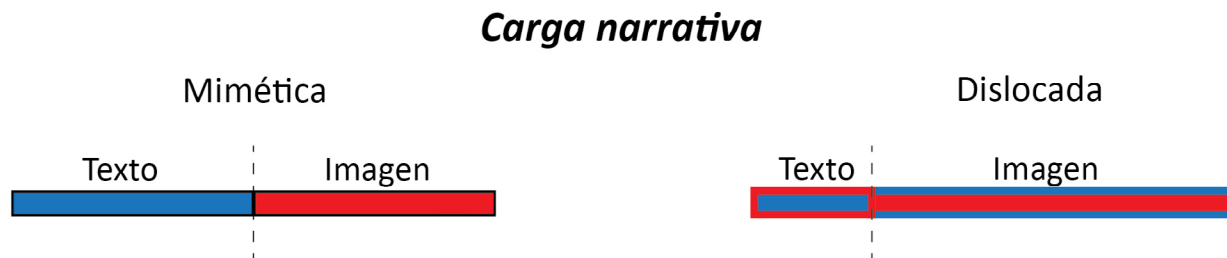


Fig. 5. (Ilustración propia).

c) Función dialógica:

El último valor de recursividad compara la interdependencia entre texto e imagen de una unidad semiótica (Fig. 6). La conjunción de ambos elementos dentro de una unidad se puede ver bajo la relación que hay entre ellos, es decir, el comportamiento de la alteridad.

Si corresponde al regular, podríamos definirlo como valor de redundancia: tanto la narración del texto como la narración de las imágenes inician, convergen y se desenlazan de manera similar; la dependencia de los elementos (texto e imagen) se pueden desvincular de su contrario y

aun así la lectura del sistema semiótico estaría completa. Pero si el comportamiento es irregular, la dependencia entre los elementos es arbitraria y la omisión de alguno de los dos elementos (de estar presentes como unidad semántica imagen-texto) limitaría la comprensión de la misma unidad e, incluso, del conjunto de unidades semióticas que se juxtaponen. Una dependencia arbitraria obliga una lectura condicionalmente como unidad semántica, pues el texto puede describir información que no está necesariamente representada en la imagen correspondiente.

Función dialógica

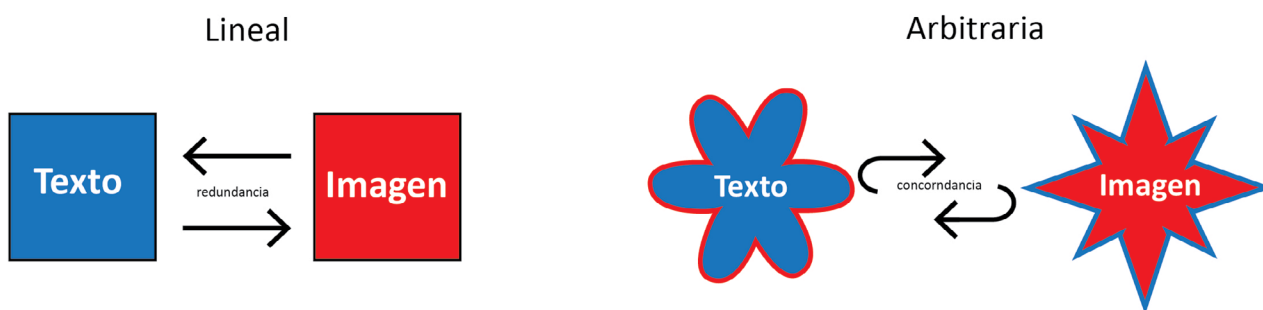


Fig. 6. (Ilustración propia).

En *Hacer comics. Secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica*, McCloud propone unas categorías en las que clasifica los tipos de viñetas donde se combinan texto e imagen que son más específicas, pero no identifican realmente la lectura que se hace de estas. Entonces, a las combinaciones de 1) *Palabras específicas*, 2) *Dibujos específicos* y 3) *Duales* correspondería la categoría de *regulares*; y a 4) *Intersectivas*, 5) *Interdependiente*, 6) *En paralelo* y 7) *Montaje* podrían llamarse *irregulares*. No obstante, las categorías de McCloud no contemplan viñetas o secuencias de viñetas que sean imágenes únicas o solas o textos, según el caso. Tampoco contempla los otros valores de recursividad anteriores y se queda corto en su alcance analítico.

Para entender cómo se analizan estos valores y, en alguna medida, cómo se reconocen las unidades semánticas

propongo dos ejemplos con cómics reconocidos. Un detalle para tener en cuenta es la fecha de publicación, porque una característica secundaria nos revela la misma evolución que el lenguaje narrativo visual ha tenido. En promedio, las publicaciones de principios del siglo XX se inclinan por usar un lenguaje *regular*, asociado hoy en día a lo clásico en donde casi cada detalle tenía que ser escrito y con la que nos acostumbramos a primero leer el texto y luego ver las imágenes para complementar. O, también, donde los diálogos eran imprescindibles para entender las acciones de los personajes, como lo podemos ver en *Little Nemo*, historieta de Winsor McCay publicada entre 1905 y 1911 (Fig.7).

A cada viñeta corresponde un texto (señalado en la parte inferior con un número) en donde el narrador omnisciente describe la acción de cada viñeta, la imagen representa una



1. PALABRAS ESPECÍFICAS

LAS PALABRAS TE PROPORCIONAN TODO LO QUE NECESITAS SABER, MIENTRAS QUE LAS IMÁGENES ILUSTRAN ASPECTOS DE LA ESCENA QUE ESTÁ SIENDO DESCRITA.



2. DIBUJOS ESPECÍFICOS

LOS DIBUJOS TE PROPORCIONAN TODO LO QUE NECESITAS SABER, MIENTRAS QUE LAS PALABRAS ACENTÚAN ASPECTOS DE LA ESCENA QUE SE ESTÁ MOSTRANDO.



3. DUALES

TANTO LAS PALABRAS COMO LOS DIBUJOS MANDAN BÁSICAMENTE EL MISMO MENSAJE.



4. INTERSECTIVA

PALABRAS Y DIBUJOS TRABAJANDO JUNTOS EN ALGUNOS ASPECTOS, MIENTRAS QUE TAMBIÉN APORTAN INFORMACIÓN INDEPENDIENTE.



5. INTERDEPENDIENTE

PALABRAS Y DIBUJOS COMBINÁNDOSE PARA TRANSMITIR UNA IDEA QUE NINGUNO DE LOS DOS TRANSMITIRÍA SOLO.



6. EN PARALELO

PALABRAS Y DIBUJOS SIGUEN CAMINOS APARENTEMENTE DISTINTOS SIN INTERSECCIONARSE.



7. MONTAJE

PALABRAS Y DIBUJOS COMBINADOS PICTÓRICAMENTE.

Clasificación de viñetas de Scott McCloud en *Hacer comics. Secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica.*

repetición de la información. Por esto, el valor narrativo que podemos extraer de la secuencia de viñetas termina recargándose en mayor porcentaje hacia el texto y no tanto hacia la imagen; a pesar de que hay más información contextual dentro de los textos inferiores, si sólo leyéramos las imágenes, omitiendo incluso los globos de diálogo, sabemos con la lectura que hay un niño que se levanta de la cama, cambia sus ropas, encuentra a un hada y de repente está en unas escaleras sin saber cómo ni por qué.

Por el contrario, encontramos en un ejemplo contemporáneo de Chris Ware, reconocido por la innovación narrativa involucrada con los formatos de lectura. En la novela gráfica *Jimmi Corrigan* se encuentran secuencias llenas de silencios con mínimas acciones, la riqueza del lenguaje se inclina por ser irregular, ya que gran parte de la narración está en las imágenes que cuentan lo que sus personajes taciturnos sólo murmuran. En algunos casos se describe la capacidad narrativa de Ware como llena de afectos más que de acciones.

En esta página (Fig. 8) vemos como la fragmentación de los páneles confunde nuestro sentido de lectura que evidentemente no es de izquierda a derecha, sino que los tamaños de las viñetas nos ordenan subdivisiones —por unidades semánticas— de la acción narrada en la página, a modo de sinécdoque. La página es una acción compuesta por viñetas de “momento a momento” (para usar otra de las clasificaciones de McCloud). Otra característica irregular es la carga narrativa de la secuencia de viñetas, las imágenes cuentan que la mujer después de echar gasolina a su coche, camina hacia la tienda y se resbala antes de llegar a la puerta y, justo al entrar (en la última viñeta) habla sobre lo que acabamos de leer en imágenes “Ahí afuera empieza a resbalar”. Una secuencia que pudo constar de 3 o 4 viñetas o tener un poco más de texto, es pesada como la nieve que cae en cada una, Ware alarga el momento dibujando detalle a detalle, en viñetas que parecieran no ser principales, *des-jerarquizando* los tamaños de las acciones.

La incógnita que producía el *lenguaje*, bajo esta perspectiva, tiene un avance significativo hacia la caracterización de la forma particular del cómic de ser cómic y no otra clase de representación visual. El modelo tipológico

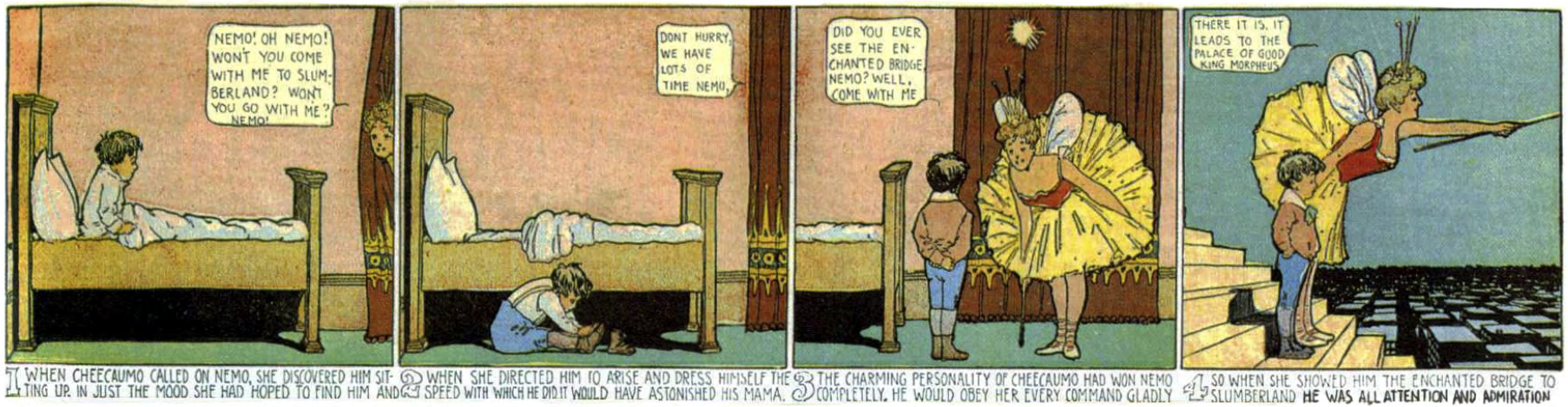


Fig. 7. Little Nemos in Slumberland.
12 de noviembre de 1905 (archive.org).



Fig. 8. Jimmy Corrigan. Chris Ware. 2000. pág 293.
12 de noviembre de 1905 (archive.org).

(Fig. 9.) que propongo queda abierto al debate y a incluir más valores de recursividad que sean aplicables a las excepciones que acá no haya nombrado. Temas que todavía se discuten, como el cómic poético, el cómic abstracto o no narrativo necesitarían algunas claves adicionales a las acá presentadas. Sin embargo, dilucidar dentro del lenguaje unas características regulares e irregulares logra que nos podamos desentender de hablar del texto bajo categorías literarias y de la imagen bajo categorías estéticas.

Todo lo anterior deviene a una línea de evolución del lenguaje como construcción social (Fig. 10.) En un panorama general, las primeras adaptaciones estaban construidas de manera regular, en donde había más presión por ser fieles a los textos originales que realmente aprovechar el modelo narrativo; aun así, los cómics fueron irregulares para la literatura y las corrientes narrativas de la época, o que la autonomía autoral de los dibujantes no era reconocida como tal. Esas primeras adaptaciones hacían mimesis del texto resumido de las obras originales. Gracias a la ampliación del mercado, estos ejercicios narrativos no perdieron vigencia y se involucraron más con el manejo del lenguaje independientemente de las corrientes literarias a las que pertenecieron sus textos base. Esto puede

ser confirmado con la incursión de autores de cabecera en la lista de adaptaciones de textos también canónicos. El historietista uruguayo-argentino Alberto Breccia, por ejemplo, no fue ajeno a estos proyectos editoriales.

Queda la duda para un estudio más específico sobre cómo los movimientos literarios también influyeron en la creación de las adaptaciones a cómic y en qué modelo se fueron dando principalmente estos cambios del lenguaje narrativo visual a lo que, como he propuesto, todavía hace falta muchas viñetas por trazar.

Vale, así mismo, proponer dudas adicionales que surgen del momento de la traducción entre lenguaje textual y lenguaje narrativo visual. El comportamiento del primero nos ha demostrado con los siglos de uso que no es estable, que está abierto al cambio y que contiene millones de particularidades condicionadas por su entorno y por sus hablantes; a lo que podríamos suponer que, dentro de los valores de recursividad para el cómic, significa incluir un margen de mutabilidad. Una forma de canal donde recursos de otras artes que ya han alimentado al cómic van a seguir apareciendo y modificando el lenguaje. Como ejemplo de esto, el siguiente capítulo ve a las adaptaciones desde su relación con el lector.

Unidad semiótica

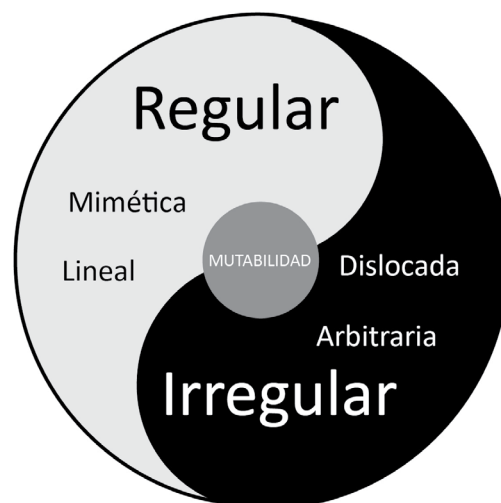


Fig. 10. Mutabilidad dentro del modelo tipológico (Ilustración propia).

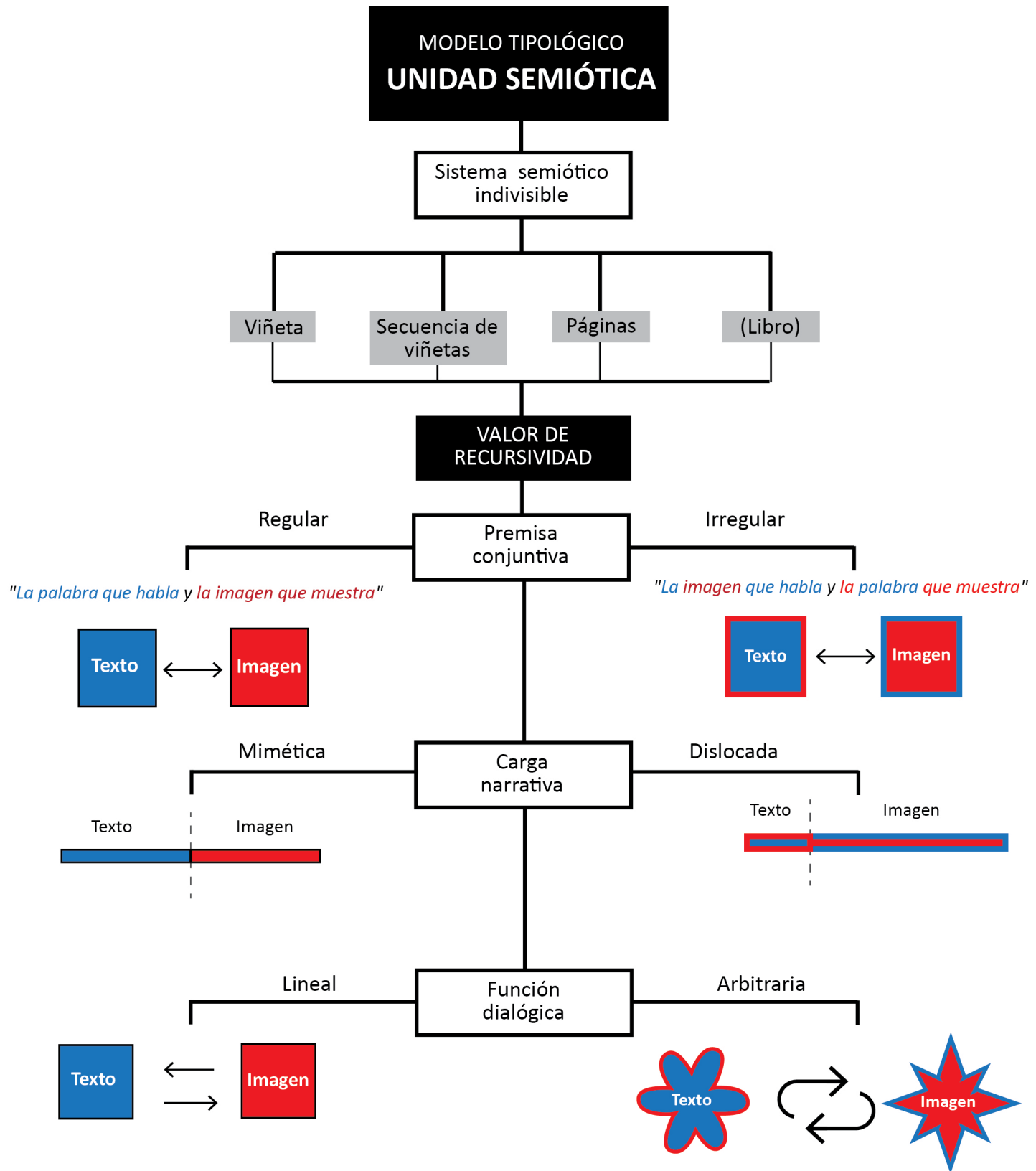


Fig. 9. Esquema del modelo tipológico (Ilustración propia).

3. LA ADAPTACIÓN COMO RENOVACIÓN DEL LENGUAJE

Durante todos los enunciados a lo largo de este texto he vuelto al cuento de Borges varias veces como ejemplo base, pero hasta el momento no había nombrado la última connotación que también sugiere el mismo relato —y que lleva un poco la contraria a todo el debate expuesto por ser un ejemplo literario y no proveniente de algún cómic—. En un breve repaso, la linealidad del análisis ha sido hablar primero del emisor (el autor del cómic), luego el lenguaje y el mensaje (el lenguaje narrativo visual y su particularidad intersemiótica) por lo que, finalmente, habría que ver en detalle cómo es recibido ese mensaje por los lectores (receptores) y su contexto editorial. Es una ecuación de la función de la comunicación.

Y de la misma forma, también he suscitado más preguntas sin respuestas que soluciones a las mismas, han sido las preguntas que los investigadores, críticos, reseñistas, creadores, guionistas y editores le hemos hecho al mismo arte. En este caso, las adaptaciones en cómic tienen sus preguntas particulares que surgen por la cercanía de la literatura con este medio narrativo, fue el primer arte que nos permitió contarnos a nosotros mismos y dejar un registro de la evolución de la humanidad y, junto a las letras, las imágenes también estuvieron, incluso desde antes. El problema ha surgido por la búsqueda de independencia, de demostrar autonomía como arte, como medio y como formato —en todos sus formatos posibles—.

Al ser un objeto de estudio me he permitido descalificarlo como un ejercicio menor, hacer una adaptación es hacer una investigación pragmática sobre las capacidades representativas del lenguaje mismo, los intercambios semánticos entre los elementos presionan al dibujante y/o al guionista a entablar conexiones diferentes y novedosas, multiplicando —valga la contradicción— las posibles interpretaciones gráficas que se le pueden extraer a un texto. Lo paradigmático de la irregularidad del lenguaje resulta en

la inexistencia de una fórmula para determinar cuándo o cómo el lenguaje evoluciona. Pero no necesariamente es un planteamiento nuevo sobre el mismo cómic o su lenguaje, porque el terreno no se ha labrado a sí mismo. Por eso, uno de los resultados de la investigación reflexiona también sobre el lenguaje usando de referente no las diferencias y a la dificultad de definir lo que es, sino tomando a las herramientas de las categorías ya existentes para aportar al estudio semiótico del lenguaje, a pesar de todas las discusiones que esto haya desatado en ocasiones anteriores

Con esto no se cierra el debate terminológico entre interpretación versus traducción, con el que surge la metáfora del historietista como traductor. Asuntos como la fidelidad, los niveles del texto, los entramados del argumento, los tiempos diegéticos y todos los otros elementos pertenecientes al texto pasan por el filtro de *interpretación* del autor. En consecuencia, no hay una adaptación que use los mismos recursos narrativos que otra del mismo texto, son mundos posibles como lo señala Steiner; como resultado, vale recordar que el lenguaje intertextual de la obra base también se renueva cada que hay una adaptación del texto.

Si las *adaptaciones* son un intertexto pertenecientes a otro arte, son meritorias de ser descritas como una obra nueva a pesar de que sean derivadas de un argumento de otra obra. El trabajo y manejo del lenguaje visual, que obliga a tener en cuenta particularidades que no aplican para otro tipo de cómics como el documental o el autobiográfico, producen que el historietista no solo provea de elementos gráficos a la lectura de una obra literaria.

De modo sumamente específico, el traductor “revive” la evolución del lenguaje, vuelve a pasar por todas las etapas y vive en carne propia las ambiguas relaciones que privan entre lenguaje

y el mundo, entre las lenguas y los mundos. En cada traducción se pone a prueba la naturaleza creadora y quizá ficticia de estas relaciones, lo que quiere decir que la traducción no es una actividad secundaria estrictamente especializada, localizada en la "bisagra" de las lenguas. En la demostración necesaria e infatigable de la naturaleza dialéctica del habla que simultáneamente uniforma y divide.⁵⁸

Vale resaltar, a modo de paréntesis, que la demarcada línea que separa a las obras literarias de sus adaptaciones permite un estudio diferente sobre el lenguaje narrativo visual, que sigue en trabajo de filólogos, semiólogos y críticos; pero que también deja sobre la mesa huecos de los términos propuestos, porque si bien yo lo denomino *narrativo visual*, el debate sobre lo *narrativo* en el cómic le exige una corrección al término. Sin embargo, este adjetivo le añade algo faltante a lo inespecífico del *lenguaje visual*, y nos invita a seguir la búsqueda delimitante entre lenguaje, formato, géneros y demás fórmulas clasificatorias. La pregunta contrapuesta es si es correcto usar como primer término lo *narrativo* y no lo *visual*; otra opción podría ser *lenguaje gráfico narrativo*, pero esto es más una testarudez de mi parte.

Adicionalmente, habría una duda repetitiva que no sólo es pertinente para estos cómics, sino para el arte en general. En el rastreo historiográfico no se formulan muchas categorías de análisis que no provengan de otras artes, debido esto a la necesidad de unas herramientas intrínsecas que no hemos propuesto ni tampoco sabríamos cuáles son pertinentes realmente, unas donde se dé cuenta tanto de lo expresión como del contenido y sus formas y sustancias (usando las categorías de Hjelmslev) provistos como unidad. La ventaja de la cercanía con la literatura es que nos podamos valer de, por ejemplo, herramientas y categorías narratológicas, como lo propone el estudio de Jesús Jiménez Varea en su tesis doctoral⁵⁹.

58 George Steiner, *Después de Babel. Aspectos del lenguaje y la traducción*. pág 244.

59 Véase Jesús Jiménez Varea. *Narrativa gráfica. Narratología en la historieta*. (Madrid: Editorial Fragua, 2016).

Otro planteamiento que suscita es sobre el contexto donde habitan, ¿qué nos dicen las adaptaciones del canon literario y del canon de los cómics? Sobre el primero, son producto de la idea de que haya clásicos literarios, parafraseando y aplicando al caso lo dicho por Ítalo Calvino, la adaptación como traducción *es una relectura de los textos*; que se plasme en una materialidad o sistema semiótico diferente le aporta una configuración diferente al relato creado y mantiene como evidencia que los *clásicos* nos revelan el gusto inmaterial por las historias de acervo colectivo, por las buenas historias. Sucede lo contrario dentro de las obras canónicas del cómic, pues se ha considerado sólo en contadas ocasiones que una obra que sea adaptación de un texto literario haga parte del vanagloriado estatus. Resulta contradictorio, en comparación entre ambas artes, debido a que en el cómic se premia (igualmente) la creación original, el lenguaje desarrollado desde cero. Como clásicos podríamos considerar una novela como *Maus*, *Persépolis* o *Akira* y difícilmente a la serie de *Parker* de Darwyn Cook a pesar de sus premios. En caso de que separásemos la creación de la obra base de la obra resultante de la adaptación, las cifras arrojarían datos diferentes. Podría, con eso, empezar a incluir otras subcategorías dentro del cómic, con el que se puede hacer el ejercicio analítico a las propuestas editoriales a través de los años (usando la teoría de polisistemas de Even-Zohar, por ejemplo) y relacionar los cánones literarios con la producción en cómic y cuál ha sido su evolución con respecto al manejo del lenguaje.

Pero para continuar esta línea de investigación se necesitan más datos, aparte de la lista de títulos catalogados en esta línea editorial⁶⁰ con los que se pueda verificar si el objetivo editorial de estas obras sí fue cumplido, ¿habría alguna forma de verificar si después de la lectura de los cómics directamente relacionados con obras clásicas de la literatura los lectores se acercaron a las obras de texto? No hay que olvidar que esta clase de obras fue una estrategia de los editores para alargar la vida activa de las obras clásicas y es una idea con la que aún hoy se siguen editan-

60 Ver anexo *Listado de adaptaciones en cómic*.

do dentro del catálogo de literatura infantil y juvenil. Y si el propósito se mantiene, puede que haya también alguna comparación que se pueda hacer analizando la demanda de los lectores: si son buenas sus ventas, si sus lecturas son didácticas u ociosas y, la que me parece a mí que es la pregunta fundamental, ¿siguieron leyendo cómics?

3.1. EL PAPEL DEL LECTOR

Dentro de las preguntas hacia los creadores (dibujantes y guionistas) que surgen constantemente, está la duda sobre los géneros que hay dentro del cómic, incluso todavía hay quienes caen en el error de llamar al cómic un género de alguna otra arte. Es una pregunta más sin resolver, que obliga a unificar criterios de evaluación y análisis, o a usar categorías impropias del lenguaje, como los géneros literarios (terror, infantil, no ficción, documental) y, así mismo, surgen opiniones detractoras que argumentan románticamente que el lenguaje del cómic es un lenguaje vivo, sin restricciones, o sin entrometimiento de la academia. A lo que habría que demostrar que tener al cómic como objeto de estudio ha traído beneficios. Proponer ciertas clasificaciones a las obras de cómic otorga orden de búsquedas que resultan en objetos de estudio específicos, invitan a otras disciplinas a formular nuevas preguntas de investigación y se abren nuevos círculos de estudio. Sin embargo, no deja de causar alguna mínima molestia que se verbalicen las posibles divisiones.

Por eso, es necesario que los diálogos con la academia sean, progresivamente, constantes. Parte de ello han sido los esfuerzos de las revistas digitales o de los portales web que distribuyen contenido como reseñas, noticias, artículos académicos o motores de búsqueda para referencias bibliográficas. En español, por ejemplo, entre los más conocidos están Revista CuCo, Tebeósfera y Zona Negativa de España. La comunidad académica permanece cercana a estas formas más efectivas de divulgación para dar a conocer las investigaciones a otros públicos y, cada vez, quedan menos aisladas. De esta forma, dentro del gremio, nos hemos dado cuenta de que las preguntas que nos hacemos confluyen en muchos puntos, que los intereses particulares son compartidos y que, intuitivamente, hemos creado un glosario común.

En el proceso de formar un espacio de participación

de la academia se han ido sumando diversos recursos con los que se han formado objetos de estudio específicos, ejemplo de esto es que en los congresos universitarios se propongan líneas de investigación que también son un intento de dividir la producción de cómic en géneros que vayan más allá de lo *mainstream* o comercial y lo independiente. Las clasificaciones surgen del reconocimiento de acervos que tienen un núcleo común, a veces unos más grande que otros, cosa que no demerita su funcionalidad.

Con las adaptaciones sucede que, dentro del cómic, no llegan a formar parte de los catálogos correspondientes a sus homólogos literarios, sino a conformar su propia clasificación; editoriales especializadas como Astiberri, SM o Norma las etiquetan como una colección diferenciada de los cómics infantiles o de ciencia ficción, facilitando su búsqueda. Mientras que otras como Panini o Planeta utilizan otras convenciones similares a “clásicos ilustrados”, no sin nombrar a la obra base en su descripción o sinopsis. Ese es un punto de partida para los análisis comparativos y, además, generan en el lector la expectativa de lo que se va a encontrar. Me atrevería a afirmar que, con las décadas de diferencia a las primeras adaptaciones, el objetivo ahora es atraer a nuevos lectores al cómic por medio de las obras clásicas.

Las reseñas son un material de gran ayuda, en general son apuestas de lectores recurrentes de cómic que están al pendiente de las novedades del mercado, sus perfiles están asociados a la academia en casi todos los casos. Y, aunque no muy ocasionalmente se encuentren reseñas sobre adaptaciones en cómic de textos literarios, hay varias en estos portales web ya nombrados. Habría que hablar, adicionalmente, del ejercicio de divulgación y sus objetivos frente al mercado del cómic en general, que ya es bastante sectorizado o de nicho, y en qué rango de popularidad se encuentran las adaptaciones dentro de este mismo círculo, que no tiene

el mismo alcance que las reseñas o análisis de libros o de películas. Y, admitámoslo, los lectores de cómic, a pesar de todo, seguimos siendo una minoría dentro del mercado editorial. Esto genera pequeños impactos en el público lector que va construyendo sus cánones de obras, que poco o nada tienen que ver con los cánones que las corrientes literarias puedan imponer. Por eso, reseñas sobre cómics que sean adaptaciones de obras literarias están motivadas más por los autores (guionista y dibujante) o por la editorial que lo publique, que por la obra literaria misma.

Estas obras destacables tienen una característica en común, pequeña pero no por eso menos importante: son adaptaciones que buscan una fidelidad a la obra base, haciendo referencia a ese hipotético grado de *adaptabilidad*⁶¹ donde hubiera una escala cuantificable con las que comparar las diferentes obras derivadas de la literatura. Esta escala, para seguir con la idea, evaluaría desde un grado 0 (cero) una obra que sólo tenga unos rasgos identificables de la obra base pero con grandes cambios narrativos o argumentales, hasta un grado 10

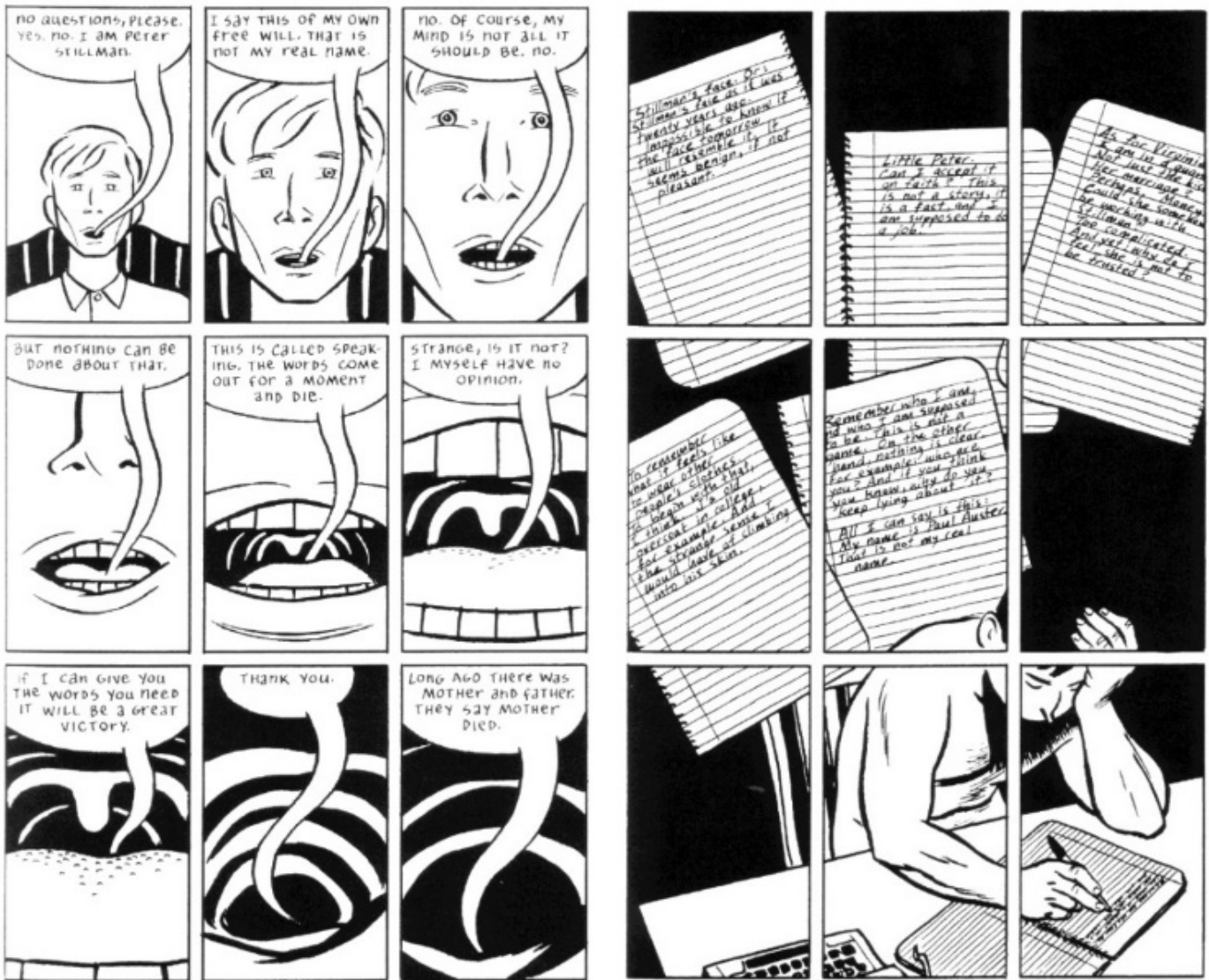


Fig. 11. Ciudad de cristal, páginas internas

61 Nombrado en el capítulo 1, apartado 1.2.

(diez) en donde la obra alcanza a ser casi igual a la obra base, entendiendo las limitantes del lenguaje propio del medio, que ya nombré en el segundo capítulo. Estas últimas son el cánón que me interesa indagar y del cual parte la investigación sobre la renovación del lenguaje y, para ello, voy a tomar algunos ejemplos en donde se resaltan algunos de esos elementos adicionales que proporciona el cómic a la lectura de sí mismos y de los textos bases.

En un ejercicio de paneo, hay una metodología casi unificada para hablar del argumento de la obra, que es el argumento de la obra base. Se demuestra que es un nivel del texto que queda en segundo plano, ya que el verdadero análisis es **a)** la comparación del resultado frente al texto base y **b)** la pregunta indispensable: ¿qué le añade el lenguaje narrativo visual a la historia?

Hay que tener presente que el cómic, como libro impreso, también implica una materialización diferente al libro de texto más evidente que el proceso inter-semiótico del lenguaje. Para acotar, la adaptación es la interpretación del lenguaje del texto base que da como resultado la representación del lenguaje gráficamente por medio de una traducción intersemiótica; teniendo en cuenta que las desventajas del principio de intraducibilidad y de reversibilidad son inevitables, pero las ganancias son evidenciables. Acá unos ejemplos concretos.

En el caso de *Ciudad de cristal* (2005) de Paul Karasik y David Mazzucchelli, lo que inicialmente llama la atención es que la obra base es una icónica obra del escritor estadounidense Paul Auster. Su primer enganche es que *Ciudad de cristal* (1985) sea una de las obras destacables dentro de la novela negra. “El resultado es, —dice la sinopsis de Anagrama— sin embargo, «una de las demostraciones más ricas que se hayan dado hasta la fecha» de la adaptación visual de una novela” y lo es. Lo que hay que saber de la obra de Mazzucchelli es que tiene, por ejemplo, trabajos para DC con *Batman: Year One* (1987), escrita por Frank Miller y que es también una icónica entrega del superhéroe murciélago, lo que hace que se comparen los trazos y se note un cambio en la línea del dibujante. Por otro lado, en la reseña escrita por Diego García Rou-

co se resalta una decisión de los autores para representar uno de los motivos simbólicos dentro de la obra de Auster:

*La aparente sencillez narrativa de las páginas de Mazzucchelli es engañosa, ya que a pesar de usar en casi todas una cuadrícula de tres por tres, una forma de expresar la cárcel en la que se encuentran los personajes y la que suponen las grandes ciudades. A medida que transcurren las páginas, esa estructura se va perdiendo de la misma manera que lo Quinn se va adentrando en la liberación de la pérdida de cordura. El estilo no tiene nada que ver con el empleado en sus dos obras de superhéroes, ya que es una obra en blanco y negro con un estilo limpio y elegante que se ha despojado de gran parte de las líneas superfluas. [...] El resultado global de la novela gráfica es un curso de Mazzucchelli sobre las infinitas posibilidades narrativas del cómic.*⁶²

No pareciera esencial distinguir la composición de las viñetas porque podría ser como cualquier otra, de hecho, la división tres por tres es de las más común de las diagramaciones de página, pero en *Ciudad de cristal* (Fig. 11.) esta decisión de forma interviene en la lectura que tiene el espectador del contenido, es un agregado de la trama que no altera el argumento, sino que lo fortalece.

Otro ejemplo de novelas pertenecientes a un canon es *El jugador de ajedrez* (2018), adaptación de *Novela de ajedrez* (1941) del escritor austriaco Stefan Zweig, conocida por ser la última novela escrita antes de que el autor se suicidara en febrero de 1942. Hace parte del conjunto de novelas sobre la época del nazismo y descrita como obra maestra entre sus numerosas publicaciones. También fue adaptada al cine en 1960. En el caso del cómic (Fig. 12), el autor francés David Sala destaca por su técnica pictórica y por el uso de paletas de color cercanas a Henri Rousseau, Pierre Bonnard o Gustav

62 Zona Negativa, *La ciudad de cristal. ¿La mejor adaptación de una novela al cómic?* Publicada el 6 de mayo de 2020 <https://www.zonanegativa.com/la-ciudad-de-cristal/>

No tiene sentido describir la partida.



Fig. 12. : El jugador de ajedrez (fragmento).

Klimt, que es bastante excepcional para un cómic. El historietista propone, a través de su técnica, una caracterización de los personajes enfocada en reflejar la personalidad de cada uno, detalle que García Rouco no deja pasar por alto.

A través de él vemos a personajes como McConnor, epitome del capitalismo, arrogante y capaz de todo para obtener sus caprichos y a Czentovic que es una combinación de talento con ignorancia y arrogancia zafia, ambos representan para Zweig la nueva sociedad que viene a sustituir a la antigua encarnada por el Sr. B, que es noble, modesto y educado, todo un caballero. Estas diferencias también se observan en la forma de retratarlos de Sala, que aprovecha su aspecto físico para reflejar sus distintos caracteres retratando a McConnor como alguien enorme y excesivo como su carácter. La fealdad de Czentovic reflejará su personalidad plana y anodina. En cambio el Sr. B. es elegante y atractivo aunque su aspecto denota que algo no va

*bien. Pero todos los personajes no son sino peones en el juego que los autores proponen al lector.*⁶³

Estos detalles nos enfrentan al problema de la representación y el formato del guión, como vemos, no es una fórmula predeterminada o metodológica con la que se pueda traducir intersemióticamente todos los elementos textuales dentro del cómic, pero no son irresolutos. En caso de *Ciudad de Cristal* el historietista decide manejar un estilo que sea apropiado a la obra base sin que ello indique sacrificar los recursos del lenguaje narrativo visual, por el contrario, se ven mejor aprovechados mientras que, en el caso de *El jugador de ajedrez*, el estilo que ya ha ido desarrollando el autor resulta más que adecuado para la representación de los personajes.

La traducción intersemiótica presenta retos al historietista que se alejan un tanto de su forma narrativa regular, porque se puede recurrir sin intención a la “imagen espejo”

⁶³ Zona Negativa. *El jugador de ajedrez*. David Sala adapta la novela de Stefa Zweig. Publicada el 2 de junio de 2018. <https://www.zonanequivativa.com/el-jugador-de-ajedrez/>

o ilustrativa del texto, volviendo a la trama sosa o carente de matices por no aprovechar los recursos que ofrece el mismo lenguaje. Es por eso que el “salvoconducto” de ser adaptaciones permite licencias narrativas, nuevas lecturas. En palabras de García Rouco “Adaptar obras de un medio a otro siempre es difícil por dos motivos, uno es que a veces es difícil respetar el espíritu de la obra original, el otro es que no siempre se sabe aprovechar las posibilidades que da el nuevo medio con sus distintas formas de narrar quedando algo que nada aporta al original” hablando de la adaptación de *Sostiene Pereira* (1994), novela de Antonio Tabucchi (1943 – 2012). De la versión en cómic de Pierre-Henry Gomont (Fig. 13.), publicada en 2016, destaca el nivel sensorial de las imágenes que retratan Lisboa, también el tratamiento histórico fiel a la obra base, pero, sobre todo, que sus secuencias de viñetas son el ejemplo de cómo se alterna la irregularidad semántica del lenguaje:

No es el caso de la obra de Pierre-Henry Gomont que partiendo de la novela nos regala un cómic que en algún caso la mejora, pero que sobre todo la complementa. Y lo hace sin miedo a cambiar cosas pero siendo respetuoso con el texto de Tabucchi, atreviéndose a ir más allá. Aprovechando que la novela apenas describe nada, visualiza tanto la Lisboa por la que se mueve Pereira como los acontecimientos y personajes con los que se cruza. El único pero que se le puede poner es que no nos muestre los omóplatos de Marta.

[...] Pierre-Henry Gomont hace un trabajo espectacular en el color usando una paleta cálida que nos lleva a una Lisboa realmente evocadora pero no oculta cómo la dictadura se va instalando en ella. El diseño de Pereira y el resto de personajes es simplemente inmejorable con una enorme capacidad de transmitir las emociones de la obra. Siendo todo ello brillante donde nos deja de piedra es en dos aspectos de la obra que eran la parte más difícil de adaptar de la novela: los soliloquios de Pereira y teoría de las almas que le cuenta el Dr. Cardoso. Los soliloquios los podría haber escrito como voz

*en off pero elige hacer algo mucho más complejo y arriesgado y los convierte en viñetas dentro de los bocadillos de pensamientos, convirtiendo la palabra en cómic dentro del cómic con un resultado espectacular, [...]. La teoría de las almas la convierte en unos pequeños pepitos grillos que ponen en duda las decisiones de un Pereira que cambiará a lo largo de la obra saliendo de su estupor y haciendo lo correcto. Estos dos recursos son imposibles de adaptar a otro medio y son las que hacen que la obra trascienda la novela y se convierte en una joya del cómic por derecho propio.*⁶⁴

Hay otros casos en los que la evaluación de la adaptación se convierte en un estudio más amplio porque trata obras icónicas de la literatura universal, por ejemplo, *El quijote de la mancha* u *Orgullo y prejuicio* son de las que tienen más de una adaptación en el catálogo hispanohablante. También se encuentran autores recurrentes como la misma Jane Austen —que también tiene un gran catálogo de adaptaciones cinematográficas—, Edgar Allan Poe o H.P. Lovecraft, estos dos últimos debido a la cantidad de cuentos que tienen y que el género de terror y suspenso es de los más llamativos para los jóvenes lectores. Misma razón por la que *Frankenstein o el moderno Prometeo* (1823), de Mary Shelly, también entra en esta lista de destacados con adaptaciones en cine, cómic, y versiones ilustradas del personaje clásico del terror.

Otro ejemplo de un personaje representativo de la literatura de terror es *Drácula* (1897) de Bram Stoker, al que Fernando Fernández hace una adaptación homónima (1984) y Javier Mora Bordel hace un análisis muy completo publicado en el portal Tebeosfera⁶⁵. El famoso chupasangre también ha sido adaptado a otros medios numerosas veces: en cine *Nosferatu*, película alemana de

64 Zona Negativa. *Sostiene Pereira*. Publicada el 4 de noviembre de 2017. <https://www.zonanegativa.com/sostiene-pereira/>

65 Tebeosfera. *La palabra dada: mecanismos de adaptación en el drácula de Fernando Fernández*. Publicada el 9 de marzo de 2008. https://www.tebeosfera.com/documentos/la_palabra_dada_mecanismos_de_adaptacion_en_el_dracula_de_fernando_fer



5

Fig. 13. Sostiene Pereira. pág 5.

culto en 1922 y la también homónima dirigida por Francis Ford Coppola en 1992; en cómic encontramos la serie *The Tomb of Dracula* (1972-1979) de Marv Wolfman, Gene Colan y Tom Palmer; *¿Drácula, Dracul, Vlad? ¡Bah...!* (2006) de Alberto Breccia; *Hellsing* (1997-2008) de Kôta Hirano convertida en un clásico del anime (2001-2002); e incluso podríamos incluir a *Vampir* (2013), personaje de Joann Sfar. Esto, sin contar las adaptaciones a obra de teatro.

La recopilación de toda esta información sobre los intertextos existentes de la obra de Stoker está ampliada en el artículo de Mora Bordel y con la que empieza un ejercicio de comparación de fidelidades de las otras adaptaciones en cómic destacando a la de Fernández como la que tiene mayor grado de fidelidad con la de Stoker salvo a no conservar el modelo epistolar para la narración. Este nivel del texto se puede ver bajo la perspectiva del principio de intraducibilidad: la diferencia entre la narración con un narrador, ya

sea omnisciente o personaje, y el modelo narrativo epistolar es la complicidad que se crea con el lector. Las cartas pueden tener un lector pasivo (que no es el destinatario de las cartas) o activo (un destinatario diegético en la historia), en cualquiera de estos dos casos la complicidad existe, mientras que con un modelo narrativo cualquiera ese vínculo no es tan estrecho. La verosimilitud de una carta, como un objeto trascendente en el uso común puede prescindir de información y generar un suspenso diferente, pues sólo —como lectores— podemos saber lo que se ha atestiguado en pretérito, mientras que el narrador en primera persona puede recorrer indiscriminadamente los tiempos de la narración. ¿Es posible trasladar eso al lenguaje narrativo visual sin depender de los cuadros de texto? El debate encuentra aquí preguntas sobre las virtudes de la representación y los alcances que tendría la visualidad de las acciones, pero que no es necesario profundizar en este momento.

Además de ser una obra clásica, el estilo del historietista también apela al estilo clásico de los cómics —siluetas estilizadas, gestos exagerados, cercanos a las portadas de las novelas *pulp* de los años 40—, generando imágenes barrocas, recargadas de pliegues y penumbras y paisajes del realismo europeo. El trabajo de Fernández denota dedicación y un proceso de aprendizaje de las fórmulas narrativas que posee el lenguaje de imágenes secuenciadas que lo hace reconocer que “Leer la novela de Bram Stoker es descubrir un “nuevo” Drácula. El auténtico Drácula. Una obra sugestiva y sugerente. Quiero, o intento, trasladar esas dos motivaciones al cómic. Se puede “conectar” con la novela. Darle vida visual, interpretarla, ese sería el mejor partido que se le podía sacar”⁶⁶. Lo anterior permite comprobar cómo se puede lograr una mejor adaptación si el proceso de traducción se interioriza como una lectura nueva, y no en un papel de ilustrador de las acciones. El proceso de elaboración del guión tiene que soltar la necesidad representativa e imitativa de la obra para que el resultado refleje tanto a la obra base como a la obra que quiere hacer el historietista (o la dupla de guionista y dibujante), y en *Drácula*:

Adapta sus fórmulas narrativas al interés secuencial de la historieta. Y esto sólo puede hacerse desde un completo dominio de las técnicas narrativas de estos medios. Para el cómic siendo el mejor artista posible, en lo que Fernández se forma paulatinamente. Para adquirir destreza en su labor como guionista diseccionó los tópicos literarios y las estructuras narrativas a la búsqueda de nuevos horizontes que ensanchasen las técnicas gráficas de la historieta; en pos de un nuevo cómic, insufló a sus páginas un estilo personal deudor de las principales corrientes artísticas. Estamos, en consecuencia, ante un largo y arduo proceso de aprendizaje, fruto de décadas de estudio, lectura e interpretación, pero por fin, culminado con su Drácula, consigue superar buena parte de las adaptaciones anteriores, en pos de

*la credibilidad: respetando la estructura narrativa primigenia y esboza un mesurado retrato de los personajes; ofreciendo el retrato plástico de una época; mostrando las futuras vías para una historieta más comprometida y arropada en torno a las inquietudes expresas del artista. Del artista de cómics*⁶⁷.

El objetivo editorial poco se refleja en el objetivo de quienes realizan las obras, e incluso se cuestiona. A los historietistas y guionistas no les interesa que los lectores se acerquen a las obras de texto, sino a sus propias obras y a los cómics en general, lo que hacen —y hacemos— es utilizar a las obras de la literatura para llamar a nuevos lectores de cómic. Habría que recordar en la historia del cómic que también entran en el juego intertextual de la literatura, en el momento que a finales de los años 30 empezaron a surgir superhéroes es las revistillas de historietas, éstos fueron una reinención de los dioses mitológicos de diferentes culturas mezclando sus tramas de personas mortales con el contexto propio de la época, sobre todo, con el auge científico de los años 60. Entonces, la retroalimentación entre la literatura y el cómic ha sido recíproca si lo vemos de esa forma, y no sólo ha sido dentro del cómic norteamericano ya que en el manga podríamos encontrar bastantes ejemplos.

Para finalizar, quisiera nombrar un caso más reciente, en el que se ejemplifica uno de los casos en donde la fidelidad se pone en juicio, pero cuenta como adaptación de la obra base. En el mes de mayo del 2020 se publicó, pese a las adversidades que la pandemia ha dejado en España, *La cólera* de Santiago García y Javier Olivares en el sello Astiberri (Fig. 14.). No es la primera vez que ellos trabajan juntos en un cómic, ni la primera vez que García es citado en este texto. En su bibliografía está el libro teórico *La novela gráfica* (2010), y como guionista de tres adaptaciones más: *Beowulf* (2014), *El extraño caso del doctor Jekyll y Mr. Hyde* (2009) y *La tempestad* (2008). Faltaría preguntarle al autor qué le atrae tanto de adaptar obras literarias

66 Ibidem.

67 Ibidem.

como guionista y si tiene un método para ello, ya que el resultado de cada uno de estos casos es muy diferente.

En *La cólera* la trama se desata de la extracción de los versos iniciales del canto de La Iliada, la epopeya griega atribuida a Homero, que empieza “Canta, oh musa, la cólera del pálido Aquiles; cólera funesta que causó infinitos males a los aqueos y precipitó al Hades muchas almas valerosas de héroes, a quienes hizo presa de perros y pasto de aves; cumplíase la voluntad de Zeus desde que se separaron disputando el Atrida, rey de hombres, y el divino Aquiles”. Tanto en el evento de lanzamiento on-line como en las entrevistas y reseñas que han salido previamente, los autores declaran que no es una adaptación en sí, sino que utilizan a la figura de Aquiles y su historia mas no el total de *La Iliada*. Sin embargo, la etiqueta en el catálogo de la editorial la clasifica como adaptación, y bajo este registro, también. Por la relevancia de los autores y por ser una obra “reencuentro” ha sido una de las más esperadas del semestre, pues abriría catálogo de las ferias de cómic en España.

Sobre las decisiones narrativas, no puede esperarse que tenga el tono de canto de la epopeya, pero los autores sí fueron muy cuidadosos al insertar juegos semánticos focalizados al personaje de Aquiles. Por ejemplo, la composición de la portada hace alusión a las cartas de un naipe, semejando esas figuras hieráticas de la realeza con un rostro espejo del vertical, “que ya nos cuenta que el protagonismo va a caer en la dualidad de Aquiles”⁶⁸.

La historia, entonces, tiene lugar en el campamento de los aqueos, a las puertas de Troya, donde se está dando la batalla que liberará la ofensa de Agamenón contra Aquiles, al exigirle como esclava a Briseida a cambio de liberar a Criseida, hija del sacerdote Crises. Aunque conozcamos la historia, los autores omitieron la intervención de los dioses griegos, así la trama estará bajo responsabilidad de los mortales, pero no alteraron el *αναγκη* (anakê) del héroe: la propia cólera de Aquiles es la que lo lleva a la muerte, siendo alcanzado por una flecha envenenada en su tobillo a quien



Fig. 14. La Colera (portada)

fuera reconocido por ser el más veloz, el de “los pies ligeros”. Esta dualidad característica de Aquiles se convierte en un motivo narrativo para la trama, así lo explica García Rouco:

La Cólera es una historia que habla sobre la dualidad de género de Aquiles, algo que vemos desde la portada. Tiene una doble naturaleza como hombre y mujer, algo que no es invención de los autores ya que es algo que ya encontramos en el mito puesto que a Aquiles su madre le obligo a hacerse pasar por mujer en el harén del rey Nicomedes para que no tuviese que ir a la guerra. Allí se hacía pasar por una joven llamada Pirra que es la identidad que adquiere en su ensoñación sobre el futuro. Allí sufre las discriminaciones y violencia que el patriarcado ejerce sobre las mujeres, cuyos orígenes están íntimamente ligados a la aparición de las deidades griegas, algo que le sirve para poder empatizar

68 Zona Negativa. *La cólera. Mitos y realidad*. Publicada el 20 de marzo de 2020. <https://www.zonanegativa.com/la-colera/>

con la situación de los refugiados. Pero la doble naturaleza de Aquiles también se ve reflejada en que es a la vez un guerrero sin igual y un amante de la vida pacífica, que solo quiere volver a casa. Esta dicotomía les sirve a los autores para convertir lo que en origen es una historia que glorifica la guerra en un alegato antibelicista en el que queda constancia de la sinrazón de la guerra por muy bella y épica que sea la forma de presentarla. Estas dos dualidades sirven para desmontar el mito del héroe clásico algo a lo que también contribuye la relación que mantiene con Patroclo, que trasciende la mera parte carnal.

La dualidad del personaje también juega con la materialidad del libro, la lectura tiene que ser alterada para que el orden gire de derecha a izquierda, el motivo es que la historia salta a la actualidad. Comprueba esto, nuevamente, que la adaptación es el resultado de una re-lectura y que los autores son libres de manipularla, por lo que no está de gratis los guiños críticos a la concepción de la guerra:

*No hay que olvidar que la victoria de los griegos en Troya marca el inicio de la cultura griega clásica que es la base sobre la que se asienta la Europa que conocemos. A día de hoy Europa sigue luchando en los mismos territorios entre Grecia y Turquía, solo que ahora lo hace para que dejar entrar a los refugiados de unos conflictos de los que fue uno de los principales instigadores. Algo que entronca con uno de los temas principales del ciclo troyano como es el eterno retorno, no solo a un punto geográfico sino a las épocas de barbarie de la civilización. Así que, lo queramos o no, seguimos siendo los hijos de la cólera de Aquiles.*⁶⁹

Bastaría con retomar el lugar de enunciación con que Menard copia el texto de Cervantes, estos ejemplos de

adaptaciones de textos literarios a un nuevo lenguaje reflejan que el trabajo y el dominio del lenguaje del cómic no es una fórmula. Ser lectores de una obra es también un ejercicio de distancia en la que hay que acercarse desde el descubrimiento y escrutinio meticuloso, pero hay que alejarse para interiorizar, interpretar y decantar lo que se ha estudiado. Queda también demostrado como las obras pueden cambiar sin perder su sustancia, la representación en imágenes va más allá del ejercicio de la imitación. Acá los autores se apropian de las obras cual si fueran obras nuevas, y que el lenguaje tenga una constante retroalimentación de lo que está ya contado demuestra lo versátil que un sistema intersemiótico puede ser.

El reconocimiento de las adaptaciones a lenguaje narrativo visual como género pareciera lejano dentro del cómic, pero no es un camino que no se esté construyendo, va a la par de cómo se consolidan temáticas a medida que van surgiendo obras nuevas a las que añadir a estos pequeños conjuntos. Esto hace que resurja la pregunta sobre las categorías de análisis que deberíamos usar para evaluar y analizar los cómics

Lo paradójico del canon permanece, pero parece que con el robustecimiento de los mercados van surgiendo nuevas formas de agrupar temáticas, estilos y géneros y, así mismo, aumentan los nichos de lectores de las obras de la literatura universal y del cómic, que es lo que más agradecemos nosotros, los autores. En respuesta surgen otras necesidades, como empezar a consolidar buenas bases de datos que registren los catálogos o que se unifiquen los criterios de evaluación por líneas temáticas o estructuras narrativas y no sólo por regiones, estilos de línea o fomento editorial. A lo que faltaría también un impulso por robustecer el análisis de comportamiento del mercado, de la catalogación y recopilación de datos, incluso sobre el manejo de derechos de autor, ya que un detalle que parece menor es que la adaptación de clásicos de la literatura universal está relacionada con la liberación de derechos de las obras por el fallecimiento de sus autores, y así las editoriales no tienen que comprar los derechos de reproducción de las obras base, pero haría falta tener un catálogo más robusto de estas obras para asegurar esta afirmación. Es acá donde el papel de la divulgación se

69 Ibidem.

vuelve indispensable, como vimos. Uno de los problemas invisibles a los que siempre se ha enfrentado el arte es su alcance reducido que lo convierte en un nicho pequeño comparado con las otras artes y eso se ve reflejado en su producción, en su consumo, en la circulación en el mercado y, muchas veces, hasta en la calidad del trabajo. Por lo tanto, mientras la divulgación sea un medio de conectar mercados, artistas y lectores, también se deberá considerar como fuentes de consulta. Las reseñas utilizadas como ejemplos no tienen la única intención de publicitar ciertas obras, sino de mostrar la variedad de propuestas de lecturas que surgen de lo que siempre había sido considerado un arte menor.

CONCLUSIONES



Todas las preguntas que se le hacen al cómic son jaloneos entre la romantización del oficio y la justificación del arte.

Podría decirse que a pasos de bebé se han logrado a grandes concesiones pero, como en la cosmología, siempre habrá una pregunta que tenga como respuesta una excepción de la regla, que nos lleve más allá de lo que podemos compilar. Quizá todos tenemos en secreto ese sueño platónico en que encontramos una sola definición, un solo método, un sistema unificado que sea justo con las bondades que el mismo arte crea. Porque resulta fácil ver cómo podemos identificar los resultados, ver un cómic y saber que es un cómic, pero nos ha tomado décadas de estudio poder describir un pequeño porcentaje de lo que es. También está identificado el vicio de relacionar a la creatividad con que nos sea extenuante encontrar con precisión verbal lo que es y lo que no es, por eso las ayudas prestadas de otros medios, de otras artes, que impulsan la voluntad del conocimiento.

Fue un ejemplo de la terquedad que los semiólogos, lingüistas y otros intelectuales admitieran no sólo su gusto por los cómics, sino que empezaran a hacer estudios con método sobre un producto cultural para las masas juveniles del siglo XX —y sí, aunque la historia del cómic empieza

mucho más atrás, el formato que conocemos y trabajamos hoy es un producto moderno—. Aun así, nos falta demasiada bibliografía por construir, por recopilar, por traducir que dejan ver a cada estudio o investigación como incompleta a pesar de los aportes que puedan surgir, incluyendo esta. Pero viéndolo desde el lado positivo, cada avance que se da, por pequeño que sea, es un paso menos que falta.

Uno de los retos implícitos de esta investigación era encontrar fuentes o métodos contemporáneos con los que consolidar el marco conceptual que tuviera como punto de partida al cómic mismo y el resultado demuestra, una vez más, que no se puede prescindir del conocimiento que las otras artes puedan aportar. Fue de ahí donde se empezó a formular la ruta de este trabajo al que seguramente, muy seguramente, le quedan muchas aristas por unir. Si ha habido una intención secreta dentro de las motivaciones para investigar, ha sido demostrar que no podemos ser testarudos en demostrar que el cómic y la teoría sobre cómic es autosuficiente o que las categorías visuales y estéticas son la única forma de descomponer el lenguaje narrativo visual.

Antes de un ejercicio menor, hacer una adaptación es una investigación sobre las capacidades representativas

del lenguaje mismo, los intercambios semánticos entre los elementos presionan al dibujante a entablar conexiones diferentes y novedosas, multiplicando —valga la contradicción— las posibles interpretaciones gráficas que se le pueden extraer a un texto. El trabajo del historietista no es solo proveer de elementos gráficos a la lectura de una obra literaria. Su lectura es el paso interpretativo y dibujarlo es una renovación completa de la obra base, aunque mantenga el argumento. La traducción a un sistema semiótico diferente también renueva la obra.

La fragilidad de la línea que separa las obras literarias de sus adaptaciones permite un estudio diferente sobre el lenguaje narrativo visual y deja sobre la mesa huecos de los términos propuestos, porque si bien yo lo denominé *narrativo visual*, el debate sobre lo narrativo en el cómic le exige una corrección al término. Sin embargo, este adjetivo le añade algo faltante a lo inespecífico del lenguaje visual, y nos invita a seguir la búsqueda delimitante entre lenguaje, formato, géneros y demás fórmulas clasificatorias.

Por otro lado, el describir el trabajo del historietista como un traductor del lenguaje protege, de cierta manera, el valor que tiene como comunicador y reformula el ejercicio que hace en diferencia al del ilustrador y del uso que hace de la narrativa gráfica. Podría, también con eso, empezar a incluir otras subcategorías dentro del cómic, con las que se puede hacer el ejercicio analítico a las propuestas editoriales a través de los años y relacionar los cánones literarios con la producción en cómic y cuál ha sido su evolución con respecto al manejo del lenguaje.

Finalmente, la incógnita que produce el lenguaje, bajo esta perspectiva, tiene un avance significativo hacia la caracterización de la forma particular del cómic de ser cómic y no otra clase de representación visual. El modelo tipológico queda abierto al debate y a incluir más valores de recursividad que sean aplicables a las excepciones que acá no haya nombrado. Temas que todavía se discuten, como el cómic poético, el cómic abstracto o no narrativo necesitarían algunas claves adicionales a las acá presentadas. Sin embargo, dilucidar dentro del lenguaje una forma regular y otra irregular logra que nos podamos desentender de hablar del texto bajo ca-

tegorías literarias y de la imagen bajo categorías estéticas.

El uso de la metáfora de la traducción es un canal de comunicación que fue encajando con cada idea que surgía y que, de la misma forma, confirmé que no sólo era intuición de mi parte, sino que otros ya había planteado algún indicio en otros textos, en otras investigaciones, en otros comentarios. Lo que hacía falta era incluir a la figura del autor dentro de los esquemas de los análisis: si el autor es un traductor, ¿cuál es el manejo que está haciendo del lenguaje? Si el autor entra en la ecuación el sistema semiótico tienen un inicio más claro. Con lo que, en primer lugar, se formalizan los procesos de interpretación y, en segundo lugar, resulta en la consideración del lenguaje desde el lugar de creación, es decir, el autor historietista construye el lenguaje como una unidad, como lo describe Paolo Fabbri.

El modelo tipológico para el análisis que acá propongo es sólo un modelo, una propuesta que no tiene una respuesta definitiva ni está completamente comprobada, haría falta complementarla con estudios semióticos más rigurosos. Quiero que también sea una invitación para quien tenga más conocimiento sobre el tema y desee corregir o complementar la paradoja semántica dentro del sistema semiótico del lenguaje del cómic. Para formular este modelo me fue necesario proponer nuevos términos para poder delimitar el marco analítico y los usos que estos pueden tener. Añadirle la palabra “narrativo” a lo que venimos llamando “lenguaje visual” hace una acotación a todo lo que puede abarcar “narrativa gráfica” o “imágenes secuenciadas”, y no es un capricho ni una forma idealista de describir al cómic. El propósito ha sido descomponer el sistema semiótico en los términos equivalentes a la misma semiótica, entender y demostrar que hay una estructura semántica a la que llamamos “secuencia” y que tiene una función dentro del lenguaje que habita. Por eso surge hablar desde una “paradoja diegética con una función regular e irregular” con las que los historietistas (dibujantes y guionistas) desarrollan el lenguaje.

La consecuencia colateral ha sido decantada en las adaptaciones de obras literarias a cómic a manera simbiótica. Y este paso, admito, ha sido un descubrimiento azaroso y afortunado al que, por supuesto, habría razones

para desmontarlo, pues la cercanía a la literatura dentro del gremio del cómic no es un tema que le agrade a todos.

Sin embargo, no me ha quedado fuera de la consideración los argumentos que podrían surgir en contra respuesta al modelo aquí propuesto. No es una condición del cómic ser narrativo, o por qué la imagen tiene una función semántica, o por qué se descartan las categorías formales y estéticas. Todas estas dudas y las que puedan surgir son rutas guías que se abren para hacer nuevos estudios. Este vacío investigativo tiene que ser nombrado, para que a futuro se hagan estudios editoriales del mercado. Así como ya se ha avanzado en el estudio del producto cultural, del lenguaje, de las reseñas y de la producción, falta construir cronologías entre la historia del cómic por territorios y sus tipos de mercado, que da pie para hacer estudios comparados sobre las necesidades del mercado de aumentar las lecturas de ciertas obras literarias, qué temáticas se volvían populares, cómo el cómic se convierte en una herramienta de apoyo a otras disciplinas, etcétera. Carencia que también se debe al nivel de crecimiento del mercado, en países como España en donde hay uno de los mercados más prominentes de Hispanoamérica, apenas hay estudios indicativos de la instrumentalización del cómic por otros medios. Recientemente, en la universidad de Valencia, se lanzó un programa de maestría sobre educación y cómic, que ratifica que el cómic puede ser una herramienta educativa.

Sin embargo, las dudas sobre las demandas del mercado siguen presentes. Editoriales como Panini o Norma, que son las proveedoras de gran material del mercado latinoamericano, han optado por traducir las adaptaciones japonesas al español y dejar a un lado a los productos locales. Ha sido una forma de aprovechar el volumen de producción del manga que, como lo indican los títulos recopilados, también se han interesado por las adaptaciones de textos literarios del canon occidental, a lo que se abren otros huecos de datos no recopilados, en este caso por el idioma.

Acá quedan muchas incógnitas para completar el estudio, como ejemplo antagónico el caso de Colombia, semejante a otros casos de Latinoamérica, tampoco cuenta con estas cifras o un rastreo por par-

te de la cámara colombiana del libro, encargada del registro, fomento y divulgación de la lectura en el país.

ANEXOS

Tabla de base de datos.

<https://drive.google.com/file/d/1FxF3WMpFB4Lso8DnO7-NP0c-Ddd7Wu7r/view?usp=sharing>

BIBLIOGRAFÍA

- Altarriba, Antonio. «Adaptación e historieta.» *Tebeosfera*. 1 de Diciembre de 2008. https://www.tebeosfera.com/documentos/adaptacion_e_historieta.html (último acceso: 14 de Mayo de 2020).
- Barbieri, Daniele. *Los Lenguajes del Cómic*. Barcelona, España: Ediciones Paidós Ibérica S.A., 1993.
- Barthes, Roland. *Cuba Literaria*. s.f. <http://www.cubaliteraria.cu/revista/laetradelescriba/n51/articulo-4.html> (último acceso: 2017).
- Bordel, Javier Mora. «La palabra dada: Mecanismos de adaptación en el Drácula de Fernando Fernández.» *Tebeosfera*. 9 de Marzo de 2009. https://www.tebeosfera.com/documentos/la_palabra_dada_mecanismos_de_adaptacion_en_el_dracula_de_fernando_fernandez.html (último acceso: 20 de Mayo de 2020).
- Bordes, Enrique. *Cómic, arquitectura narrativa*. Madrid: Cátedra. Signo e imagen, 2017.
- Borges, Jorge Luis. «Pierre Menard, autor del Quijote.» En *Ficciones*, de Jorge Luis Borges. México D.F.: Debolsillo, 2015.
- Cohn, Neil. «Comic, Linguistics and Visual Language: The past and future of field.» <http://www.visuallanguagelab.com/>. 2012. http://www.visuallanguagelab.com/P/NC_Comics&Linguistics.pdf (último acceso: 24 de Junio de 2020).
- . *The Visual Language of Comics. Introduction to the structure and cognition of sequential images*. Londres: Bloomsbury, 2013.
- Eco, Umberto. *Decir casi lo mismo. La traducción como experiencia*. México: Lumen, 2003.
- . *La estructura ausente*. México: Debolsillo, 2011.
- Fabbri, Paolo. *El giro semiótico*. Barcelona, España: Gedisa editorial, 2000.
- Frías, José Yuste. «La traducción especializada de textos con imagen: El cómic.» Edi-

tado por Departamento de traducción e interpretación. *El traductor profesional ante el próximo milenio. II Jornadas sobre la formación y profesión del traductor e intérprete*. Madrid: Universidad Europea CEES, 2001.

Gadamer, Georg. *Verdad y método*. Salamanca, España: Sígueme, 2001.

García, Santiago. *La novela gráfica*. Madrid: Astiberri. Ensayo, 2010.

Groensteen, Thierry. *The System of Comics*. Mississippi: University Press of Mississippi - Jackson, 2007.

Lugrís, José Yuste Frías y Alberto Álvarez. *Estudios sobre traducción: teoría, didáctica y profesión*. Vigo, España: Servizo de Publicacións da Universidade de Vigo, 2005.

McCloud, Scott. *Hacer cómics*. Madrid: Astiberri, 2016.

—. *Understanding Comics*. Nueva York: Harper Perennial, 1994.

Peppino Barale, Ana María. *Narrativa Gráfica. Los entresijo de la historieta*. México D.F.: Universidad Autónoma Metropolitana, 2012.

Recoba, Martina Vinatea. «Pierre Menard, autor del Quijote: una.» *Apuntes* (Centro de Investigación de la Universidad del Pacífico) 67 (junio-diciembre 2010): 157-169.

Rouco, Diego García. *Zona Negativa*. 6 de Mayo de 2020. <https://www.zonanegativa.com/la-ciudad-de-cristal/> (último acceso: 13 de mayo de 2020).

Sebastián Gago, Lucas Berone. «Entrevista a Roman Gubern. Los cómics y la cultura de la imagen.» *CuCo, Cuaderno de cómic*, nº 13 (Diciembre 2019): 146-162.

Steiner, George. *Después de Babel. Aspectos del lenguaje y la traducción*. 3ra. México: Fondo de Cultura Económica, 2001.

Torop, Peeter. «Intersemiosis y traducción intersemiótica.» *Cuiculco* 9, nº 25 (mayo-agosto 2002): 1-31.

Varea, Jesús Jiménez. *Narrativa gráfica: Narratología de la historieta*. Madrid: Editorial Fragua, 2016.

Vega, Miguel Ángel. *Textos clásicos de teoría de la traducción*. Madrid: Cátedra, 1994.

Vilches, Gerardo. «El cómic: ¿un arte secuencial? Una crítica al concepto de secuencia y la clasificación de las transiciones entre viñetas de Scott McCloud.» Editado por Prensas de la Universidad de Zaragoza. *Neuróptica. Estudios sobre el cómic* Segunda época, nº 1 (2019): 203-217.

Zavala, Lauro. «La traducción intersemiótica en el cine de ficción.» *Ciencia ergo sum* (Universidad Autónoma del Estado de México) 16, nº 1 (marzo-junio 2009): 47-54.

Cuando emprendas tu viaje a Ítaca
pide que el camino sea largo,
lleno de aventuras, lleno de experiencias.
No temas a los lestrigones ni a los cíclopes
ni al colérico Poseidón,
seres tales jamás hallarás en tu camino,
si tu pensar es elevado, si selecta
es la emoción que toca tu espíritu y tu cuerpo.
Ni a los lestrigones ni a los cíclopes
ni al salvaje Poseidón encontrarás,
si no los llevas dentro de tu alma,
si no los yergue tu alma ante ti.

Pide que el camino sea largo.
Que muchas sean las mañanas de verano
en que llegues -¡con qué placer y alegría!
a puertos nunca vistos antes.
Detente en los emporios de Fenicia
y hazte con hermosas mercancías,
nácar y coral, ámbar y ébano

y toda suerte de perfumes sensuales,
cuantos más abundantes perfumes sensuales puedas.
Ve a muchas ciudades egipcias
a aprender, a aprender de sus sabios.

Ten siempre a Ítaca en tu mente.
Llegar allí es tu destino.
Mas no apresures nunca el viaje.
Mejor que dure muchos años
y atracar, viejo ya, en la isla,
enriquecido de cuanto ganaste en el camino
sin aguantar a que Ítaca te enriquezca.

Ítaca te brindó tan hermoso viaje.
Sin ella no habrías emprendido el camino.
Pero no tiene ya nada que darte.

Aunque la halles pobre, Ítaca no te ha engañado.
Así, sabio como te has vuelto, con tanta experiencia,
entenderás ya qué significan las Ítacas.

Ítaca

CONSTANTINO CAVAFIS



*Esta tesis se terminó de imprimir en los primeros días
de enero del 2021, después de 30 meses viviendo en
Ciudad de México.*