

EL TRÁNSITO DE LA LITERATURA AL CÓMIC:
AJUAR FUNERARIO, DE FERNANDO IWASAKITHE TRANSITION FROM LITERATURE TO COMIC:
AJUAR FUNERARIO, BY FERNANDO IWASAKIÁLVARO PINA ARRABAL
Universidad de Jaén
apa00026@red.ujaen.es

RESUMEN: En este artículo se examina el cambio que los textos literarios y, en particular, los microcuentos experimentan al ser trasvasados al cómic. Para ello, se efectúa una comparativa entre los microrrelatos de *Ajuar funerario* (2004), de Fernando Iwasaki, y la adaptación homónima (2018) realizada por Imanol Ortiz y Beñat Olea. En primer lugar, se ofrecen algunos apuntes sobre la adaptación desde un punto de vista tanto cultural, a fin de entenderla como parte de un sistema social y económico que la configura, como formal, con la intención de sugerir algunas características que puedan ser comunes en un microrrelato y en su respectiva adaptación al cómic. A continuación, se plantean cinco bloques principales: "el cambio de página como unidad significativa", "la concreción de la temporalidad en la imagen", "desambiguación", "metáfora" y "ausencia de texto y tipografía significativa". Con todo ello se pretende valorar hasta qué punto se da una ganancia o una pérdida –si las hay– de las propiedades originales del microrrelato al ser vertido en un medio semiótico donde lo visual tiene una alta carga de significación. Se espera, en definitiva, aportar un estudio de caso a un terreno aún poco explorado: las adaptaciones de microrrelatos a cómics.

PALABRAS CLAVE: Literatura comparada, semiótica, comic, microrrelato, terror

ABSTRACT: This article examines the change that literary texts and, in particular, micronarratives experience when transferred into comic. To this end, a comparative between the flash fictions from Fernando Iwasaki's *Ajuar funerario* (2004) and Imanol Ortiz and Beñat Olea's homonymous adaptation (2018) is carried out. In the first place, we offer some notes on adaptation both from a cultural point of view, in order to understand it as a part of a social and economic system which shapes it, and from a formal perspective, so as to suggest some characteristics

that may be common in a short short story and in its respective adaptation into comic. Five main points are then considered: "page change as a meaningful unit", "specification of time in the image", "disambiguation", "metaphor" and "absence of text and meaningful typography". With all this, the intention is to ascertain to which extent there is an enrichment or a lost –if any– of the original features of the micronarrative when transferred into a semiotic medium where the visual part is highly significant. In short, we expect to provide a case study to a still not very explored area: adaptations from flash fictions into comics.

KEYWORDS: Comparative Literature, Semiotics, Comic, Flash Fiction, Horror



INTRODUCCIÓN

Que un libro cualquiera adquiriera el reconocimiento de clásico es, en términos estadísticos, cuando menos improbable; que además lo haga con la suficiente –insultante– prontitud como para ser considerado un clásico moderno en un siglo propenso a la celebración efímera y al posterior olvido es, tal vez, aún menos probable; *Ajuar funerario* (2004), del escritor peruano Fernando Iwasaki (1961), supone, ergo, un espadazo a las leyes de la probabilidad literaria (entre otras cuantas cosas).

Quizás ha sido su forma de narración corta, el microrrelato, lo que ha contribuido a su lustre –tan precoz como meritorio– en un contexto de recepción marcado por la desidia lectora. No en vano, es en el paraguas de la (pos)modernidad donde prolifera (aunque no nace) lo que Irene Andres-Suárez ha denominado, en el subtítulo mismo de su *Antología del microrrelato español (1906-2011)*, el "cuarto género narrativo". Sintomático de este cambio socioliterario o no, no deja de ser curioso que, casi al tiempo que Azorín plasmaba en obras como *La voluntad* (1902) la desubicación del intelectual en un mundo cada vez más vertiginoso, se escribía el primer texto breve recogido en la antología.

Como corolario del éxito de *Ajuar funerario* surge, en 2018, la adaptación homónima al cómic de la mano de Imanol Ortiz (guionista) y Beñat Olea (ilustrador). La obra vierte dieciocho de los microrrelatos originales de Iwasaki, distribuidos en tres secciones; a saber: *Difuntos* ("Father and Son", "El horóscopo", "Familia numerosa", "Larga distancia", "Papillas" y "Última voluntad"), *Infantes* ("Peter Pan", "Dulces de convento", "El deseo", "La cueva", "No hay que hablar con extraños" y "Ya no quiero a mi hermano") y *Monstruos* ("Halloween", "El monstruo de la laguna verde", "Hambre", "Kruszwicy 834 d.C.", "Monsieur le revenant" y "Última escena"). No se trata de una narrativa transmedia, pues no se da un proceso de expansión de la historia original en el nuevo medio, sino de una simple adaptación de los microcuentos al cómic. Materia distinta será la inevitable distorsión de las historias al configurarse en un medio diferente, tal y como se aclara un poco más abajo.

Tanto el libro de Iwasaki como el ámbito del cómic en general han dado ya pie a numerosos trabajos académicos. En particular, en el segundo caso han ido apareciendo bastantes estudios con la intención de paliar la falta de unas bases teóricas sólidas del cómic desde el punto de vista semiótico: Gubern (1972), Mejía (2001), Muro (2004), Groensteen (2007) o Kukkonen (2013), por citar solo algunos. El precitado Muro, a propósito de la literatura y el cine, se refería como sigue a la importancia de estudiar el cómic desde otros campos como la literatura o el cine:

... a pesar de que el cómic queda en terreno de nadie y salvo honrosas excepciones (Gombrich, 1987: 278) no es allegado desde otros ámbitos para las comparaciones y las reflexiones, la proximidad de componentes y procedimientos hace muy útil repensar el cómic desde estos otros ámbitos. (Muro 2004: 20)

Ya Barbieri enfocó su obra *Los lenguajes del cómic* (publicada originalmente en 1993) desde el comparatismo con otros lenguajes como la pintura, la música o el cine (Leandro 2017: 18). Si las propiedades semióticas de, en este caso, la literatura y el cómic difieren, es lógico pensar que del tránsito de la primera al segundo se desprenden bastantes de los rasgos que caracterizan uno y otro ámbito. La célebre y polivalente frase del teórico de medios Marshall McLuhan, "el medio es el mensaje",¹ es elocuente de este efecto: aun cuando el "mensaje" (el contenido) pretende ser idéntico en cuanto que adaptación, los respectivos "medios" (el libro y el cómic de *Ajuar funerario*) varían y, con ello, se distorsiona –desvirtúa, se podrá pensar– el mensaje, que tiende a concretarse en la medida en que se hace imagen.

Partiendo de esta premisa, en el presente artículo se exploran el trasvase de los microcuentos de Iwasaki al cómic y las consecuentes características de tipo semiótico. Más que realizar una mera aplicación de terminología del cómic en *Ajuar funerario*, se pretende extraer algunos rasgos relevantes del paso de la literatura al cómic tomando la mencionada obra como corpus principal.² Se busca efectuar un estudio intersemiótico –y no solo semiótico– en el que el objeto de estudio sea el tránsito mismo de un medio al otro, y no cada uno de ellos por separado.

1. LA ADAPTACIÓN: CUESTIONES FORMALES Y CULTURALES

Como ya se ha recalcado, el cómic de *Ajuar funerario* no constituye una narrativa transmedia, sino una adaptación de los microrrelatos originales al nuevo medio. La noción misma de *adaptación* ha sido –y sigue siendo– objeto de debate en el

¹ McLuhan acuñó por primera vez la frase en *Understanding Media: The Extensions of Man* (1964), y la utilizó después como título del libro *The Medium Is the Massage* (1967), donde "massage" (*masaje*, en español) es una errata inicial de impresión que, a la postre, el propio autor prefirió al original "message" (*mensaje*) porque le permitía jugar con variantes de la palabra: "message", "mass age" (época de masas), "mess age" (época del caos) o "massage" (Getto, 2011).

² El autor de este artículo cuenta con el consentimiento expreso de la editorial Páginas de espuma para citar, en forma de texto e imagen, tanto el libro como el cómic de *Ajuar funerario*.

ámbito teórico, necesariamente abierto a la reformulación y la reestructuración. La concepción de la adaptación como un intento de legitimación cultural por parte del medio presuntamente inferior (el cómic) a partir del medio superior (la literatura) ha quedado obsoleta por, entre otras razones, la consolidación de la novela gráfica como un sistema de expresión de no menor potencial (Baetens 2018: 61). Así pues, ¿de qué modo cabe entender exactamente una adaptación al cómic y, en particular, una procedente del microrrelato?

En realidad, toda obra puede considerarse una adaptación si se entiende esta como una transformación que el autor realiza en términos de contenido, forma o estilo, entre otros rasgos (Baetens 2018: 61). No en vano, un nutrido sector del academicismo (Stam, Hatcheon, Vanoye, Leitch) considera hoy la adaptación como un tipo de hipertexto derivado de un hipotexto, según la terminología de Genette (1989) (Roche, Schmitt-Pitiot y Mitaine 2018: 30). De este modo, tomando el ejemplo del teórico francés (1989: 14-15) como punto de partida, *La Eneida* y el *Ulysses* podrían verse como adaptaciones de *La Odisea* realizadas en el mismo medio semiótico. En un sentido más estricto, cabría acotar una serie de elementos del hipotexto (personajes, escenarios, versos) que la adaptación habría de mantener de un modo u otro para seguir considerándose una adaptación como tal; desde esta segunda perspectiva, *La Eneida* no sería una adaptación de *La Odisea*, sino otra obra que, simplemente, ha bebido de la anterior.

A ello hay que sumar diversos factores de índole cultural o crematística, que a menudo motivan la adaptación como un medio para dar a conocer el original o para obtener beneficio económico. En otros casos, razones de tipo político y legal pueden dificultar o incluso frustrar la realización de una determinada adaptación, que depende del contexto sociocultural tanto o más que de la ejecución técnica propiamente dicha (Hutcheon 2006: 86-92). El caso concreto del cómic de *Ajuar funerario* puede, pues, entenderse como una manera de ampliar el libro original tanto cultural como económicamente.

Son, quizás, aspectos precisamente culturales los que han favorecido la consolidación del microrrelato en la actualidad. Si bien ya en los siglos xvi y xvii (por no citar épocas anteriores) hay, como recoge Alan Ziegler en su antología *Short* (2014), formas germinales del microrrelato en autores como Girolamo Cardano, Michel de Montaigne o Baltasar Gracián, es en los siglos xix y xx cuando el desarrollo de la ficción corta ha alcanzado su verdadero apogeo. Roche, Schmitt-Pitiot y Mitaine (2018: 36) ven la adaptación del texto en imagen como sintomática de este nuevo *statu quo*, al que se aludió al comienzo del artículo; así, para ellos, “[t]he novel could be the first victim of these changing times, largely weakened by modernity’s lack of time and inexorable advance of multimedia devices designed for images more than words”. El empleo de la palabra *victim* por parte de los autores connota acaso una cierta depauperación cultural, que en última instancia desembocaría –podría pensarse– en la extinción de la novela en favor de formas narrativas más breves. Nada más lejos de la realidad, la novela, aun si debilitada, sigue y, con toda probabilidad, seguirá teniendo un peso literario y cultural inalienable.

Más allá de la preponderancia de una forma narrativa u otra, el hecho de adaptar un microrrelato en lugar de una novela tiene implicaciones puramente técnicas que cabe poner de manifiesto. Ziegler (2014: 29) sintetiza así las especificidades de cada forma: "A novel can be composed of many plot ropes, each with multiple strands; a short story can have one rope with several strands; a short-short story may be held together by a thread –but it must be one powerful thread". Aunque la terminología del inglés y del español difieren (y no es objeto de este trabajo el abordarlas en profundidad), el equivalente más aproximado para *microrrelato* es posiblemente *flash fiction*: una narración de –por lo general– no más de mil palabras con estructura simple y condensación de contenido, entre otras particularidades.

Siendo, pues, distinta formalmente una novela de un microrrelato, es lógico pensar que sus respectivas adaptaciones al cómic presentarán también características diferentes. Al hecho de que ninguna adaptación sea idéntica a otra, pudiendo haber tantas como adaptadores (o, lo que es lo mismo para Hutcheon [2006: 80], autores), hay que sumar la imposibilidad de establecer un correlato único entre las características de un determinado tipo de texto (novela, microrrelato) y aquellas de sus correspondientes adaptaciones. En todo caso, cabe señalar algunos de los atributos más comunes en las adaptaciones procedentes del microrrelato, tales como la tendencia a la brevedad o la mayor unidad narrativa que la propia extensión de la forma conlleva. Estos rasgos, que pueden darse en mayor o menor medida y que no vienen sino heredados de las propiedades del hipotexto en sí, se configuran en el nuevo medio en función de las posibilidades semióticas de este último.

Como ya se ha avanzado, en este artículo se explora ese tránsito a partir de la adaptación de *Ajuar funerario* al cómic. Con cierta frecuencia se hacen apreciaciones sobre el paso de los microrrelatos al cómic en términos de ganancia o pérdida de sus propiedades originales, esto es, si al cristalizar en el nuevo formato, no estrictamente literario, han adquirido atributos (formales o de significado) que en el libro no tenían o si, por el contrario, han visto devaluadas o incluso perdido por completo determinadas cualidades (como, por ejemplo, la capacidad de connotación).

2. EL CAMBIO DE PÁGINA COMO UNIDAD SIGNIFICATIVA

La disposición del texto literario en la página, ya se trate de formato de papel o electrónico (distinción, hace un siglo, exclusivamente abstracta), está en gran medida sujeta a la aleatoriedad: al margen de ciertas unidades textuales con especial significación visual,³ la causa de que –al menos en textos prosísticos– un cierto párrafo esté ubicado en una u otra página es meramente tipográfica o de

³ Todo párrafo constituye una imagen o unidad visual (esta misma nota a pie de página lo es). No obstante, tan solo en aquellos que escapan a ciertas convenciones habituales o esperables (la uniformidad del tamaño y el tipo de letra o la aparición lineal –no fragmentada– de las palabras) se hace destacable un determinado poder visual. Es, por ejemplo, el caso de los caligramas, a los que se debe dar un formato acorde en el proceso de edición en lugar de partírlas o de disgregar sus unidades internas.

edición (a mayor tamaño de letra, más espacio ocupado). En cambio, en el cómic, al estar la página compuesta de viñetas invariables en número y orden, esta permanece fija tanto interna como externamente, con lo que se hace muy difícil trasladar una página inicialmente concebida en el lado derecho al lado izquierdo (o viceversa) sin que se desvirtúe de modo ostensible el mensaje original. Esto se debe a la propia estructura del cómic, en el que, como recuerdan Cuñarro y Finol (2013: 276), la viñeta “constituye la unidad mínima del montaje”. Es la yuxtaposición de imágenes presentadas en viñetas lo que garantiza la secuencialidad:

... la imagen del cómic es secuencial. Para que haya cómic tiene que haber un conjunto de imágenes yuxtapuestas (es decir ubicadas una al lado de la otra) de manera que formen una secuencia. Como se necesitan múltiples imágenes para que exista el cómic, tuvo que idearse la viñeta como convención gráfica para la presentación de cada una de estas imágenes por separado. (Correa 2010: 21)

La viñeta es, por lo tanto, un elemento fundamental a la hora de adaptar microcuentos de terror, como son los de *Ajuar funerario*, al cómic. En términos generales, cualquier obra que busca generar sentimientos de asombro o temor en el receptor hace uso de determinados procedimientos estilísticos que contribuyen a tal efecto; de entre los muchos contemplados por Gasca y Gubern (1988) para el cómic, podemos citar el gestuario, los símbolos cinéticos, las metáforas visuales e ideogramas, los globos, las onomatopeyas o, en particular, el montaje. Dentro de este, los autores distinguen la “puesta en página”, de la que afirman “supone una opción editorial decisiva, pues determina una estructura plástica y narrativa a la vez, que es diferente para la lámina, la media página o la tira y permite crear distintos efectos globales, rítmicos y estéticos” (1988: 588); y la “secuencia en viñetas”, principio básico del cómic –como ya se ha destacado– a través del cual “se construye y progresa la narración” (1988: 606). De la suma de uno y otro rasgo del montaje se infiere como posibilidad enunciativa *el cambio de página*, en la medida en que ni se trata de una mera “puesta de página”, pues para que el cambio pueda darse ha de haber obligatoriamente más de una página, ni es tan solo un tránsito de viñeta, ya que, como se ha sugerido, la página es en el cómic una unidad significativa superior a la viñeta.

Aunque tienda a ser olvidado o amalgamado como un salto de viñeta más, el cambio de página –que no necesariamente de hoja–⁴ constituye por lo tanto un mecanismo sustancial para causar asombro o, muy en especial, horror. Al examinar un microrrelato de *Ajuar funerario* como “Dulces de convento”, en el que la sorpresa final juega un papel tan importante,⁵ puede apreciarse la sig-

⁴ El término *página* designa por separado cada lado de la hoja del cómic (o libro), mientras que *hoja* abarca las dos caras del mismo, la de delante y la de detrás.

⁵ La acción transcurre en el huerto de un convento, donde se sugiere que unos perros guardianes custodian las apetitosas frutas de unas moreras. Durante el microrrelato, Iwasaki juega con una ambigüedad entre los perros y las monjas del convento, de las que se dice “tenían la boca como ensangrentada por culpa de las moras” (34). No es hasta el párrafo final cuando se revela que son en realidad las monjas las que devoran a quienes se acercan al huerto.

nificación dispar que el salto de página tiene en el texto literario de Iwasaki y en su adaptación al cómic. En el primer caso, el único cambio de página que hay es intrascendente en términos narrativos: en la edición de la obra que aquí se maneja (la quinta, de 2009), el microcuento ocupa dos páginas (33-34), cuyo paso ni mucho menos implica una solución de continuidad deliberada por parte del escritor peruano (“Mientras corría a la casa para avisarle a papá, pude escuchar sus masticaciones, sus gruñidos como rezos [33] / y letanías bestiales” [34]). En otras palabras, el cambio es producto de una simple cuestión de formato, de manera que en una edición con, por ejemplo, un tamaño de letra menor el microrrelato podría incluso ocupar una sola página en lugar de dos.

En el cómic, por el contrario, el cambio de página sí comporta con bastante frecuencia un avance intencionado en la diégesis, que además es potencialmente más significativo que el que se da entre las viñetas de una misma página. Así, en la adaptación de “Dulces de convento”, de cuatro páginas (sin contar la portada), el paso de la tercera a la última página lleva aparejada la revelación final, que en el microrrelato original cristaliza en el último párrafo: “Pero esta vez pude verles mejor desde lo alto del muro y no descansaré hasta acabar con esas alimañas. Especialmente con la más gorda, la que se santiguaba mientras comía” (34). Estas mismas palabras se insertan, repartidas en dos globos,⁶ en la última página del cómic (de una sola viñeta), donde se ve a las monjas devorar al padre del niño que narra la historia (véase figura 1).



Figura 1, correspondiente a la última página de “Dulces de convento”

⁶ En palabras de Mejía, los globos o locugramas son “[e]lementos exclusivos de los comics, conocidos también como nubecilla, bocadillo, balloon, burbuja, etc., que integran en su interior el texto hablado de los diálogos, estableciendo sincrónicamente las relaciones entre palabras e imágenes” (2001: 49).

Se evidencia en este caso la semejanza funcional, ya sugerida, del párrafo en el microrrelato con la página en el cómic, pues esta transmite lo que aquel con la ganancia de la imagen del dibujo y, aún, la consiguiente pérdida de poder connotativo. El propio Fernando Iwasaki, en una entrevista concedida a Manuel Pedraz para el programa de radio *Historias de papel*, se refiere a la adaptación de "Dulces de convento" como sigue:

Es muy importante que la gente, mientras tú vas leyendo el cuento, piense en los perros, y de pronto cuando termina el cuento la vuelta de tuerca son las monjas. Aquí está muy bien conseguido, porque el ilustrador y el guionista van siguiendo esa ambigüedad y cuando en la última viñeta aparecen las monjas devorando al padre [se da] exactamente lo que yo quería. (Iwasaki 2019: 17:16-17:46)⁷

Aun cuando se maneja una idea común (quienes devoran son las monjas, no los perros), la expresión de la misma varía en función de las especificidades enunciativas de cada medio. Si bien el cómic parece ofrecer un mayor número de recursos narrativos, no es menos cierto que la necesidad inherente de una imagen obliga al creador a utilizar otros procedimientos que permitan mantener la indeterminación intencional entre perros y monjas a la que alude Iwasaki. En este sentido, el cambio de página facilita la prolongación de la tensión narrativa y, al mismo tiempo, propicia la inclusión de un efecto sorpresivo que suscita horror en el lector.

Según el orden de lectura occidental (por el que se rige *Ajuar funerario*), el acceso a la página izquierda (denominada *verso*) implica siempre un cambio de hoja por parte del lector, quedando la derecha (*recto*) en una cierta relación de dependencia posicional respecto de la primera (Merriam-Webster 1998: 337). Por consiguiente, el dibujante es –o debe ser– en todo momento consciente de en qué lado se ubicará cada página, pues de ello puede depender el asombro o no del lector. Cabe argüir que el verso tiene un mayor potencial sorpresivo que el recto en la medida en que permanece oculto hasta que se pasa la hoja. No por casualidad, catorce de los dieciocho microrrelatos adaptados por Ortiz y Olea concluyen en la página izquierda, lo que favorece la consecución del comentado impacto narrativo; tan solo "Halloween", "Hambre", "Monsieur le revenant" y, precisamente, "Dulces de convento" terminan en la página derecha, acaso porque, al tratarse de adaptaciones, están condicionadas por tener que mantener –al menos en cierta medida– la idea original. Esto no quiere decir, evidentemente, que el recto no tenga la capacidad de producir asombro, sino que es, en todo caso, menor que en el verso.

A juzgar por la estructuración, ya desgranada, de los microcuentos en tres secciones principales (*Difuntos*, *Infantes* y *Monstruos*), puede señalarse que estas últimas engloban las historias a la vez que se integran en el cómic, enten-

⁷ El lapso de tiempo indicado corresponde a los segundos de la entrevista en los que Iwasaki menciona lo transcrito. Al tratarse de habla oral, se ha ajustado la puntuación y se ha repuesto un verbo, indicado entre corchetes, en pos de la cohesión de la cita escrita.

dido como conjunto de secciones e historias. De acuerdo con este razonamiento, no es tampoco casualidad que el último microrrelato adaptado sea el titulado "Última escena", incluido sin mayor trascendencia en la página 49 (de 144, en la quinta edición) del libro de Iwasaki pero utilizado en el cómic como colofón por la idea de cierre que sugiere su título.

3. LA CONCRECIÓN DE LA TEMPORALIDAD EN LA IMAGEN

La brevedad, característica intrínseca al microrrelato, condiciona la unidad de tiempo del mismo en tanto en cuanto obliga al autor bien a restringirla de manera considerable, de modo que no disperse una narración tan reducida por definición, bien a condensarla en muy pocas líneas, si se quieren abarcar diversos puntos temporales. Por norma general, en estos textos se representan micro-mundos narrativos en los que la acción suele ser unitaria y el tiempo estar muy acotado. Al ser adaptados a otro medio como el cómic, los microcuentos mantienen obviamente la unidad de tiempo original –de no ser así, no cabría tal vez hablar de adaptación–, pero esta queda plasmada de un modo inevitablemente distinto, lo que puede tener ciertas repercusiones en la propia unidad de tiempo. La siguiente cita de Gasca y Gubern servirá para poner en órbita la cuestión:

La más elemental técnica narrativa de los comics es la que se utiliza para expresar el paso del tiempo, fundamento básico de la transitividad y de la narratividad. Aunque la convención establece que en el interior de las viñetas se produce generalmente un paso del tiempo, como plasmación de un instante durativo determinado por la acción y/o los diálogos, el motor de la narratividad reside fundamentalmente en el paso de una situación a la siguiente, por medio de viñetas o lexipictogramas consecutivos, por obra de cartuchos que explicitan un paso de tiempo determinado y también por otros recursos (hojas de calendario, relojes, etc.). (Gasca y Gubern 1988: 642)

La clave de lo que se plantea en lo sucesivo reside en la concepción de la viñeta como captación de un *instante durativo*. Esto no significa, como ironizó Scott McCloud (1995: 94) en su lúcida metaobra *Cómo se hace un cómic. El arte invisible*, que "cada viñeta de un tebeo muestr[e] un solo momento del tiempo", sino más bien que ese momento puede extenderse en el tiempo interno de la ficción, es decir, ser *durativo*. Un buen ejemplo de ello lo constituye la primera página de "El horóscopo", integrada por dos viñetas principales que comprenden, a su vez, seis de las denominadas *viñetas-detalle*,⁸ que amplían la acción –fragmentada en el espacio-tiempo–, de las otras dos (véase figura 2):

⁸ "Conocidas también como viñetas dentro de viñetas, contienen en su interior un punto de vista ampliado, primer plano, yuxtapuesto sobre una viñeta principal que está conectada con la unidad de montaje. Este detalle, [sic] legitima la visión de la acción y del encuadre destacando el contexto de la viñeta para acercar o alejar el continuum, sacrificando o marginando un poco el ambiente general que rodea a la figura" (Mejía 2001: 27).



Figura 2, correspondiente a la primera página de "El horóscopo"

En viñetas-detalle como las del hombre usando el hilo dental y poniéndose el auricular o las de la mujer limpiándose la cara y soltando la dentadura postiza se asume con naturalidad la representación de una acción en un momento determinado que, en cualquier caso, dura más que un instante. Este tiempo está, además, vinculado a un espacio concreto en el que, pese a lo estático de la imagen, se presupone movimiento; a excepción, quizás, de la viñeta-detalle central del lado derecho, donde se infiere que las zapatillas van a mantenerse en esa posición durante un periodo más o menos prolongado de tiempo, las viñetas superiores sugieren, por ejemplo, el paso del hilo dental o el frotar del algodón, esto es, actividad también en el espacio, y no solo en el tiempo. No sin motivo, McCloud (1995: 100) afirmó que "[a] aprender a leer tebeos, aprendemos a captar el tiempo espacialmente, puesto que, en el mundo del cómic, el tiempo y el espacio son una misma cosa". Ahora bien, ¿qué ocurre en el microrrelato escrito, en la literatura?

El caso específico de "El horóscopo" no permite una comparación temporal adecuada porque Ortiz y Olea han realizado su adaptación al cómic sin apenas texto y con la adición de elementos implícitos en el microcuento. Un trasvase como el acometido con "*Father and Son*" (historia inicial del cómic) sí permite, empero, la confrontación deseada en este apartado.

Se trata de una narración analéptica (retrospectiva) en la que un hijo recién fallecido recuerda,⁹ justo al lado de su también difunto padre en el depósito de cadáveres, las molestias que este le causó siempre y, sobre todo, sus últimos momentos de vida, en los que condujo tan rápido por la carretera para intentar estar en el óbito de su padre que acabó despeñándose:

⁹ El recurso de poner la narración en boca de un muerto no es ni mucho menos nuevo en la literatura hispanoamericana; es casi imposible no pensar en obras como *Pedro Páramo* (1955), de Juan Rulfo. De entre los microrrelatos de *Ajuar funerario* adaptados al cómic, también en "No hay que hablar con extraños" se utiliza un recurso similar, al ser la niña asesinada quien cuenta la historia.

En realidad quería ir cada vez más rápido, recorrer la distancia que siempre nos había separado y esquivar en el tiempo la escena primaria de nuestra ruptura. Sin embargo, como nunca he sido generoso me encendí de rencor y aceleré enfurecido hasta derrapar en los acantilados de la memoria. Viviendo nunca le perdoné. Muriendo tampoco. (Iwasaki 2009: 65)

El microrrelato está trufado de humor negro, como el propio autor comenta cuando le preguntan por ello a propósito de "La cueva" y "Father and Son" (17:47-19:38). En él se emplea de nuevo ese recurso del giro final que en el cómic se ha recreado mediante, entre otras técnicas, el ya desgranado cambio de hoja. Lo más interesante en términos de temporalidad narrativa se encuentra, no obstante, en la página anterior (figura 3), una *superviñeta*¹⁰ (Mejía 2001: 57) que integra dos viñetas-detalle en el recto y tres viñetas en el verso; estas tres últimas se configuran en cronotopos distintos a los de la viñeta principal.

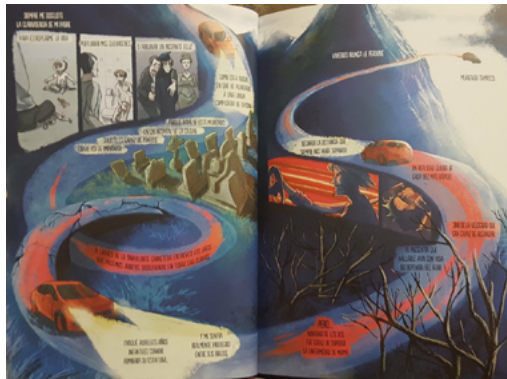


Figura 3, correspondiente a las primeras dos páginas de "Father and Son"

En el texto de Iwasaki, el tiempo narrativo oscila entre el pasado ya cerrado ("disgustó", "admiraba", "había separado"), el pasado próximo al momento actual ("he plantado") y el presente más inmediato ("se está muriendo", "entreveo", "siento"). Esta confusión temporal deliberada, magistralmente hilada por el escritor peruano a través de los tiempos verbales, hace que se mantenga la tensión narrativa hasta el final. Ahora bien, mientras que en el microcuento los instantes son vaporosos y quedan diluidos en la significación de las palabras a falta de una imagen que los capture, en el cómic el dibujo fija esos momentos concretos en las viñetas. Conviene mencionar que el texto original ha sido seleccionado y vertido de manera literal en las distintas nubecillas.

Así, las tres viñetas de la esquina superior izquierda concretan sobremañera la vaguedad del pasado descrito por el narrador: donde simplemente se lee

¹⁰ "Es una unidad de contención estructural y de atención visual, en donde el continente de la viñeta (lo literal) se convierte en una página entera. La viñeta de fondo funciona a manera de un todo que se convierte en apoyatura al funcionar como extensión de las subviñetas yuxtapuestas, estableciendo una unidad y un ritmo narrativo" (Mejía 2001: 57; Ortega 2014: 14).

“[siempre me disgustó la clarividencia de mi padre] para estropearme la vida”, Ortiz y Olea han representado al hijo llorando de pequeño; donde Iwasaki insinúa acaso la actividad onanística del hijo, ya adolescente, los creadores del cómic han roto la ambigüedad al explicitarla mediante el dibujo; y donde el autor peruano escribe un indeterminado “arruinar un instante feliz”, Ortiz y Olea han particularizado en la graduación del hijo. Se profundizará en las nociones de *denotación* y *connotación* en el siguiente apartado; baste por el momento entender que las tres viñetas referidas especifican lo evocado por el narrador del microrrelato original como si de un ejercicio de ejemplificación se tratase, cristalizando el paso de un tiempo de pasado indefinido a tres momentos muy concretos. Por tratarse, además, de tres retazos de memoria y no de situaciones consecutivas en el tiempo, han optado por no utilizar *gutters* (esto es, los espacios entre viñetas [McCloud 1995: 66]), sugiriendo con ello que se encuentran en el limbo del recuerdo.

Más reseñable si cabe es la superviñeta en sí. Esta doble página subvierte, para empezar, el orden de lectura habitual del cómic; McCloud (1995: 105) afirmaba que “rara vez cambiamos de dirección, a no ser para leer o revisar. El sentido es de izquierda a derecha y de arriba abajo, página tras página”. Aquí, sin embargo, el orden de lectura está combinado con el camino que recorría el coche del narrador antes de sufrir el mortal accidente, con lo que se crea una secuencia continuada (siempre retrospectiva teniendo en cuenta el tiempo de la diégesis) en la que el texto está acompasado con la imagen de arriba a abajo en la página izquierda, pero de abajo a arriba en la derecha. Nuevamente, la temporalidad indefinida del microrrelato ha sido concretada en el dibujo: a la altura del cementerio el personaje cuenta la situación *in articulo mortis* de su padre, al subir por el puente recuerda sus años de infancia junto a él, al pasar entre los árboles elucubra sobre sus posibilidades de llegar a tiempo si acelera y en la ladera de la montaña encuentra su propia muerte. Cuando Mijail Bajtin teorizó la idea del cronotopo como una relación espacio-tiempo indisociable en la novela, hizo, en realidad, un planteamiento tanto o más pertinente para el cómic:

En el cronotopo artístico literario tiene lugar la unión de los elementos espaciales y temporales en un todo inteligible y concreto. El tiempo se condensa aquí, se comprime, se convierte en visible desde el punto de vista artístico; y el espacio, a su vez, se intensifica, penetra en el movimiento del tiempo, del argumento, de la historia. Los elementos de tiempo se revelan en el espacio, y el espacio es entendido y medido a través del tiempo. La intersección de las series y uniones de esos elementos constituye la característica del cronotopo artístico. (Bajtin 1989: 237-238)

Lejos de aplicar su teoría al medio equivocado, Bajtin dio cuenta de una concreción que ciertamente se da en la escritura: del abstracto del pensamiento (donde, posmodernamente o no, cabe pensar que una novela puede existir) a la literatura hay también un tránsito, en el que el espacio-tiempo se delimita y adquiere cierta especificidad por medio de la palabra escrita. Algo similar –aunque no idéntico– sucede sin duda con el cómic, que añade unidades visuales significativas y desambigua el espacio-tiempo a través de la imagen más aún de

lo que lo hace la literatura. Tanto es así que la cita de Bajtin bien puede leerse en clave de cómic.¹¹

Aun con todo, volviendo a la historia de cómic de *"Father and Son"*, la temporalidad se encuentra fragmentada de manera evidente. En un examen más exhaustivo de la escena, se observa que el coche aparece representado hasta en cuatro ocasiones (dos en cada página); ¿cómo es posible, si es el mismo vehículo el que transita la carretera? En realidad, se trata de cuatro *sintagmas menores* (Mejía 2001: 16; Ortega 2014: 2), cada uno con su propio cronotopo. Si bien la viñeta es el sintagma menor por excelencia en el cómic, la estructura sintagmática de la superviñeta, en la que el espacio-tiempo parece uno solo sin solución de continuidad entre sintagmas,¹² hace posible la ausencia de la tradicional concatenación de viñetas separadas por *gutters*. Es en este punto donde los postulados de algunos teóricos franceses se antojan hoy más abarcadores que la idea inicial de McCloud (1995: 97) del cómic como una continua sucesión de figuras "dispuestas de izquierda a derecha en la secuencia en la que las 'leemos', ocupando cada una de ellas un momento concreto en el tiempo". El medio ha generado otros procedimientos de representación temporal en los que la página –o doble página– se configura como un todo orgánico cuyos diversos componentes no se rigen necesariamente por la contigüidad entre viñetas:

Within the spatio-topical operation –that is, within the space that comics appropriates and develops– one can distinguish two degrees in the relations between the images. The elementary relations, of the linear type, compose what we will call the *restricted arthrology*. Governed by the operation of breaking down (*decoupage*), they put in place the sequential syntagms [...]. The other relations, translinear or distant, emerge from *general arthrology* and decline all of the modalities of *braiding (tressage)*. (Groensteen 2007: 69-70)

En *"Father and Son"* el texto aparece fundamentalmente inserto en las nubecillas formadas por la luz de los faros del coche y la estela roja que este deja a su paso, lo que corrobora que cada una de las cuatro representaciones del vehículo constituye un sintagma diferente. El término de multicuadro (*multicadre*), acuñado por Henri Vanlier en la Conferencia de Cerisy de 1987 (Groensteen 2012: 114) y adoptado por todos los teóricos franceses posteriores, es aquí pertinente en la medida en que permite, a partir de la idea de la arthrología general, entender la superviñeta como un conjunto de relaciones que van más allá de la mera contigüidad gráfica. Así, toda la doble página de *"Father and Son"* conforma un

¹¹ Por extensión, si tanto el texto literario como el dibujo concretan el tiempo en sus respectivos modos de narración, no es descabellado considerar que el cine puede hacerlo en mayor medida si cabe. Como medio audiovisual que es, consta también de imagen y de un tercer elemento ausente en el cómic: el sonido. En un microrrelato como *"Peter Pan"*, que ha sido adaptado incluso como corto cinematográfico por el mismo Imanol Ortiz, podrían posiblemente apreciarse algunas de estas cualidades, especialmente si se compara con las versiones de los otros medios. El hacerlo no es, sin embargo, objetivo de este artículo. El corto puede visualizarse en <<http://paginasdeespuma.com/catalogo/ajuar-funerario-2/>> (14.3.19).

¹² Con este efecto el cómic se asemeja –en evidente menor medida– a la técnica cinematográfica, que engaña al ojo humano al incluir más de doce imágenes por segundo, lo que genera la percepción de movimiento (Read y Meyer 2000: 24-26).

multicadro en el que la temporalidad, aunque fragmentada, es lineal (es decir, cronológica: el orden del discurso sigue el de la historia) y aparenta tener carácter unitario al estar todos los sintagmas hilados sin costura visible. Se consigue acaso lo que Barbieri (1998: 249) denominó “temporalidad sugerida”, “una narración verbal que corre independiente y paralela a la visual, profundizando en características diferentes del mismo acontecimiento”. El coche se desplaza por la carretera (imagen) mientras el personaje, aunque ya desde la muerte, rememora y reflexiona (texto).

De modo complementario, la temporalidad en la versión adaptada puede entenderse como implícita. Bartual Moreno (2008), a propósito de Todorov, aclara que en una secuencia los elementos deben ser sucesivos y que entre ellos ha de haber una relación temporal, ya sea explícita o implícita. Este último tipo de secuencia, la implícita, es –en palabras de Bartual (2008)– aquella “que, aun existiendo en el seno de la simultaneidad (valga la paradoja), produce una imagen de movimiento basándose en principios similares”. Este es justo el caso de la secuencia de “*Father and Son*”, que, desde el estatismo de la imagen (integrada, recuérdese, por sintagmas independientes), genera una “ilusión de movimiento” en la mente del receptor. En el microrrelato, el paso del tiempo es también implícito, pues se infiere de la propia narración, y su decodificación, en cuanto que sucesión de palabras, también se da en el abstracto de la mente del lector.

Si la adaptación al cómic logra todo esto es, en buena parte, porque el propio microrrelato lo permite. Ortiz y Olea han tomado el texto original y lo han enriquecido explotando muchas de las características propias del cómic, pero incluso la potencialidad visual se encuentra ya, en cierto modo, en el libro.

4. DESAMBIGÜACIÓN

El popular refrán *una imagen vale más que mil palabras*, en ocasiones elevado a la categoría de máxima, sintetiza eficazmente la capacidad denotativa de lo visual: una imagen tiende a mostrar de forma directa lo que un texto escrito no puede presentar tal cual –sí describir o sugerir– a causa de sus propias restricciones semióticas. Ahora bien, a ello cabe hacer algunas matizaciones importantes: 1) Aun no siendo una imagen, la descripción exhaustiva de un referente puede dar más detalles que un dibujo o una fotografía, algunos incluso difícilmente expresables mediante lo puramente visual (un sabor, un pensamiento o un estado de ánimo poco exteriorizado); 2) La imagen oblitera la cualidad de literario del texto, en el que no solo la significación de las palabras, sino también su sonoridad o doble sentido generan efectos determinados (aliteración, anfibología). Baste pensar en adaptaciones deficientes de obras literarias a otros medios –el cine el más habitual– debido a la dificultad para reproducir su literariedad mediante procedimientos no textuales. 3) *Stricto sensu*, tampoco la fotografía (ni mucho menos el dibujo, en cuanto que representación iconográfica) da cuenta exacta de la realidad que capta, pues se configura a través de una lente y de determinados efectos de luz, enfoque o perspectiva. En todo caso, recrean con un grado de fidelidad mayor –no absoluto– la realidad meramente geométrica. La pregunta, por tanto, es clara: ¿qué se gana y qué se pierde al representar en

el cómic determinadas construcciones textuales de microrrelatos como los de *Ajuar funerario*?

Como se ha subrayado, el cómic precisa la fisonomía tanto de lo animado como de lo inanimado, pero al mismo tiempo anula ciertos aspectos no iconográficos. Un buen ejemplo lo constituye la médium de “Ya no quiero a mi hermano”, de la que en el microcuento escrito por Iwasaki –y narrado por una niña pequeña– se dan fundamentalmente dos rasgos: tiene “voz de drácula” y “huele a vieja” (30). Su representación en el cómic queda ajena a ambas características, pues no se le puede oír ni oler (algo que evidentemente tampoco es posible en el texto escrito; en general, ningún arte puede hacer sentir al receptor el tacto, el sabor y el olor, tan solo evocarlos). En la adaptación de Ortiz y Olea, sin embargo, se ha renunciado por completo a reflejar estos dos atributos mediante procedimientos no exclusivamente visuales, como pueda ser, sin ir más lejos, un texto explicativo dentro de las viñetas. Esta circunstancia es frecuente en las adaptaciones, sobre las que Jesús Castillo comenta lo que sigue:

Se obtienen por simplificación de la personalidad del personaje. Suele ocurrir cuando se adapta una obra literaria (o cinematográfica) al cómic: en este proceso es inevitable la pérdida de información, de carácter, de datos en definitiva, pero de alguna forma hay que suplir esta carencia. Hay que construir un personaje que sea reconocible, siquiera, en sus rasgos principales al de la obra original. Esta pérdida de información, o estilización, se corresponde a lo que García Jiménez llama *transfert* narrativo, pues en toda adaptación hay una “migración de motivos narrativos” que afecta de forma rotunda a la obra. No existe una adaptación completamente fiel, siempre permanece un grado de “corrupción” producida por las estructuras utilizadas. Pero no nos engañemos, esto no sólo ocurre cuando el medio de adaptación es el cómic, ocurre de la misma forma en otros procesos similares: novela-cine, cine-novela, cómics-cine, cómics-novela, etc. (Castillo 2004: 261-262)

Así ocurre en la versión cómic de “Ya no quiero a mi hermano”, donde, más que una transferencia de un medio al otro, lo que se produce es una supresión, una omisión –deliberada o no– que altera las posibilidades interpretativas de la historia y, acaso, las reduce. Por ejemplo, si bien es cierto que Iwasaki no escribe en ningún momento que la médium sea vieja –sí que huele como una– y que la juventud no impide necesariamente que se tenga olor de anciana, la mujer dibujada en el cómic tampoco da la impresión de estar especialmente entrada en años; en todo caso, que sea la hermana pequeña de Carlitos quien narra justificaría que, por su perspectiva infantil, una mujer de mediana edad sea referida como una vieja.

Aun así, la ausencia de las dos peculiaridades que el autor peruano refiere de la médium conlleva una restricción en la exégesis del texto. En el microrrelato, la narración de la niña comienza así: “Carlitos está aquí”, dijo la médium con su voz de drácula, y de pronto se transformó y puso cara de buena” (30); y termina con una más que posible ambigüedad: “Desde entonces hemos vuelto a compartir el cuarto y los juguetes, el ordenador y la Play-Station, pero la bicicleta no. Mamá quiere que sea bueno con Carlitos aunque me dé miedo. No me gusta

su voz de drácula. Y además huele a vieja" (30). ¿Qué ha ocurrido? ¿La mujer ha traído el fantasma de Carlitos a la casa y este vive ahora como tal con la familia, o la propia médium, que previamente se había desmayado al –supuestamente– albergar en sí el espíritu de Carlitos, se ha quedado a vivir porque ya no es ella sino Carlitos quien ocupa su cuerpo?

La hermenéutica literaria y la estética de la recepción amparan la posibilidad de dar una y otra interpretación –e incluso otras cuantas más–, pues la construcción del microrrelato las permite y legitima. Sin embargo, para que la segunda de ellas (que Carlitos se haya quedado en casa habitando el cuerpo de la médium) sea del todo verosímil es indispensable la presencia de esa última frase en la que se advierte sobre la voz de drácula y el olor a vieja del hermano; de faltar ese último dato, la interpretación pierde respaldo textual e incurre de modo excesivo en lo especulativo. En el cómic, esta explicación queda directamente invalidada por dos motivos principales: la médium no se encuentra lo suficientemente caracterizada (nada, ni iconográfico ni textual, indica que tenga los rasgos antedichos) y en la última viñeta (figura 4) aparece un Carlitos inquietante jugando a la Play-Station en su cuerpo de niño. Se rompe en gran medida la ambigüedad interpretativa y, con ello, se limita la capacidad de multisignificación de la historia.



Figura 4, correspondiente a la última página de "Ya no quiero a mi hermano"

Quien lleva a cabo la adaptación tiene que tomar decisiones creativas que, a menudo, implican la invención parcial de un personaje del que no se tienen datos suficientes como para satisfacer la demanda visual del cómic. Ante la necesidad imperiosa de una imagen, el dibujante se ve obligado a añadir elementos propios que completen los datos que ya hay disponibles en la obra objeto de adaptación; un buen ejemplo es el comentado de la médium: la tez morena, el

cabello oscuro, los pendientes y el colgante en la frente son añadidos de Ortiz y Olea, pues en el microcuento de Iwasaki no se menciona ninguno de estos rasgos. El propio autor peruano, a propósito de otro de sus microrrelatos (“El monstruo de la laguna verde”), asevera: “cuando lo escribí, yo pensaba en un protagonista adolescente –por lo menos joven– y sin embargo el ilustrador optó por un adulto y el resultado me parece igualmente maravilloso” (2019: 15:45-16:05). Lógicamente, la especificación del personaje no tiene por qué reducir la calidad de la adaptación.

Algo similar ocurre con los objetos. En la figura de arriba el hermano aparece jugando a la PlayStation 4 y, en concreto, a un matamaricanos del estilo de *Space Invaders* (1978). Iwasaki, no obstante, tampoco detalla ni que ese sea el modelo de videoconsola (PS4 de color negro) ni que se trate de ese juego. Lejos de ser anecdótico, la mera presencia de esa videoconsola ya sitúa la historia en algún momento a partir de 2013 (fecha de lanzamiento del dispositivo) y no antes; en el microrrelato, en cambio, la referencia temporal es más laxa, pues la primera “Play-Station” (referencia literal del texto, sin especificación de modelo) se lanzó en 1994. Tampoco se hace alusión a ningún perro, pero sí aparece dibujado uno en la página del cómic. Aunque aquí también se produce una concreción de la temporalidad, como se explicó en la sección anterior, esta no es consecuencia del modo de representación (la disposición de las viñetas en la página o el tipo de sintagma empleado), sino de *lo representado* en sí, que tiene implicaciones contextuales muy diversas: temporales, geográficas, culturales o incluso políticas y económicas. Al operar de modo figurativo (representacional), el cómic desambigua estos factores a través de los personajes, objetos y situaciones plasmados, pero al mismo tiempo se disminuye un poder connotativo del que goza, en mayor medida, el texto literario.

Un hecho interesante se da en relación con los estereotipos y los personajes pertenecientes a la cultura o el acervo popular. Jesús Castillo (2004: 253) recoge el planteamiento de Córtez (2000) de que “los personajes, generalmente, son de una tipología y responden a un estereotipo”, por lo que, a la hora de llevarlos al cómic, se parte ya de un modelo o idea preconcebida que condiciona su representación. Esto es especialmente significativo en el caso de adaptaciones como la de *Ajuar funerario*, donde el grado de variabilidad que admita el personaje original constreñirá más o menos a quien realiza la nueva versión. Mientras que la plasmación de figuras estereotipadas como el hombre lobo o Campanilla (que aparecen en la historia de “Halloween”) debe ajustarse de forma considerablemente rígida a los patrones que las hacen reconocibles, arquetipos más abiertos como los de una madre, un padre o un niño toleran una mayor libertad de representación.

En su estudio cognitivista sobre los microrrelatos de Iwasaki, Raquel Fernández (2012: 15) ilustra esta última particularidad mediante un elocuente esquema que señala cómo el prototipo de “madre” puede tener diferentes realizaciones: “madre biológica”, “abuela (segunda madre)” o “monja (madre santa)”, entre otras. Como se ha indicado arriba, la fuerza de connotación del microcuento escrito es grande y permite, en la medida en que no se da necesariamente en él una realización determinada del arquetipo, que cada lector genere un modelo

distinto. En el cómic, no obstante, el mantenimiento de esta polivalencia semántica se antoja mucho más complicado por la ya referida necesidad de una imagen.

La adaptación de "Papillas" es paradigmática de esta circunstancia, pues de una madre más bien inespecífica se pasa, en el cómic, a una drogadicta; sobre ello comenta Iwasaki: "'Papillas' es un microrrelato que tanto Imanol como Beñat han enriquecido, porque convierten a la madre protagonista del cuento en una yonqui (2019: 15:25-15:44). La idea de esa madre yonqui, con el cadáver del niño en brazos, tiene otro significado". Puesto que en el cómic se indica de modo inequívoco cuál es el arquetipo de madre que el receptor ha de procesar, es innegable que se produce, como destaca el autor peruano, un enriquecimiento de tipo denotativo. Aun con todo, no es menos cierto que la desambiguación del arquetipo impide en gran medida que se especule con la tipología de la madre, que ya admite tan solo una interpretación.

La lectura propende a multiplicar y la imagen a limitar. La frase "la realidad no suele coincidir con las previsiones", escrita por Borges en "El milagro secreto" (1982: 167), es elocuente al respecto: el lector puede imaginar numerosas realizaciones del arquetipo –entre otros elementos– pero después la adaptación gráfica (*la realidad*, con algunas concesiones) muestra solo una de ellas y cerceña el resto. Esto sucede porque la decodificación de un texto escrito exige más abstracción que un cómic, con el que, en síntesis, se gana en denotación, pero se pierde en connotación.

5. METÁFORA

Aun con todo, hay cierto poder metafórico en el cómic. La metáfora es uno de los tropos por excelencia, siendo de sobra conocido su uso en la literatura, desde tiempos casi ancestrales, como "aplicación a una cosa de un nombre que es propio de otra" (Aristóteles, *Poética*, capítulo XXI; citado de Bustos 2000: 3). Summerland (1976: 287) afirma, desde un punto de vista cognitivo, que "la metáfora es introspección, un acto perceptivo, una hazaña imaginativa donde obra el inconsciente, pero también podría ser conscientemente estimulada mediante una asociación o disociación de ideas" (citado de Cuñarro y Finol 2013: 274). Se ha tendido a preterir, sin embargo, la concepción de la metáfora no tanto como mero recurso ornamental, sino como "*proceso* de construcción de significado" (Fernández 2012: 17), algo que Lakoff y Johnson trataron de paliar con su obra *Metáforas de la vida cotidiana* (1986). Todas estas perspectivas de la metáfora tienen diferentes repercusiones cuando se busca su traslado a un medio como el cómic.

El microrrelato "La cueva" supone un claro ejemplo del uso –brillante– de la metáfora por parte de Fernando Iwasaki. Su brevedad permite reproducirlo de manera íntegra:

Cuando era niño me encantaba jugar con mis hermanas debajo de las colchas de la cama de mis papás. A veces jugábamos a que era una tienda de campaña y otras nos creíamos que era un iglú en medio del polo, aunque el juego más

bonito era el de la cueva. ¡Qué grande era la cama de mis papas! Una vez cogí la linterna de la mesa de noche y les dije a mis hermanas que me iba a explorar el fondo de la cueva. Al principio se reían, después se pusieron nerviosas y terminaron llamándome a gritos. Pero no les hice caso y seguí arastrándome hasta que dejé de oír sus chillidos. La cueva era enorme y cuando se gastaron las pilas ya fue imposible volver. No sé cuántos años han pasado desde entonces, porque mi pijama ya no me queda y lo tengo que llevar amarrado como Tarzán. He oído que mamá ha muerto. (Iwasaki 2009: 23)

Si bien el elemento fantástico valdría para justificar la trasposición espaciotemporal del personaje, todo el microcuento puede entenderse, en realidad, como una metáfora continuada del crecimiento y distanciamiento humanos en clave "maternofilial" (Fernández 2012: 19): conforme el niño se hace mayor, se desapega progresiva e inevitablemente de la madre (las colchas de la cama) hasta poder sobrevivir por sí mismo y casi no recordar el tiempo de infancia (la cueva); se ha alegrizado un tramo de la vida. Desde el punto de vista cognitivo, cada lector traza mentalmente el recorrido figurado y, posiblemente, lo vincula con su propia experiencia. Según la clasificación tripartita de Lakoff y Johnson, se trata de una *metáfora orientacional*, denominada así porque "la mayoría de ellas tiene que ver con la orientación espacial: arriba-abajo, dentro-fuera, delante-detrás, profundo-superficial, central-periférico [...]. Las metáforas orientacionales dan a un concepto una orientación espacial" (1986: 50). De este modo, el lector de "La cueva" asocia una dirección espacial –hacia "el fondo de la cueva"– a una emoción, que, en palabras de Raquel Fernández (2012: 19), "se puede interpretar como una regresión al útero materno en la que no percibimos el miedo, sino la sensación contraria de seguridad y amparo que un niño siente cuando está junto a su madre". De ahí que la aseveración final del narrador resulte aséptica para el receptor.

¿Qué sucede en el caso de la adaptación al cómic? Nuevamente, la presencia de una imagen fija podría juzgarse susceptible de entorpecer la construcción mental de la metáfora, pues se trata de un proceso fundamentalmente imaginativo que parte de lo concreto para realizarse en el abstracto. Sin embargo, como ya se mencionó, existe lo que se ha llamado *metáforas visuales e ideogramas*, es decir, símbolos –en muchos casos icónicos– que se complementan con el resto del dibujo y permiten expresar sensaciones, emociones o ideas (Gasca y Gubern 1988: 312). El cómic es capaz de crear sus propias metáforas, tal y como se observa en la adaptación de "La cueva", donde detalles como el de tintar de negro el interior de los tres últimos globos (figura 5) amplifican el estado de ánimo negativo del personaje (cuyo semblante aparentemente apesadumbrado en la última viñeta magnifica el efecto). Aun con todo, si se entiende la metáfora como un fenómeno cognitivo que existe en la mente independientemente del lenguaje, es lógico pensar que no solo su generación, sino también su decodificación podrá variar en función del medio. Elisabeth El Refaie lo expresa como sigue:

If the verbal is really better at expressing action and chronology and the visual mode at showing spatial relations and at tapping in to unconscious, deep-seated emotions, it is doubtful whether it is ever possible to translate something

from one mode into the other without some loss of meaning. While it seems sensible to make the most of models that have already proved successful in the analysis of verbal metaphor, researchers of visual metaphor must thus be careful not to assume that every visual form has an exact verbal equivalent and vice versa. (El Refaie 2003: 90)



Figura 5, correspondiente a la última página de "La cueva"

Precisamente por ser la metáfora una construcción que el receptor ha de efectuar a partir de un elemento dado, nada impide que esta sea también posible –aunque con códigos distintos– en el cómic. Tanto si se trata de texto como de imagen (o de ambos), el lector debe ser consciente de que un sentido traslaticio subyace en lo que procesa en un primer estadio. En particular, quien lee la versión cómic de "La cueva" tiene que saber que, aunque lo dibujado es desde luego una caverna y que el personaje parece hallarse físicamente en ella, la escena admite –como mínimo– otra interpretación de tipo metafórico, que solo puede elaborarse en el plano mental con base en lo representado. Lógicamente, como ya se ha estudiado, el poder de fijación –concreción– del texto es, por defecto, menor que el de la imagen, pero ello no invalida la capacidad metafórica de esta última porque, en realidad, depende del lector; en palabras de El Refaie (2003: 81), "[m]eaning is never simply inherent in a (visual) text, but it is jointly negotiated by producers and viewers". El artista propone y el receptor, acaso en función de sus competencias, reduce o expande.

6. AUSENCIA DE TEXTO Y TIPOGRAFÍA SIGNIFICATIVA

Mucho se ha escrito hasta la fecha sobre la relación del texto y la imagen en los cómics. Durante bastante tiempo se ha considerado que fue la inclusión de

texto en la viñeta, posiblemente hacia finales del siglo XIX, lo que dio origen al concepto actual de cómic (Castillo 2004: 257). Edward Leandro (2012: 10) apunta, además, a que fue dicha reconciliación “lo que los llevó a consagrarse como producto de masas”.¹³ A pesar de ello, no es ningún secreto que un cómic sin texto –o, en su defecto, sin apenas texto– es perfectamente viable; *Rey Carbón* (2018), de Max, es uno de los ejemplos más recientes. Ya Román Gubern (1979: 105) se refería así, en su seminal libro *El lenguaje de los cómics*, a esta realidad: “Los comics nacieron el día en que a la ‘secuencia figurativa’ [...] se integró de un modo orgánico el texto [...]. Y al examinar tal síntesis estética vuelve a observarse que el *balloon* sigue sin aparecer como elemento específicamente necesario de los comics”. La inserción de texto en el cómic no implica, desde luego, redundancia alguna cuando su correspondencia con la imagen es la adecuada, y en ello se basa, sin ir más lejos, buena parte de la producción del medio. Ahora bien, su presencia tampoco es estrictamente necesaria porque, como señala Barbieri (1998: 203), “[e]n literatura las formas literarias viven una vida autónoma, mientras que en el cómic son solamente el componente de un juego más amplio”. De ahí que en el segundo sea posible la ausencia de texto. Lo que interesa en el presente artículo es comprobar cómo se reconfigura la narración en la adaptación al cómic de una forma enteramente textual como es el microrrelato.

Dieciséis de los dieciocho microcuentos de *Ajuar funerario* adaptados tienen cuadros de texto. En varios casos Ortiz y Olea utilizan exactamente las mismas palabras de Iwasaki sin ningún tipo de modificación (“Hambre”, “Kruszwicy, 834 d.C.” o “Última escena”), mientras que en otros seleccionan solo algunos pasajes (“Monsieur le revenant”, donde solamente omiten la primera parte de una oración; “Última voluntad”, en el que optan por una elipsis de información sobre los últimos días de la abuela; o “Familia numerosa”, para el que no toman más texto que los diálogos entrecomillados de los personajes y pasan una frase a estilo directo); en algunos otros casos sustituyen parcialmente el texto de Iwasaki por uno propio (en “Peter Pan”, el principio pertenece al autor peruano y el final a la ya mencionada adaptación a corto cinematográfico, dirigida por Imanol Ortiz [véase nota a pie número 11]).

La historia del cómic a la que se presta atención en lo sucesivo es, sin embargo, una de las dos que no tienen prácticamente ningún tipo de texto (tan solo unas palabras integradas como parte del propio dibujo): “El monstruo de la laguna verde”, en el que se cuenta el proceso de transformación del narrador (no descrito por Iwasaki, aunque él mismo afirma, como ya se citó en la sección anterior, que imaginaba a un “protagonista adolescente”) en monstruo como consecuencia de los innumerables granos que infestaban progresivamente su cuerpo. La brevedad del texto original hace entendible que Ortiz y Olea decidan adaptarlo sin lenguaje verbal:

¹³ El origen del cómic es, en cualquier caso, un asunto controvertido, más complejo de lo que aquí puede abarcarse. Algunas referencias bibliográficas específicas del tema son *Naissances de la Bande Dessinée. De William Hogarth à Winsor McCay* (2009), de Thierry Smolderen; o *History of the Comic Strip* (1973) y *Father of the Comic Strip. Rodolphe Töpffer* (2007), ambas de David Kunzle.

Comenzó con un grano. Me lo reventé, pero al otro día tenía tres. Como no soporto los granos me los reventé también, pero al día siguiente ya eran diez. Y así continué mi labor de autodestrucción. En una semana mi cara era una cordillera de granos, pequeñas montañas nevadas de pus, minúsculos volcanes en podrida erupción. Los granos de los párpados no me dejaban ver y los que tenía dentro de la nariz me dolían al respirar. Pero seguí reventándolos con minuciosa obsesión. No me di cuenta de que me habían saltado a los dedos y a palmas de las manos hasta que sentí ese dolor penetrante en las yemas. La infección se había esparcido por todo mi cuerpo y los granos crecían como hongos por mi espalda, las ingles y mi pubis. Si cerraba los brazos se reventaban los granos de mis axilas. Un día no pude más. Me miré al espejo por última vez y dejé sobre la mesa del comedor mi carné de identidad. Después me perdí en la laguna. (Iwasaki 2009: 41)

El título del microrrelato, de carácter proléptico, completa la historia al explicitar que el protagonista se termina convirtiendo en “el monstruo de la laguna verde”. Mientras que el texto de Iwasaki abunda, como se ve, en descripciones pormenorizadas del proceso de metamorfosis del personaje (algunas imbuidas de literariedad: “En una semana mi cara era una cordillera de granos, pequeñas montañas nevadas de pus, minúsculos volcanes en podrida erupción”), el cómic, al prescindir de la palabra escrita, narra el hecho de un modo distinto, enteramente figurativo: con tan solo una superviñeta en doble página (parecida a la de “*Father and Son*”), Ortiz y Olea dan cuenta del cambio gradual que experimenta el hombre –pues conciben a un adulto– y de su estado en el presente de la diégesis, sumergido en la bañera ya casi mutado del todo (figura 7).



Figura 7, correspondiente a la primera y segunda página de “El monstruo de la laguna verde”

Cada una de las viñetas-burbuja corresponde a un momento en la transformación del personaje, que ya no puede ser narrador por la ausencia de texto; la diégesis pasa a ser exclusivamente visual y, como mucho, cabría pensar que las burbujas funcionan como *globos de pensamiento* (Correa 2010: 31) al mostrar los recuerdos que se suceden en ese instante en la mente del hombre.

Por otro lado, la adaptación sin texto amplía las posibilidades interpretativas sobre la temporalidad de la narración. Frente al microrrelato de Iwasaki, en el que la historia se cuenta en pasado de principio a fin, el cómic permite entender que hay un presente en el que el hombre está en la bañera –recordando o no– antes de irse a la laguna en la siguiente y última página, donde se le ve adentrarse en el agua, ya completamente monstruoso, tras haber dejado tirada su ropa y carné de identidad (cuyas letras forman las únicas palabras escritas que aparecen, “documento nacional de...”, y que en realidad son parte del propio dibujo). De igual modo, al no aparecer forma verbal alguna que fije el tiempo narrativo (“comenzó”, “reventé”, “se había esparcido”, “me miré” o “me perdí”, en el microcuento), también puede argumentarse que toda la historieta es una retrospectiva de lo que le sucedió al hombre, no habiendo nunca tiempo de presente.

Si, como se ha estudiado, la imagen acota la temporalidad y desambigua los personajes y objetos representados, en el cómic la ausencia de texto puede incrementar el número de explicaciones argumentales e incluso de perspectivas temporales plausibles, entre otros aspectos. Sin texto, el microrrelato –como la literatura en general– es invariable. Por el contrario, dada su mayor complejidad semiótica, el cómic es más polivalente: aunque la imagen no puede faltar (pues es al cómic lo que el texto a la literatura), sí puede hacerlo el texto, y, con ello, tiende a generarse una ambigüedad que a veces el dibujo solo no resuelve del todo, a menudo porque surge –o se amplía– una elipsis imposible de reponer con certeza.

Un último punto de interés atañe a la tipografía como unidad narrativa y significativa. Como ya se avanzó (véase nota a pie número 3), toda letra tiene un poder visual que, generalmente, resulta poco relevante por integrarse en una convención de escritura lineal y uniformada (mismo tamaño, mismo tipo). Es lógico que un texto prosístico, cuyo principal valor reside en la combinación sintáctica y rítmica de unas palabras con otras para generar significado, tenga un impacto visual reducido. Otros géneros como la poesía son más dados a configurarse como mensajes no solo morfosintácticos, sino también no verbales o visuales que admiten alteraciones en el color, la distribución o el tipo de letra, entre otros elementos. El cómic, por ser un medio gráfico, es muy susceptible de ser aprovechado en este sentido. Octavio Beares, que ha estudiado a fondo la cuestión en su artículo “Propiedades narrativas de la letra en el cómic”, explica así el potencial de la letra:

La letra escrita posee una capacidad funcional así como una cualidad expresiva y narrativa en atención a su trazo caligráfico. [...] Se puede, en este sentido, aplicar un empleo puntual de ardid de dibujo sometiendo la grafía a un cambio, dentro de un contexto, en un determinado momento de la narración. O bien optar por una determinada caligrafía, general, invariable, que ofrece aspectos

descriptivos, define el tono de la historia o el carácter de un personaje en toda la obra. Y lo hace visualmente. (Beares 2014: 32)

Esto no ocurre –aunque podría– en los microrrelatos de Iwasaki, puesto que se atienen casi todos a unas determinadas convenciones tipográficas (entre ellas, la de destacar en mayúscula las primeras palabras de cada texto).¹⁴ En la adaptación al cómic de una de las historias, “Kruszwicy 834 d.C.”, sí se aprecia en cambio un uso muy revelador de esta capacidad. El microcuento recoge “los testimonios pseudo-históricos” (Noguero 2010: 9) de unos sobrevivientes encerrados en el castillo de la villa que da título a la historia como consecuencia de una plaga de ratas (representadas en la última página del cómic como verdaderos monstruos devoradores de humanos). Todo el texto es una carta que uno de los personajes está escribiendo en el momento del encierro: “Mientras escribo estás líneas ya habrán dado cuenta de los mendigos callejeros y de los ancianos que fue preciso dejar en sus casas ...” (93); “Debo dejar esta carta en la urna de la mano incorrupta de Santa Blandina ermitaña ...” (94). Conscientes de ello, Ortiz y Olea han elaborado la adaptación como si de la carta misma se tratase (figura 8):



Figura 8, correspondiente a la primera y segunda página de “Kruszwicy 834 d.C.”

Lo más destacable de la adaptación es posiblemente la letra (pre)gótica empleada,¹⁵ que confiere aparente verosimilitud temporal a la ficción histórica.

¹⁴ Constituyen la excepción los característicos “colofones (o microrrelatos finales)” de *Ajuar funerario*, dispuestos visualmente como textos centrados. En el cómic se ha mantenido también esta peculiaridad, acaso como broma final en la última página.

¹⁵ Juan-José Marcos (2017: 57) documenta que los primeros ejemplos de escritura gótica se registran en el siglo XII en Francia y alcanzan su mayor difusión a partir del XIII. Si bien el mismo autor

La mera elección tipográfica forma ya parte –y de manera muy significativa– de la historia en el cómic, que ve autentificada y potenciada su dimensión narrativa. Huelga decir que es posible utilizar la letra gótica en un texto actual, pero no se produciría un efecto de correlación diegética semejante al que se da en la adaptación de “Kruszwicy 834 d.C.”, donde tema y forma se retroalimentan. De igual modo, toda la página está construida como un texto medieval, lo que contribuye también a crear el efecto de verosimilitud desde, en este caso, el diseño de página y el propio dibujo.

El detalle de la mano en la parte inferior derecha de la página genera la sensación de improvisación en la historia, indicando que la carta se ha terminado de escribir en ese mismo instante. La mano constituye, además, un elemento metadieético que remite al proceso mismo de escritura del manuscrito. Ahora bien, que se integren dibujos en la propia carta, escrita de modo supuestamente apresurado –según se desprende del contenido– por una persona *in periculo mortis*, rompe en gran medida la total credibilidad del manuscrito como real (dentro, sobreentiéndase, de la ficción obvia en la que se enmarca). De esta circunstancia se desprende la inevitable condición de adaptación al cómic del microrrelato, pues las ilustraciones que aparecen son ciertamente elocuentes de lo que sucede en la historia (aldeanos rezando, el ataque de los lobos, la villa ardiendo) o incluso de lo que podría suceder (“prenderle fuego a la iglesia” o “arrojar fuera a los niños”). Aun si la letra es más cercana al dibujo que a la mera tipografía, ¿hasta qué punto se habría hecho una adaptación al cómic de limitarse a dibujar en letra gótica el microrrelato de Iwasaki?

También las onomatopeyas conforman una unidad visual significativa con valor narrativo. En palabras de Octavio Beares (2014: 29), se trata “de los signos de escritura más claramente sometidos a una impronta icónica. Al constituir palabras para reflejar sonidos inarticulados, gran parte de su función narrativa deriva del diseño gráfico que el autor le otorgará”. En el cómic de *Ajuar funerario* el uso de onomatopeyas es más bien escaso, no sobrepasando los cinco o seis usos entre todas las adaptaciones. Pese a ello, ejemplos como los de “El horóscopo” (véase figura 6: “BANG”, en color rojo sobre fondo negro), “Familia numerosa” (“¡CLANC!”, en naranja sobre fondo negro) o “Peter Pan” (“TIC-TAC”, en letras blancas hasta en cinco ocasiones) son indicativos de la carga visual que la representación escrita de los sonidos tiene en el cómic, donde se convierten en verdaderas “letras entendidas como imágenes” (Beares 2014: 31).

CONCLUSIONES

A partir de un libro concreto de microrrelatos –*Ajuar funerario*– y de su adaptación al cómic, se ha intentado dar cuenta de la ganancia y la pérdida de significado generadas al efectuar un trasvase de un medio al otro. A la luz de lo

afirma que la letra carolina es precursora de la gótica, la que utilizan Ortiz y Olea en “Kruszwicy 834 d.C.” se asemeja mucho más, pese a la época en que parece ambientarse la historia (siglo IX), a la segunda que a la primera. Puede tratarse de una imprecisión histórica que, en cualquier caso, justificaría la naturaleza ficcional del microcuento.

analizado, puede concluirse que el cómic dispone, en general, de más recursos en la medida en que es un sistema semiótico más complejo: permite jugar con el cambio de página y la tipografía o incluso suprimir el texto y narrar con tan solo la imagen. La obligatoriedad de esta última en el cómic conlleva, no obstante, una variación en el traslado de ciertos aspectos, tales como la ambigüedad de los arquetipos, las metáforas o la temporalidad; estos elementos se procesan también en la mente del receptor, pero parten en mucha mayor medida de la imagen para configurarse. Aun con todo, características intrínsecas al microrrelato como la brevedad o la condensación de contenido parecen mantenerse de manera correlativa en el cómic de *Ajuar funerario*.

Al ser este un estudio de caso, cabe pensar que adaptaciones de otras obras podrían mostrar propiedades intersemióticas diferentes. Aunque la bibliografía sobre el cómic es ya abundante y son cada vez más los estudios comparativos realizados, se antoja conveniente examinar otras adaptaciones, de la literatura al cómic o viceversa, que puedan confirmar, matizar o desmentir lo aquí expuesto. ¿Podría, por ejemplo, adaptarse un solo microrrelato al cómic con la suficiente extensión como para conformar un único volumen? La relación entre el cómic y el microrrelato puede suponer un campo fértil de estudio aún por explotar, tanto en lo técnico de la adaptación como en lo social y cultural.

OBRAS CITADAS

- Baetens, J. (2018): "Adaptation: A Writerly Strategy?". En Benoît Mitaine, David Roche y Isabelle Schmitt-Pitiot (eds.): *Comics and Adaptation*. Mississippi, University Press of Mississippi, version digital de *Scribd*, pp. 57-84. Accesible en <<https://es.scribd.com/read/381861064/Comics-and-Adaptation>> (última visita: 15.8.19).
- Bajtin, M. (1989): "Las formas del tiempo y del cronotopo en la novela. Ensayos de poética histórica". En: *Teoría y estética de la novela*. Madrid, Taurus, pp. 237-409.
- Barbieri, D. (1998): *Los lenguajes del comic*. Barcelona, Paidós.
- Bartual, R. (2008): "¿Es el cómic el único arte secuencial? Ecos de la secuencia en el arte pictórico", *Revista Digital Universitaria*, vol. 9, n.º 6. Accesible en <<http://www.revista.unam.mx/vol.9/num6/art34/int34.htm>> (última visita: 28.8.19).
- Beares, O. (2014): "Propiedades narrativas de la letra en el cómic", *CuCo. Cuadernos de Cómic*, n.º 3, pp. 25-49. Accesible en <http://cuadernosdecomic.com/docs/revista3/propiedades_narrativas_de_la_letra_en_el_comic_cuco3.pdf> (última visita: 23.3.19).
- Borges, J. L. (1982): *Ficciones*. Madrid, Alianza.
- Bustos, E. (2000): "Introducción: la metáfora y la filosofía contemporánea del lenguaje". En: *La metáfora: ensayos transdisciplinarios*. Madrid, Fondo de Cultura Económica. Accesible en <<http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:444/Capitulo01.pdf>> (última visita: 19.3.19).
- Castillo, J. (2004): "Fundamentos teóricos del análisis de contenido en la narración secuencial mediante imágenes fijas: el cómic", *El Profesional de la Información*, vol. 13, n.º 4, pp. 248-271. Accesible en <http://eprints.rclis.org/32553/1/articulo_epi.pdf> (última consulta: 16.3.19).

- Correa, J. (2010): "El lenguaje del cómic". En Martha Helena Esguerra Pérez y María Isabel Borrero (eds.): *El Cómic, invitado a la Biblioteca Pública*. Bogotá, Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe, pp. 16-35.
- Córtez, C. C. (2000): "La historieta. Una aproximación a su realidad". En: *Segundo encuentro Universidad Católica Boliviana. Diagnóstico y agenda de la investigación comunicacional en Bolivia*.
- Cuñarro, L.; Finol, J. E. (2013): "Semiótica del cómic: códigos y convenciones", *Signa. Revista de la asociación española de semiótica*, n.º 22, pp. 267-290. Accesible en <<http://revistas.uned.es/index.php/signa/article/view/6353/6086>> (última visita: 20.2.19).
- El Refaie, E. (2003): "Understanding visual metaphor: the example of newspaper cartoons", *Visual Communication*, vol. 2, n.º 1, pp. 75-95. Accesible en <<https://pdfs.semanticscholar.org/1f76/e1a7f2733ddb62c98a2240d1f243c486ffe.pdf>> (última consulta: 27.7.19).
- Fernández, R. (2012): "Lo fantástico como relación entre lenguaje, mente y mundo: un enfoque cognitivista en los microrrelatos de Fernando Iwasaki", *Tonos Digital*, n.º 22. Accesible en <<http://www.tonosdigital.es/ojs/index.php/tonos/article/view/737/513>> (última consulta: 18.3/19).
- García, J. (1996): *Narrativa audiovisual*. Madrid, Cátedra.
- Gasca, L.; Gubern, R. (1988): *El discurso del comic*. Madrid, Cátedra.
- Genette, G. (1989): *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid, Taurus.
- Getto, E. (2011): "The Medium is the Massage: Celebrating Marshall McLuhan's Legacy". En: *WNYC*, <<https://www.wnyc.org/story/145612-celebrating-marshall-mcluhans-legacy/>> (última visita: 31.1.19).
- Groensteen, T. (2007): *The System of Comics*. Mississippi, University Press of Mississippi.
- (2012): "The Current State of French Comics Theory", *Scandinavian Journal of Comic Art*, vol. 1, n.º 1, pp. 112-122. Accesible en <<http://sjoca.com/wp-content/uploads/2012/06/SJoCA-1-1-Forum-Groensteen.pdf>> (última visita: 12.3.19).
- Gubern, R. (1979): *El lenguaje de los comics*. Barcelona, Península.
- Hutcheon, L. (2006): *A Theory of Adaptation*. Nueva York, Routledge.
- Iwasaki, F. (2009): *Ajuar funerario*. Madrid, Páginas de Espuma.
- (2019): "Ajuar funerario. El comic", entrevista de radio en *Historias de papel*, <<http://www.rtve.es/alacarta/audios/historias-de-papel/fernando-iwasaki-ajuar-funerario-comic-historias-papel/4943201/>> (última visita: 1.3.19).
- Iwasaki, F.; Ortiz, I.; Olea, B. (2018): *Ajuar funerario*. Madrid, Páginas de Espuma.
- Kukkonen, K. (2013): *Studying Comics and Graphic Novels*. UK, Wiley Blackwell.
- Kunzle, D. (1973): *History of the Comic Strip: The Early Comic Strip*. Berkeley, University of California Press.
- (2007): *Father of the Comic Strip. Rodolphe Töpffer*. Mississippi, University Press of Mississippi.
- Lakoff, G.; Johnson, M. (1986): *Metáforas de la vida cotidiana*. Madrid, Cátedra.
- Leandro, E. (2017): "El cómic como lenguaje visual híbrido y su vigencia en la era digital contemporánea". En: *CuCo. Cuadernos de cómic*, n.º 8, pp. 7-30. Accesible en <http://cuadernosdecomic.com/docs/revista8/El_comic_como_lenguaje_visual_hibrido_y_su_vigencia_en_la_era_digital_comtemporanea.pdf> (última visita: 14.3.19).

- Marcos, J. J. (2017): *Fuentes para Paleografía Latina*, <http://guindo.pntic.mec.es/jmag0042/manual_paleograf.pdf> (última visita: 26.3.19).
- McCloud, S. (1995): *Cómo se hace un cómic. El arte invisible*. Barcelona, Ediciones B.
- Merriam-Webster, Inc. (1998): "Design and Typography". En: *Merriam-Webster's Manual for Writers and Editors*. Springfield, MA, Merriam-Webster, pp. 323-347.
- Mejía, P. (2001): *Semiótica del comic*. Santiago de Cali, Ediciones Instituto Departamental de Bellas Artes. Accesible en <<https://vdocuments.site/perucho-mejia-semiotica-del-comic.html>> (última visita: 8.3.19).
- Muro, M. Á. (2004): *Análisis e interpretación del cómic: ensayo de metodología semiótica*. La Rioja, Universidad de La Rioja.
- Noguerol, F. (2010): "El escalofrío en la última minificción hispánica: 'Ajuar funerario', de Fernando Iwasaki". En: *Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes*, <<http://www.cervantesvirtual.com/obra/el-escalofrío-en-la-ultima-minificción-hispanica-ajuar-funerario-de-fernando-iwasaki/>> (última visita: 24.3.19).
- Ortega, S. (2014): "Estética del comic", *Factótum. Revista de Filosofía*, n.º 11, pp. 1-30. Accesible en <http://www.revistafactotum.com/revista/f_11/articulos/Factotum_11_1_Silvia_Ortega.pdf> (última visita: 9.3.19).
- Peñalba, M. (2014): "La temporalidad en el cómic", *Signa. Revista de la asociación española de semiótica*, n.º 23, pp. 687-713. Accesible en <<http://revistas.uned.es/index.php/signa/article/view/11753/11200>> (última visita: 11.3.19).
- Read, P.; Meyer, M. P. (2000): "Cinematographic Technology". En: *Restoration of Motion Picture Film*. Oxford, Elsevier Butterworth-Heinemann, pp. 7-49.
- Roche, D.; Schmitt-Pitiot, I.; Mitaine, B. (2018): "Introduction: Adapting Adaptation Studies to Comic Studies". En Benoît Mitaine, David Roche e Isabelle Schmitt-Pitiot (eds.): *Comics and Adaptation*. Mississippi, University Press of Mississippi. Versión digital de *Scribd*, pp. 11-56, disponible en <<https://es.scribd.com/read/381861064/Comics-and-Adaptation>> (última visita: 15.8.19).
- Smolderen, T. (2009): *Naissances de la Bande Dessinée de William Hogarth à Winsor McCay*. Bruselas, Les Impressions Nouvelles.
- Summerland, L. (1976): *Técnicas de la ficción narrativa: contención y locura*. Buenos Aires, Juan Goyanarte Editor.
- Ziegler, A. (2014): *Short: An International Anthology of Five Centuries of Short-Short Stories, Prose Poems, Brief Essays, and Other Short Prose Forms*. Nueva York, Persea.