

UACM

Universidad Autónoma
de la Ciudad de México

Nada humano me es ajeno

COLEGIO DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

LICENCIATURA EN CREACIÓN LITERARIA

Damas de sangre

**Acompañado de: “De la narrativa convencional a la
narrativa visual: el proceso de la adaptación”**

TRABAJO RECEPCIONAL
PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN CREACIÓN LITERARIA

PRESENTAN

MÓNICA ANAID PIEDRAS MONTOYA Y ROBERTO AGUSTÍN MOLOTLA TAPIA

DIRECTOR

Dr. Isaí Moreno Roque

Ciudad de México, junio 2019

SISTEMA BIBLIOTECARIO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN




UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE LA CIUDAD DE MÉXICO COORDINACIÓN ACADÉMICA

RESTRICCIONES DE USO PARA LAS TESIS DIGITALES

DERECHOS RESERVADOS[©]

La presente obra y cada uno de sus elementos está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor; por la Ley de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México, así como lo dispuesto por el Estatuto General Orgánico de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México; del mismo modo por lo establecido en el Acuerdo por el cual se aprueba la Norma mediante la que se Modifican, Adicionan y Derogan Diversas Disposiciones del Estatuto Orgánico de la Universidad de la Ciudad de México, aprobado por el Consejo de Gobierno el 29 de enero de 2002, con el objeto de definir las atribuciones de las diferentes unidades que forman la estructura de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México como organismo público autónomo y lo establecido en el Reglamento de Titulación de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México.

Por lo que el uso de su contenido, así como cada una de las partes que lo integran y que están bajo la tutela de la Ley Federal de Derecho de Autor, obliga a quien haga uso de la presente obra a considerar que solo lo realizará si es para fines educativos, académicos, de investigación o informativos y se compromete a citar esta fuente, así como a su autor ó autores. Por lo tanto, queda prohibida su reproducción total o parcial y cualquier uso diferente a los ya mencionados, los cuales serán reclamados por el titular de los derechos y sancionados conforme a la legislación aplicable.



**De la narrativa convencional
a la narrativa visual:
el proceso de la adaptación**

Agradecimientos

A la familia,

a los amigos,

a los profesores y a
nuestro director,

a la UACM,

a la vida...

y a la muerte
también.



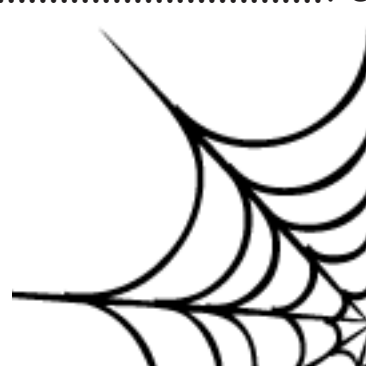
Índice

Introducción.

1. La homología: entre el discurso escrito y el discurso gráfico.....	17
1.1. Orden.....	17
1.2. Duración.....	21
1.2.1. La narración y los tipos de narración.....	21
1.2.2. El ritmo.....	27
1.3. Frecuencia.....	32
1.3.1. Fluidez.....	32
1.3.2. Descripción.....	33
1.3.3. Géneros.....	34
1.3.3.1. Ciencia ficción.....	35
1.3.3.2. Crimen.....	36
1.3.3.3. Fantasía.....	37
1.3.3.4. Terror.....	38
1.4. Modo.....	39
1.4.1. Acción.....	39
1.4.2. Estructura.....	41
1.4.3. Trama.....	44

1.5.	Voces narrativas.....	45
1.5.1.	Narrador.....	45
1.5.1.1.	Primera persona.....	46
1.5.1.2.	Segunda persona.....	50
1.5.1.3.	Tercera persona.....	53
1.5.2.	Lenguaje.....	54
2.	Espacio.....	57
3.	La transtextualidad.....	63
4.	Guion.....	67
5.	La gestación y el proceso de la adaptación.....	69
5.1.	El texto original.....	69
5.2.	Adaptación del guion.....	70
5.3.	Story board.....	70
5.4.	Los cartones.....	71
5.5.	Digitalización.....	72
5.6.	Ensamble del guion.....	73
	Conclusión.....	75

Fuentes



Introducción



Quién de nosotros no se ha entretenido con las onomatopeyas dentro de una historieta o incluso en alguno de los programas televisivos de finales de los años 60 y principios de los 70; incluso, los más jóvenes que no tuvieron la oportunidad de ver esas series en aquellos tiempos, hoy en día tienen acceso a un sin fin de cómics donde hay grandes golpes visuales tales como escenarios, personajes y mundos realmente asombrosos que hacen viajar la imaginación a territorios inacabados. Por otra parte, puedes no ser un fanático de las historietas o de estos universos, pero, definitivamente, se puede asegurar que has escuchado hablar, aunque sea en una sola ocasión, de la santísima triada de DC: Superman, Batman o Wonder Woman.

Estos héroes nos trajeron consigo grandes expectativas y diversas sensaciones cada vez que pasábamos de página. Fue en este punto que nos dijimos: “¡Queremos hacer algo así!” Sin embargo, para realizar algo de este tipo nos dimos la tarea de observar y esto nos llevó en directo a plantear una pregunta: ¿Qué es lo que hace tan atractivos a estos cómics y qué consecuencias han traído con ellos? Bueno, se puede señalar aquello como la imagen, después de todo existe un famoso dicho popular: “Una imagen vale más que mil palabras”.

Es indiscutible e impresionante lo que los ilustradores pueden generar con lápiz y papel. Pero esto no queda sólo ahí, pues la imagen va acompañada de una historia por lo que se necesita también de la escritura para poder hacer una perfecta amalgama, ya que no basta sólo con “imágenes bonitas” si no hay sustancia dentro de la historia que se desarrolla. Así es como empezamos a exigir y demandar algo que vaya más allá de la historieta o del cómic. Surge una

necesidad de encontrar grandes historias narradas a través de la imagen.

Pasado el tiempo y por obra y gracia del destino o por el clásico dicho: “El que busca, encuentra”, llega a nuestras manos una novela gráfica cuyo título es *Batman: The dark knight returns*, que no deja de maravillarnos, pues nos muestra que existen entregas de cómics que pueden generar un compilado de todos los números que lo conforman creando así una sola historia que desde principio a fin no puedes dejar de leer y de admirar.

Tras esta novela llega una más: *Superman. Doomsday* (EU) o *La muerte de Superman* (México). ¿Cómo era posible que el hombre de acero muriera? Sin duda poco a poco lo que nos van entregando los autores e ilustradores se pone mejor y nos dejan con la necesidad de más. Parece que las súplicas se hacen valer y conforme pasan los años DC no es la única productora de cómics, pues comienzan a salir otras como Marvel, Dark horse, Image cómics, incluso en la actualidad ha surgido Vértigo cómics, quienes se han aventurado a entregarnos historias a la altura de las que les preceden.

Bañados de este mundo llega el momento culminante, pues nos hacemos de la novela visual: *Elizabeth Bathory. La condesa sangrienta* de Croci y Francoise; el estilo de las ilustraciones, la historia, el tema, todo se vuelve más significativo de lo que ya era para nosotros. Por ese mismo tiempo descubrimos también al libro *La Guarida del horror*, no podíamos creer que en nuestras manos tuviéramos nada más y nada menos que la adaptación a narrativa visual de grandes obras de dos de los mejores escritores de terror: Edgar Allan Poe y Howard Phillips Lovecraft.

Estábamos encantados y tal fue el grado que seguíamos adentrándonos y había una incógnita que no habíamos resuelto con profundidad. ¿Hay narrativa visual realizada en México? La respuesta nos desencantó un poco, pues con tristeza pudimos observar que solamente existen unas cuantas obras que podrían entrar en esta categoría de narrativa visual: *Operación Bolívar*, de Edgar Clément; *La calavera de cristal*, de Juan Villoro y Bef; *Pancho Villa. La toma de Zacatecas*, de Paco Ignacio Taibo II y Garza Batorzki EKO.

La decepción pasó a ser deseo de ser nosotros quienes pudiéramos contribuir a la producción de narrativa visual hecha en México. Debíamos prepararnos y desarrollar aptitudes tanto en la narrativa visual como en lo narrativo convencional (escritura), así que hemos estudiado, aún seguimos haciéndolo, dibujo e ilustración además de la carrera de Creación Literaria en la UACM para la que una de las formas de titulación es la adaptación de una obra. Era el momento de la verdad y de una gran oportunidad para emprender un proyecto de esta índole.

Ya teníamos algo de preparación en cuanto a la ilustración, también contábamos con el

100% de créditos de la carrera en Creación Literaria, ahora debíamos decidir qué queríamos adaptar y cómo lo haríamos. Después de charlas y charlas, descubrimos que un tema que nos fascina es el terror y todo lo que le conforma, incluyendo el vampirismo, éste dentro del concepto del romanticismo puro; poco a poco pulimos la idea hasta decidir que el tema serían las mujeres vampiro dentro de la literatura. También decidimos que adaptaríamos grandes historias de magnos literatos: *Carmilla* (fragmento), de Joseph Sheridan Le Fanu; *La novia de Corinto*, de Johan W. Goethe; *Thanatopía*, de Rubén Darío; *La muerte enamorada*, de Théophile Gautier; *Tlahuelpuchi*, leyenda popular de México; *La historia de Lilith*, de Teresa Dey.

¿Qué seguía? Pues decir: “Manos a la obra”, cosa que podría parecer sencilla, pero que en realidad nos trajo diversas dificultades. Empezamos por comprender que, para la narrativa escrita, hay varias herramientas que nos ayudan a darle un mejor uso a la palabra, con estas herramientas podemos generar cierto sentido en el texto o decir algo en particular, también podemos expresar y crear sensaciones en el lector, pero ¿cómo logramos eso a través de una narrativa visual? Así como dichas técnicas literarias posibilitan una interacción con el lector común, de igual manera sucede con el lector visual, sólo que la representación, al no ser escrita, sino por medio de imágenes, debe manejarse de una manera “alterna”. Con esto podemos observar que surgen dos preguntas: ¿cuáles son dichos instrumentos literarios? y ¿cómo se emplean en la narrativa visual?

Para responder el primer cuestionamiento, es importante decir que los cuentos tienen varias estrategias como las del discurso: la narración, la descripción y los diálogos. Por otra parte, contamos también con los elementos de la narración: un narrador, la acción, los personajes, el espacio, el tiempo, la estructura y la trama. La segunda respuesta es más compleja, por lo que haremos una homología entre la narrativa escrita y la visual, es decir, se explicarán analógicamente el uso de las herramientas en una y otra narrativa (Beristáin, 2008, p. 259). Esto se realizará cotejando cómo fue la adaptación a la narrativa visual de los cuentos que seleccionamos y que mencionamos con anterioridad.

Dicho lo anterior, surge una pregunta más y que es importante definir para que tengamos una idea clara de ella: ¿qué es la narrativa visual y cuál es su contexto? Según Mike Chin en su libro *Cómo escribir e ilustrar una novela gráfica*: “... una narrativa visual es una obra larga de ficción en imágenes, lo cual convertiría al cómic de un relato corto o un episodio de una historia más larga” (Chin, 2004, p. 6). Esto quiere decir que, de obras extensas (novelas convencionales), se pueden tomar grandes o pequeños extractos de la misma historia, adaptarlos y trabajarlos como una narrativa visual.

Cuando se trata de arte literario siempre es importante explorar nuevos campos; en el caso de la narrativa visual, ésta ha surgido en México pero prácticamente es un recurso literario que no ha sido explotado ampliamente como otro recurso de manifestación artística. Hay pocos aventureros mexicanos que se dedican a ella; sin embargo, no es así en otras partes del mundo donde realmente se le da el peso artístico y literario que merece (Estados Unidos tiene una amplia historia con sus cómics y en Francia la importancia plástica es apoyada y distribuida).

Es importante demostrar que una imagen, o ilustración, es capaz de narrar una historia bastante desarrollada y que, en suma con el texto, puede desarrollarse una literatura que puede ser considerada como arte, por lo que debe asegurarse que la narrativa gráfica también pertenece al terreno literario. Solo por mencionar, todo trabajo artístico debe pasar por un proceso creativo y, en la narrativa gráfica, la escritura e ilustración del mismo llevan su amplio proceso.

Otro factor de suma importancia es que se ha convertido en un medio que no sólo ha logrado que los jóvenes, y no tan jóvenes, se acerquen a la literatura de una manera tradicional, sino que, también, ha animado a estos lectores de narrativa visual a elaborar trabajos de este tipo debido a la admiración por las obras gráficas-literarias de los autores de su gusto. Entonces, es así como la narrativa visual ha conseguido poco a poco adeptos en México.

En nuestro país ha ido consiguiendo seguidores que han ayudado a que resulte ser un fenómeno que poco a poco va obteniendo presencia. Esto desencadena otro acontecimiento: que la narrativa visual se convierta en una manifestación social que aporte grandes demostraciones de aversión o apoyo a determinadas causas políticas, sociales, religiosas, económicas, tecnológicas, culturales, entretenimiento, etcétera.

En otro punto, el entusiasmo que nos llevó a la realización de este proyecto fue para resolver nuestras inquietudes y satisfacer nuestro gusto por la narrativa visual. Algunas referencias gráficas que nos inspiraron fueron: José Guadalupe Posada, grabador y artista plástico; Leopoldo Méndez grabador y artista plástico de igual manera; Memín Pinguín; el boom de las historietas de los años 50 como: “El Santo: El enmascarado de plata”; “Chanoc”. Posteriormente en los 60 “Kaliman”; “Fantomas: la amenaza elegante”, “El Pantera”, “Las aventuras de Capulinita” y un largo etc.

El punto más fuerte donde la decisión nace es con la década de los años 90: en la entonces Escuela Nacional de Artes Plásticas y el taller de obra gráfica bautizado como “El Taller del perro”. Entre sus iniciadores están José Quintero “Buba”, Edgard Clement “Operación Bolívar” (considerado como el primer novelista gráfico mexicano como mencionamos en párrafos anteriores), entre otros. La idea central de este taller era la de expresar los ideales sociales de la

época y de paso rescatar la historieta mexicana del olvido en el que había caído.

Nuestro objetivo es rescatar las ideas y la creatividad que en aquella época se manejaba. Bajo nuestro eslogan: “docere et delectare”, (para educar y deleitar), tratamos de mostrar una serie de complementos dentro de esta poética tal como la homología así como exponer al creador literario que puede abordar la literatura convencional y, si gusta, también desarrollar la narrativa visual.

Por otra parte es importante mencionar una sinopsis de cada uno de los textos adaptados: empezamos por Carmilla, de este se buscó adaptar sólo un fragmento y este pertenece al climax de la historia, donde se relata las verdaderas intenciones de la condesa Carmilla por devorar sexualmente a su víctima: Laura. Se debe aclarar que también se deseó adoptar otra perspectiva que fue el pasado de Carmilla y mucho de esta historia fue una reinterpretación del adaptador recurriendo a hacer escenas mudas, pues no existen en el texto original.

La muerta enamorada relata la historia de un joven que toma sus votos eclesiásticos a pesar de haber sido tentado por una bella mujer que encarna un extraño misterio; sin embargo, tiempo después el joven, ya sacerdote, no puede escapar de su pasado ni mucho menos de aquella dama quien rompe la barrera de la muerte para estar al lado de él. Se optó por adaptar dicho relato al compartir ese sentimiento de atracción por lo sensual y desconocido que habitaba el corazón y cuerpo de aquella fémica.

La novia de Corinto se adaptó tras la iniciativa de ver reflejado en la actualidad una de esas vivencias paranormales, pues, como dato curioso, lo ilustrado se ubica en calles de Polanco en la CDMX, ya que se da el estímulo creativo al ver una casa antigua e imaginar los sucesos tras esas misteriosas paredes.

Thanatophia plantea la soledad de James Lee quien quedó huérfano de madre y sufrió el abandono de su padre. Con el paso del tiempo Lee se lleva una gran sorpresa al reencontrarse con su progenitor quien le invita a volver a casa después de muchos años con el fin de que Lee conozca a su madrastra. Al principio todo marcha bien, pero poco a poco el joven va descubriendo la verdad tras la muerte de su madre dejando una pregunta al aire: ¿En realidad ella pereció? La adaptación se presenta con el fin de recrear los escenarios y vivencias casi surrealistas que describe el relato.

La Tlahuelpuchi describe una leyenda popular mesoamericana sobre las brujas que tienen ciertas actitudes vampíricas tras alimentarse de los infantes. La adaptación se dio para emular los antiguos códices prehispánicos donde una sola imagen puede describir muchas historias; de allí que sólo se presenten láminas individuales en cada hoja acompañadas del texto que com-

plementa el trabajo.

La historia de Lilith, decidimos cerrar el aparato creativo con una de las obras que nos inspiró en la carrera no sólo por la narrativa contenida en ella, sino por una de las figuras académicas más representativas de la UACM, quien justo es la autora del texto: la mtra. Teresa Dey. El relato que se describe cuenta la historia de la primera mujer de Adán; ella es un ser libre como el viento mismo y decide no someterse a los mandatos del hijo de Dios, por lo que abandona el paraíso en busca de su libertad, pero esto le traerá grandes consecuencias a ella y a los futuros hijos de Adán.

Tras la síntesis de los relatos adaptados, podemos concluir con la introducción, debemos señalar que en el aparato crítico explicaremos el uso de la intertextualidad, guión, ritmo, tipos de narración, etcétera, para generar un proyecto de adaptación de la narrativa convencional a la visual.

1. La homología: entre el discurso escrito y el discurso gráfico

Como se mencionó en la introducción, se buscarán los aspectos homólogos entre los elementos que se encuentran en la narrativa convencional y la narrativa visual, para ello la presente poética basará su estructura en la que empleó Gérard Genette en su libro *Figuras III*, con la única intención de llevar un orden entre todos los elementos que se abordarán a lo largo del texto: orden, duración, frecuencia, modo y voz.

1.1. Orden

En el caso del libro de Genette este apartado hace referencia “al tiempo del relato”, señala que: “Estudiar el orden temporal de un relato es confrontar el orden de disposición de los acontecimientos o segmentos temporales en el discurso narrativo con el orden de sucesión de esos mismos acontecimientos o segmentos temporales en la historia” (Genette, 1989, p.90).

Así mismo para poder explicar a detalle el comportamiento de este elemento se hace referencia “al tiempo de la historia” y “el tiempo del relato”. El primero de ellos puede responder a la pregunta: ¿Cuántos días/ meses/ años, duran los hechos que se narran? Y el segundo es descifrado a través del cuestionamiento: ¿Cuánto tiempo se tardó el narrador en contar la historia?

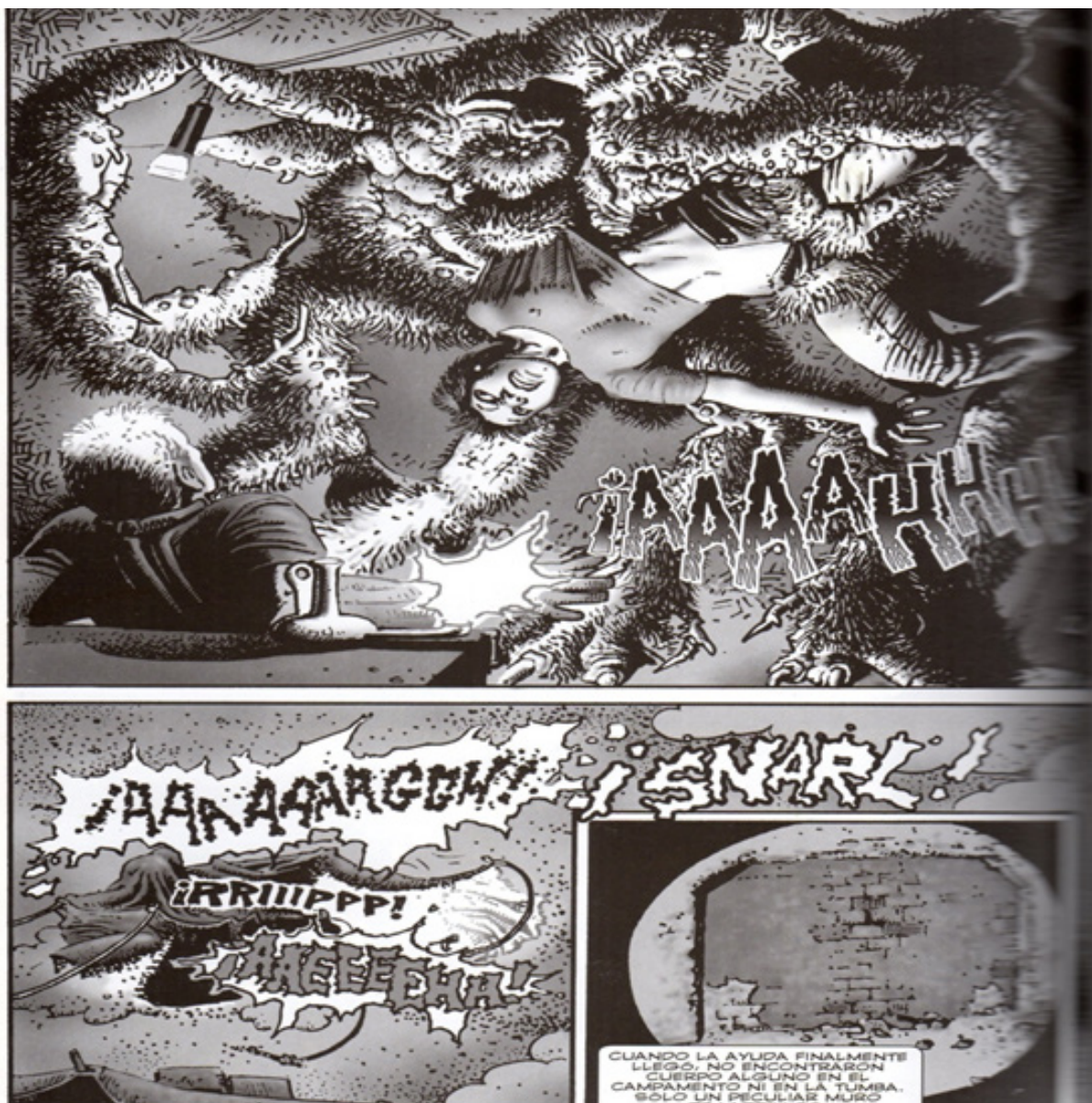
Entendiendo lo anterior, también debe mencionarse que las facultades de lo narrado tienen muchas herramientas para ser desarrolladas para una óptima realización de un escrito y su temporalidad. Del utensilio de la anacronía: analepsis, prolepsis, heterodegesis, intradiegesis, etc. (Beristain, 2008, p.43), cada una de ellas son necesarias para dar un tiempo interno y externo en la historia; sin embargo, estas herramientas pueden ser adaptadas de igual forma en el formato gráfico.

A continuación un ejemplo:

“La lámpara”

“Encontramos la lámpara dentro de aquellos acantilados huecos cuyo signo cincelado ningún sacerdote en Tebas podría leer, y de cuyas cavernas los temerosos jeroglíficos advertían a todas las criaturas vivientes de las razas de la Tierra. Nada más había allí..., sólo ese único recipiente de bronce con vestigios de un raro aceite en su interior; erosionado con alguna rúbrica oscuramente modelada, y símbolos sugiriendo un extraño pecado.

Poco significaban los miedos de cuarenta siglos para nosotros mientras extraíamos nuestro exiguo botín y cuando lo examinamos en nuestra tienda a oscuras encendimos una cerilla para probar el antiguo aceite. Ardió ¡gran Dios!... Pero las vastas formas que vimos en ese destello loco han consumido nuestras vidas con el temor.”



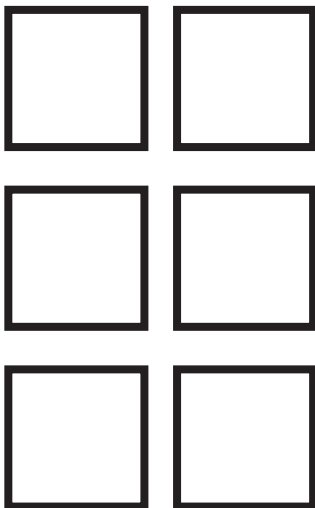
El ejemplo tomado es la adaptación que se le hace al poema de “La Lámpara” de H. P. Lovecraft. La página corresponde al final del relato adaptado, en el cuento original nunca se sabe de la criatura cosa que en esta página sí se demuestra.

Por otra parte, hablando de la narrativa visual, una viñeta grande o a la mitad sirve para introducir al lector en toda una dimensión espacial que sugiere, al mismo, compartir la experiencia de la mano del mismo narrador. Ahora veamos otro ejemplo de la misma adaptación:

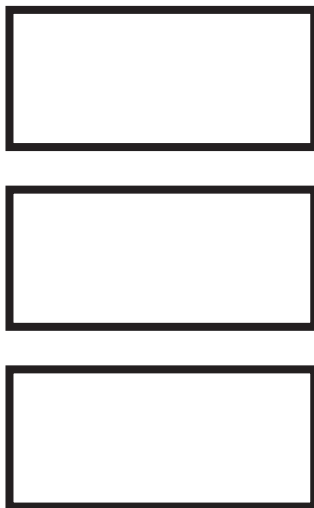


En el siguiente ejemplo se utiliza una herramienta concebida por los ilustradores, consta de acelerar el tiempo por el número de viñetas utilizadas, a más uso de ellas se apresura una situación; en menor presencia de las mismas se detiene el tiempo. La distribución espacial en cuanto al tiempo se puede manejar del siguiente modo:

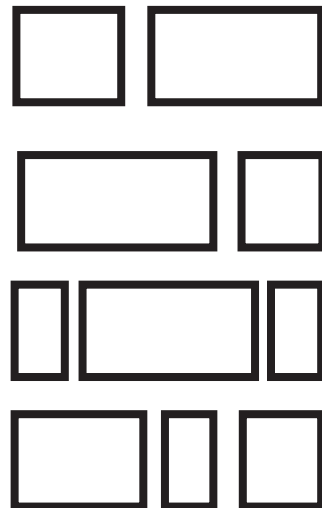
a)



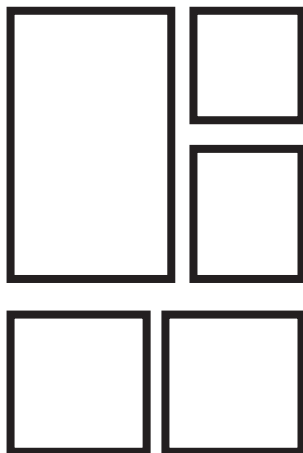
b)



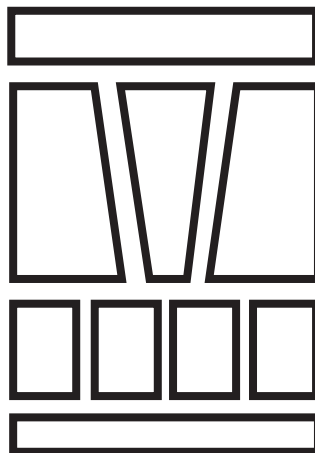
c)



d)



e)



En estos cinco modelos generales de una tabla de distribución espacial, en cuanto a tiempo se puede apreciar el ritmo en cada una de las viñetas. En viñeta a) tenemos un tiempo normal, regular, hasta cierto punto monótono, da paz, relajamiento. Debe señalarse que en lo normal no se debe usar más de nueve viñetas en un cartón, pero es opcional, algunos artistas recurren,

incluso, hasta las 12 (Frank Miller, en su “Batman the Dark Knigth Returns” suele usar más de 12, convirtiendo su novela gráfica en una narración visual); en b) hay un tiempo más alentado por sólo el uso de tres viñetas. En c) es más acelerado, más vertiginoso, sujeto a la vorágine de hechos acontecidos.

En d) se suele utilizar para dar la apertura a un personaje o hecho en el que se quiere dar relevancia por la importancia. Se ralentiza el momento dando un ritmo espacial, ya sea enigmático o tenso. Por otra parte, para “e” se juega con la forma de la viñeta y la sensación. Pero eso lo explicaremos mejor en siguientes apartados.

1.2. Duración

Aquí podemos percibir como Genette nos determina cómo dentro de los relatos hay una “Velocidad” y la explica como la relación entre espacio y tiempo que se ubica dentro del relato; sin embargo, para poder explicar este concepto y ejemplificarlo nos centraremos en el término de “narración y los tipos de narración”, “espacio” y “ritmo”.

1.2.1. La narración y los tipos de narración

La primera estrategia discursiva, la narración, es la sucesión de acontecimientos que ofrece interés humano y poseen una unidad de acciones, es decir: “La narración es la exposición de hechos. La existencia de la narración requiere la existencia de sucesos relatables” (Beristáin, 2008, p.352). Son estos sucesos los que desencadenan el empleo de los elementos: narrador, acción, personajes, espacio, tiempo, estructura y trama. Temas de los que se hablará en otros apartados.

Por otra parte, basándose como punto de partida en las ideas de Teresa Dey, cabe mencionar que la narración se divide en dos tipos: la narración encarnada (singulativa) y la narración sintética (iterativa), es importante mencionarlas debido a que ellas nos ofrecían factores para decir los hechos más detalladamente, en el caso de la narración encarnada el cuentista se detiene y describe con detalles una parte de la historia, lo que están haciendo los personajes con el fin de involucrar a nuestro lector en aquello que relatamos “Esto es, narrar detalladamente lo que está sucediendo, sirve para situar al lector en medio de la escena” (Dey, 2006, p.49).

A continuación se presenta un fragmento como ejemplo de la narración encarnada dentro de la narrativa escrita:

Cerró la maleta con violencia. Luego se volvió hacia Myra, que seguía allí, en el pasillo, con la mano contra la corta y gruesa columna de su cuello, como si fuera ella la que padecía de asma. Lo miraba fijamente, con perplejidad y terror. Eddie habría sentido lástima por ella, de no ser porque su corazón ya estaba lleno de terror por sí mismo. (King, 2013, p.121)

Como se aprecia, King detalla lo más que puede cada una de las acciones del personaje, describe los sentimientos de tal forma que el lector encarna la vivencia del personaje.

Ahora es el turno de la narrativa visual siendo representada a través de la narración encarnada, por lo que se muestra un ejemplo en las láminas de las páginas 23 y 24 (Crocí, 2010, p.24).

Si nos detenemos a observar a la narración encarnada dentro de la escritura nos va detallando frase por frase u oración por oración a través de acciones manifestadas en verbos: cerró, volvió, permaneció, miraba, habría. Mientras que este tipo de narración —vista desde la perspectiva visual— difiere de estas acciones dentro de la palabra escrita, pues en las láminas podemos ver la actuación en sí misma de los personajes. Si quisiéramos ver las imágenes y simularlas como verbos dentro de la oración, como si se tratase de narrativa escrita, entonces quedaría algo así: miró a la rata, tomó su pasador, mató al animal, degolló a la muñeca:

Es inmediata la apreciación de que la narrativa visual se basa en hacer actuar a los personajes y este accionar queda plasmado en imágenes, como si los individuos de la narración posaran ante la cámara según el fotógrafo (en este caso el ilustrador) les indicara cómo hacerlo para que la fotografía (la ilustración) salga lo mejor posible. Viendo esto podemos entender en voz de Julio Gutiérrez, a coro de Hutcheon y Chatman, que: “La adaptación consiste en contar el mismo relato, pero cambiando el discurso en virtud del medio que se ha escogido para hacerlo. (Gutiérrez, 2014, p.26).





Además de la narración encarnada, como se mencionó anteriormente, se encuentra también la narración sintética ésta es lo contrario a la encarnada ya que, en ella, se tratan los momentos que no son tan importantes o que son redundantes y que no deseamos estar mencionando una y otra vez: “narrar sin detalles lo que sucede cotidianamente, o aquello que se narró con anterioridad [...] se narra de forma resumida” (Dey, 2006, p.48). A continuación vemos en la siguiente referencia como es que hay saltos en lo que describe el protagonista, no busca detallar ni profundizar en el relato, sólo busca dar los aspectos más esenciales:

En la escritura podemos ejemplificar a la narración sintética de la siguiente forma:

Yo era joven, pasaba hambre, bebía, quería ser escritor. Casi todos los libros que leía pertenecían a la Biblioteca Municipal del centro de Los Ángeles, pero nada de cuanto caía en las manos tenía que ver conmigo, con las calles, con las personas que me rodeaban. [...]

Probé en las distintas secciones de la biblioteca. La sala de religión me pareció un páramo tan basto como inútil. Fui a la de filosofía. Di con un par de alemanes resentidos que me estimularon una temporada, hasta que los olvidé. Probé con las matemáticas, pero las matemáticas superiores no se diferenciaban de la religión. No me afectaban en absoluto. Lo que yo buscaba no se encontraba al parecer en ninguna parte. (Fante, 2007, p.9).

Una vez leído un ejemplo de la narrativa sintética en la escritura es hora de cotejarla con un ejemplo la narrativa visual que puede apreciarse en la Lámina 5 que corresponde a la novela gráfica *Jimmy Corrigan* (Ware, 2004, p.5). Una pequeña observación antes de entrar al ejemplo sería señalar que la lámina no es adaptación del libro de John Fante, sino sólo es para ejemplificar la narrativa sintética.



Con la lámina de la página anterior, podemos afirmar que entre lo visual y lo escrito hay similitudes en cuanto a la narrativa sintética, por ejemplo, profundizando más en el fragmento de *Pregúntale al polvo* de Fante, como mencionamos con anterioridad, se entiende sin problema alguno que han pasado días o meses —no forzosamente años—, desde que el protagonista tomó un libro de cierta área de la biblioteca y luego de otra sección, así sucesivamente a lo largo del tiempo, esto se descubre con una oración clave: “me estimularon una temporada, hasta que los olvidé”; no obstante, no narra a detalle cuáles fueron los nombres de los libros, ni cuántos leyó, ni qué decía cada uno de ellos, pues no es algo que mantendría, necesariamente, atento al lector, y esta síntesis genera sin problemas el efecto de que ha leído mucho y que ha pasado una “temporada” haciéndolo.

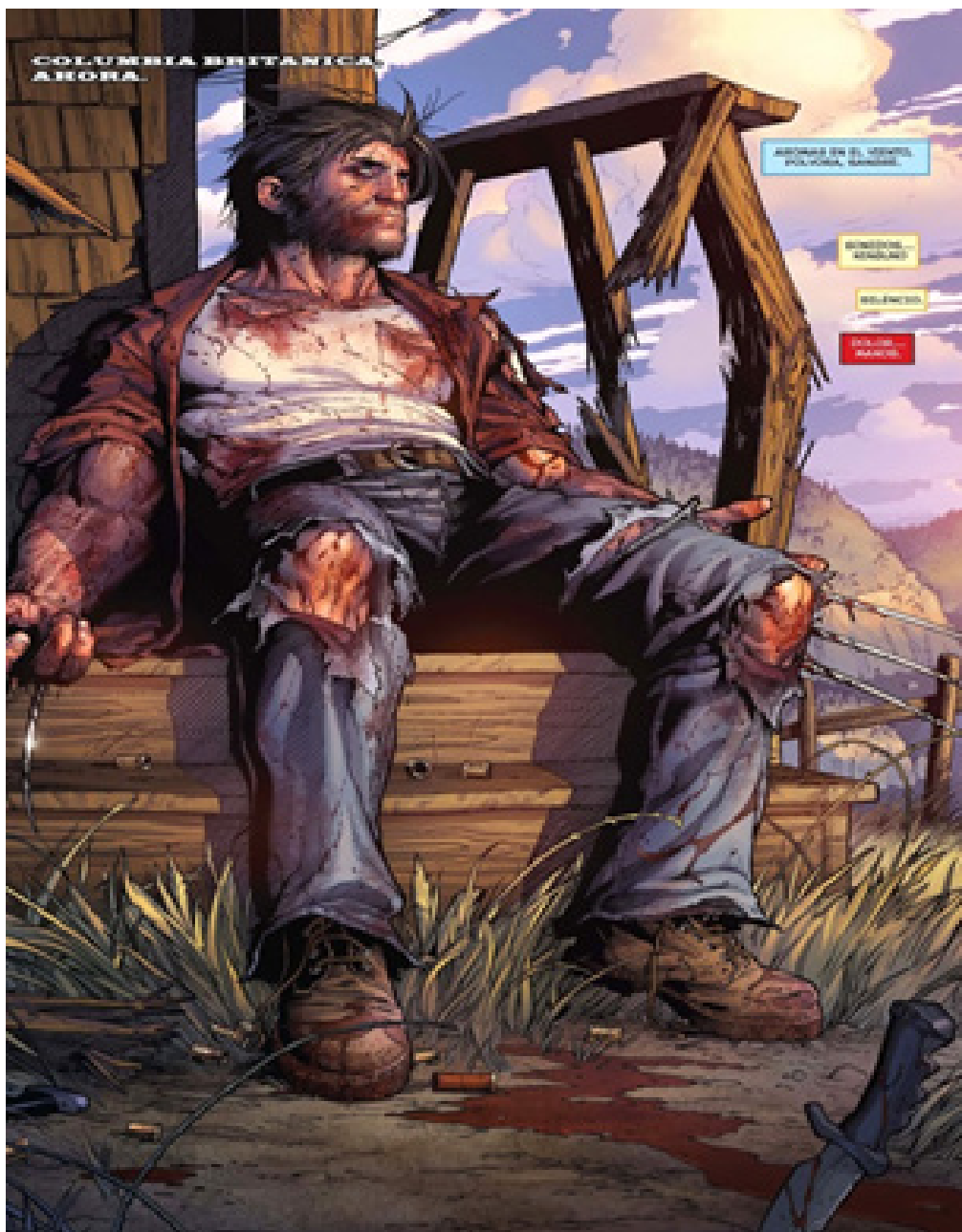
Por otra parte, en la lámina de la página 26, también se ve el transcurrir de los meses, Chris Ware logra este efecto con las viñetas, en este caso 4, donde cada una representa a una de las estaciones del año y donde contienen características particulares que distinguen a cada etapa del ciclo. Un ejemplo se da en la viñeta 3 que está personificando al otoño, ilustrándolo con árboles sin hojas, una tonalidad ocre, etc. Aquí es notorio que Ware no se dedicó a detallar qué pasó durante el trascurso de ese año o qué acontecimientos ocurrieron en invierno o en primavera, sino que se centró en que la parte fundamental es que ha pasado aproximadamente un año, poco menos o poco más.

1.2.2. El Ritmo

El ritmo se debe estructurar en planos cinematográficos que se combinen con el guion dentro de la narrativa gráfica (cámara en horizontal, cámara ángulo y cámara móvil), las viñetas se acomodan siempre con la estructura básica de respetar el punto medio superior de mayor peso, con el cual, el lector siempre tendrá el impacto inmediato:

Dotar a tu historia del ritmo adecuado es esencial. Si es muy lenta los lectores perderán el interés; si es frenética en exceso, pueden hacerse un lío. Tampoco puedes mantener la misma cadencia todo el rato. Las diferentes situaciones requieren ritmos diferentes. Si quieres que la historia comience a toda marcha. (Chinn, 2009, p.78).

El inicio de la novela o la narración debe cumplir el cometido de atrapar al lector desde su primera oración, pues éste debe quedar fascinado. ¿Esto se puede lograr en la narrativa gráfica? Claro que sí, veamos:



La lámina de arriba pertenece a *La muerte de Wolverine* (Marvel, 2017, p.10), en la página uno, vemos un protagonista exhausto, lastimero, reflexivo ante lo que pudo ser una lucha acérrima por salvar su vida. La anterior página es un enganche para que el lector tenga todo el interés por leer hasta el final la revista. En la narrativa visual se debe tomar en cuenta que una página de inicio es la venta del producto, o se puede abandonar por aburrimiento o falta de atención.

El uso de un ritmo inmediato se utiliza con los ángulos cinematográficos para la narración gráfica, obsérvese el siguiente esquema:



En el ritmo literario de la prosa escrita, el impulso y determinación de la historia equilibra las oraciones y la disposición de las palabras. Esto también se puede encontrar en la poesía, que logra el ritmo a través de rimas y acentos, mientras que en la narrativa gráfica lo hacen las viñetas.

Tantas herramientas en las viñetas pueden ser combinadas para crear un impacto rítmico en el trabajo que se desea realizar, un ejemplo de ritmo se muestra a continuación (Eisner, 2006, p.27):

<p>TIEMPO</p>  <p><i>Acción sencilla que transcurre en escasos segundos</i></p>	<p>RITMO</p>  <p><i>Acción sencilla, en la que se prolonga el resultado final para intensificar la emoción.</i></p>
---	--

Veamos combinaciones y algunas comparaciones con ritmo gráfico y literario:



El ejemplo anterior es una adaptación de la obra de Koushon Takami: Battle Royale, (Sinopsis: Japón en un futuro distópico donde el castigo por cuestionar el gobierno neo-fascista japonés es motivo de castigo. Los involucrados son encerrados en una isla donde deben participar en un juego donde se deben matar los unos a los otros hasta que sólo quede uno vivo), a la derecha está la adaptación de dicha obra. Como se puede apreciar, el ángulo de cuadro, junto a onomatopeyas y guion crean una función dramática de vértigo y pavor, pocos diálogos impactan al lector con su ritmo.



Este cartón utiliza nuevamente un primer plano de la misma obra gráfica, la ilustración no deja de ser menos que impactante, Mitsouko Soma (antagonista) es representada como un demonio súcubo: egoísta, asesino, avaro y pretencioso, capaz de llegar hasta la última de las consecuencias con tal de obtener sus objetivos, ya sea dentro del juego o fuera, haciendo de la violación de su padre su principal fuente de inspiración para ganar a como dé lugar el juego.



1.3. Frecuencia

Para Genette la frecuencia narrativa hace referencia a las veces que un hecho del relato se repite, en el caso de la narrativa visual, a estos elementos los podemos relacionar con la fluidez de los acontecimientos y la descripción.



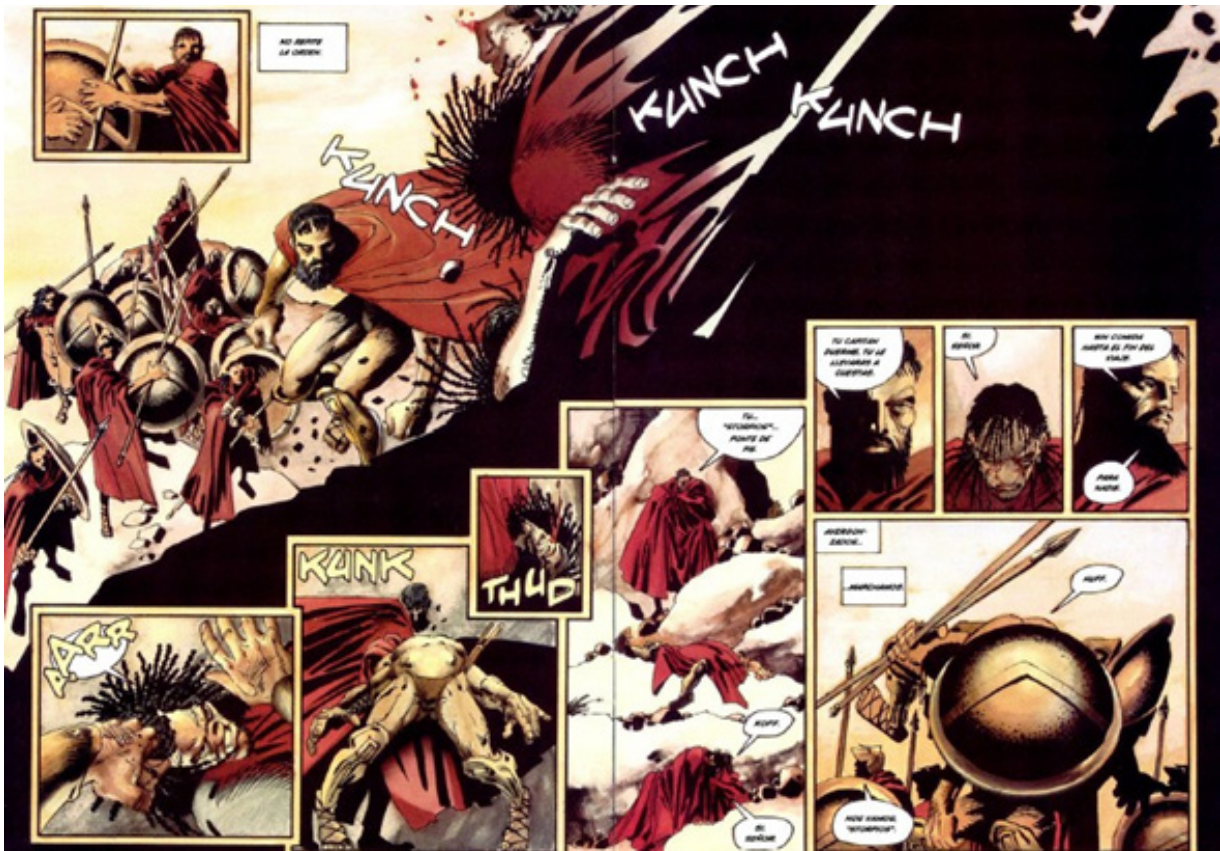
1.3.1. Fluidez

Esta es una técnica dentro la narración visual donde debemos dejar el paso a lo que será la habilidad y el estilo del adaptador para que la historia fluya por sí sola. Cada creador tiene su forma, ritmo y modo de trabajo, bajo los parámetros individuales y objetivos para lograr alcanzar sus metas; sin embargo, hay que señalar que no quedará al cien por ciento cubierto; de imaginarlo a plasmarlo siempre habrá la posibilidad de que no quede como el autor imaginó el proyecto; no obstante, eso no implica que la profesionalidad del o los creadores brinden un trabajo de calidad.

Con la lámina a mostrar podemos señalar que el autor se destaca por adaptar e ilustrar la mayor parte de sus trabajos (Miller, 1998, p.31). Con tintes oscuros, Miller entrega en cada una de las páginas de su novela la forma correcta de su estilo al ilustrar cada una de sus viñetas generando la fluidez adecuada.

Para entender lo anterior, en la lámina mostrada se comienza con un pulso rápido, inmediato, sin pausa, contundente; sigue un incremento lo bastante continuo, de altos contrastes surreales; un solo momento se multiplica por varios. El ritmo finaliza con unas pequeñas palabras heroicas de Leonidas (el héroe) hacia su soldado.

El lugar creado para la narrativa visual es dibujado de tal manera que crea un efecto de profundidad, introduce al lector a la fuerza impactante de la escena que recaerá con mayor atino para que el guion, junto con el dibujo, logre la mayor intencionalidad que el narrador gráfico buscaba.



1.3.2. Descripción

Otro de los elementos que podemos encontrar dentro de la narración es la descripción. En la narrativa escrita la descripción debe ser sutil, pero, a la vez, debe tener una fuerza adecuada y aportar valor a cada elemento, personaje o escenario que se esté detallando, pues un exceso de adjetivos en vez de generar una impresión adecuada para el lector lo que provoca en él es un desinterés por continuar con la lectura o, también, puede ocasionar que pierda el interés en los acontecimientos.

Por otra parte, es de suma importancia señalar que la descripción es indispensable dentro de la narración pues es precisamente ella quien logra generar la atmósfera y el ritmo dentro de la lectura. Según Víctor J. Sanz en su artículo “La descripción en la narración literaria”:

“La descripción no debe considerarse, en absoluto, un elemento aislado dentro del conjunto, al contrario, las descripciones pueden ser determinantes para marcar la atmósfera y el ritmo de la narración, convirtiéndose en el telón de fondo ante el cual transcurre la acción de la narración” (Sanz, 2013, p.691).

Es así como la descripción, a través de la atmósfera, puede generar escenarios que provoquen la imaginación del lector, así como sentimientos y emociones positivas o negativas. Esto ocurre de manera semejante con la narrativa visual y ayuda a la contemplación, planeación y presentación de un género: ciencia ficción, crimen, fantasía terror, etc.

1.3.3. Géneros

A continuación se mostrarán unos ejemplos, no sin antes mencionar que no se busca la adaptación del texto a lo visual, sino queremos mostrar cómo se lee o se ve según el propio género y como las imágenes ayudan a crear una atmósfera dependiendo del género abordado. Entendido esto empecemos:

1.3.3.1. Ciencia Ficción

Tratando de emular las palabras del libro *Escribir ficción* por Gotham Writers' Workshop, la ficción, en el sentido más amplio de la palabra, es una historia que se ha inventado, expresándose a través de la prosa. En esta atmósfera nos encontramos todo lo que se relacione con la tecnología, las máquinas, los avances científicos y tecnológicos.

Es natural que encontremos grandes robots que se valgan de la famosa “Inteligencia artificial”. Los escenarios pueden llegar a ser mundos apocalípticos o pos-apocalípticos.

Ficción: narrativa convencional

“Robbie asintió con la cabeza -pequeño paralelepípedo de bordes y ángulos redondeados, sujeto a otro paralelepípedo más grande, que servía de torso, por medio de un corto cuello flexible [...]

—¡Espera, Robbie! ¡Esto no es real, Robbie! ¡Prometiste no salir hasta que te hubiese encontrado!

—Sus diminutos pies no podían seguir las gigantescas zancadas de Robbie. Entonces, a tres metros de la meta, el paso de Robbie se redujo a un mero arrastrarse y Gloria, haciendo un esfuerzo final por alcanzarlo, echó a correr jadeante y llegó a tocar la corteza del árbol” (Asimov, 1984, p.8).

Ficción: narrativa visual



1.3.3.2. Género negro

En este género podemos encontrar ambientes violentos, agresivos, sanguinolentos con un sujeto que busca la supervivencia o que deja salir a su asesino interno, todo basado en el instinto. Se tiende a jugar al cazador y la víctima. Puede crear un ambiente de persecución y paranoia.

Crimen: narrativa convencional

“Saunière no podía respirar.

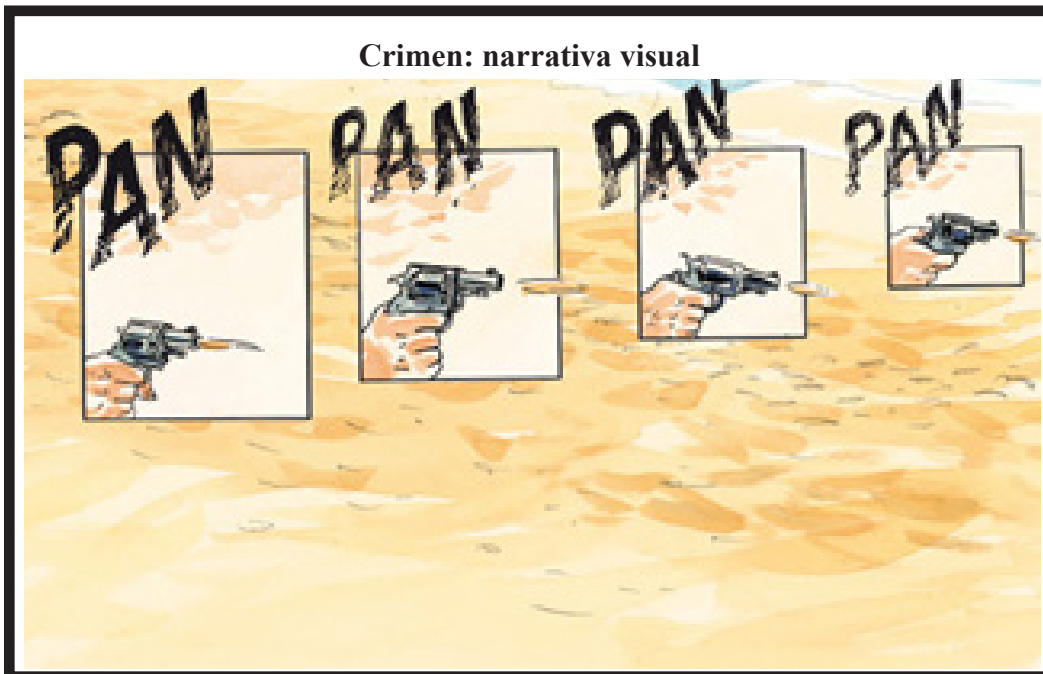
El hombre inclinó la cabeza, observando el cañón de la pistola.

Saunière levantó las manos para protegerse.

[...]

El conservador bajó la vista y se vio el orificio producido por la bala en la tela blanca de la camisa. Estaba enmarcado por un pequeño círculo de sangre, unos centímetros más abajo del esternón.” (Brown, 2003, p.14).

Crimen: narrativa visual



1.3.3.3. Fantasía

En este tipo de universos es común encontrar distintos paisajes naturales o artificiales, pero que contienen una atmósfera sorprendente y casi imposible dentro de la realidad. Las criaturas fuera de este mundo suelen presentarse. Pueden suceder acontecimientos que no podrían ocurrir en este mundo.

Fantasía: narrativa convencional

“Una criatura que no pasaba de los siete centímetros de alto revoloteó hasta él. Su cuerpo ligeramente cónico, de color violeta, estaba redondeado por la base y le daba el aspecto de un Tentetieso. De ahí seguramente su nombre...” (Plichota y Wolf, 2011, p.441).

Fantasía: narrativa visual



1.3.3.4. Terror

La atmósfera es sombría, normalmente nos encontramos en la oscuridad de la noche, la historia acontece en lugares abandonados, bosques, sitios poco frecuentados. Las criaturas amorfas o paranormales hacen su aparición y buscan víctimas que normalmente son los seres humanos. La muerte es un elemento muy recurrido en este género.

Terror: narrativa convencional

“Levantó la mirada un instante. Los ojos de Regan se le iban para atrás hasta que quedó a la vista la esclerótica. Karras estaba inquieto. Sentía que algo en la habitación se congelaba.” (Petter, 1975, p.286).

Terror: narrativa visual



1.4. Modo

En este apartado Genette señala al modo narrativo como los datos o información que se le hace saber al lector a través de detalles. Para poder abordar este tema se dispondrá de la acción, la estructura y la trama.

1.4.1. Acción

La acción en la adaptación se puede interpretar, según Mike Chinn en su *Curso de Novela gráfica* como: “Dotar a tu historia de un ritmo... debería funcionar... para crear una sensación de fluidez.”. Así mismo en una narración escrita lleva inicio, desarrollo, clímax y desenlace; por otra parte, en la adaptación gráfica, todo esto se respeta; no obstante, se debe sustituir mucho de la narrativa a modo visual por medio de viñetas.

A continuación un ejemplo de lo hablado dentro de la narrativa escrita:

*De un golpe abrí la puerta,
y con suave batir de alas, entró
un majestuoso cuervo
de los santos días idos.
Sin asomos de reverencia,
ni un instante quedo;
y con aires de gran señor o de gran dama
fue a posarse en el busto de Palas,
sobre el dintel de mi puerta.
Posado, inmóvil, y nada más.*

*Entonces, este pájaro de ébano
cambió mis tristes fantasías en una sonrisa
con el grave y severo decoro
del aspecto de que se revestía.
Aun con tu cresta cercenada y mocha
—le dije—,
no serás un cobarde,
hórrido cuervo vetusto y amenazador.
Evadido de la ribera nocturna.
¡Dime cuál es tu nombre en la ribera de la
Noche Plutónica!
Y el Cuervo dijo: “Nunca más.*

Ahora con la ayuda de la siguiente lámina se observa lo expuesto con anterioridad, pero a través de lo visual:



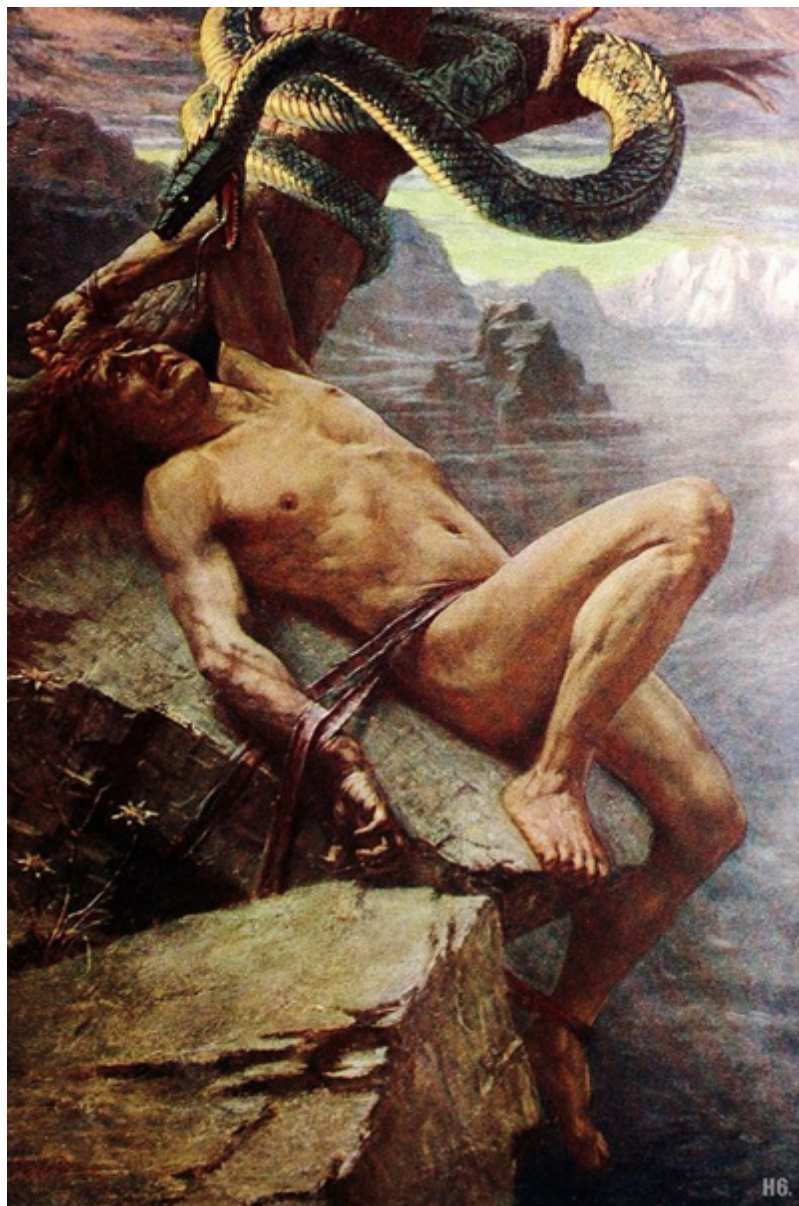
En el fragmento mostrado de “El cuervo” Edgar Allan Poe, la adaptación que hace Marvel Comics en su “Guarida del Terror”, podemos ver el referente que mucha de la acción que se genera a través de la narración escrita es sustituida por cinco viñetas, pero como se logra minimizar la cantidad de lo escrito en una brevedad de unos cuantos dibujos, Will Eisner en su *Arte secuencial* (2006) menciona que la viñeta debe ser usada como una estructura de apoyo donde depositemos, semejante a un recipiente, la cantidad necesaria de información de lo contrario, ésta puede volverse tediosa para el lector y perder el rápido interés de la misma, debe ser un control similar como si el lector estuviese en una sala de cine.

En el trabajo presentado en Damas de Sangre, el sólo un pequeño extracto, tal cual Marvel Cómics, el referente de ritmo rebuscado, por la mayoría de escritos son del romanticismo, se hace una selección meticulosa, con la cual, únicamente un par de renglones pueden dar fluidez a una, dos o más acciones, es bueno experimentar con la brevedad del relato al momento de ser adaptado al estilo gráfico.

1.4.2. Estructura

En la narración (escrita y visual) no hay una sola dinámica al contar la historia, pues son varias las propuestas, lo esencial es comunicar ideas e historias que logren convencer al lector del propósito del dramatismo (Eisner, 2006), se debe lograr la finalidad de comunicar una intención para desarrollar mejor la trama de la historia; además, esto recae en la resolución, como una asociación entre el impacto gráfico y literario.

Pero, ¿cómo se puede estructurar una idea o imagen?; todo depende del medio artístico que se emplee para ello, en el caso de la narrativa visual, en palabras de Scott McCloud, en su libro *Teoría del cómic*: “La forma artística –el medio– conocida por cómics es un recipiente que puede contener cualquier clase de ideas e imágenes” (McCloud, 1995, p.6). Véase entonces la siguiente imagen derivada de “The punishment of Loki” (James Doyle Penrose, 1890) que ilustra con detalle de impacto la leyenda de “el castigo de Loki”; el ilustrador y pintor de Marvel Esad Ribic, en “Thor & Loki Blood of Brothers”, soluciona con una pintura impresionante (basándose en James Doyle) una ilustración muy personal de la ya antes mencionada leyenda nórdica.



Fragmento: *El castigo de Loki*

«[...] entonces Loki fue atado y llevado a una cueva. Tomando tres piedras planas, los dioses las colocaron de pie, apuntando al cielo, y taladraron un agujero en cada una de ellas. Entonces los Æsir tomaron prisioneros a los hijos de Loki, Vali y Narfi. Luego, utilizando su magia, convirtieron a Vali en un lobo, que despedazó de inmediato a su hermano. Los dioses tomaron las entrañas de Narfi y con ellas ataron a Loki a las piedras: una bajo sus hombros, otra alrededor de su cintura y la tercera a la altura de las rodillas. Y las ataduras se convirtieron en hierro. Entonces Skadi tomó una multitud de serpientes venenosas y las colocó encima de Loki para que el veneno destilara sobre su rostro. La fiel esposa del criminal, Sigyn, sin embargo, se sienta junto

a él sosteniendo una vasija para impedir que el veneno caiga sobre Loki. Pero cuando la vasija se llena, Sigyn necesita vaciarla; durante esos breves momentos, Loki se agita tan fuertemente por el dolor, que causa terremotos. Allí permanecerá atado, hasta que llegue el Ragnarök, cuando se libere de sus ataduras. »

El fragmento mostrado es una forma de mostrar el dinamismo donde el narrador gráfico puede ubicar una historia, en el caso de esta parte de la narrativa gráfica se presenta en extrema res la parte de Brother of Blood (al final de la historia). El escritor de comics, Robert Rodi, decide partir del tormento del castigo a Loki por Thor y que este será desatado de su martirio después del Ragnarök. Según Will Eisner, junto con las ilustraciones y la narrativa, se procurará realizar el análisis y así el lector pueda reconocer por medio de la imagen y la gráfica una interpretación rápida; se debe entender la historia sin leerla y así formar una imagen visual desde primera instancia y luego que esto llame la atención del lector para invitarlo a pasar a la lectura normal.



1.4.3. Trama

Para elaborar una trama hay aspectos que considerar al momento de la estructuración de una novela gráfica, entre los que se incluye, por mencionar, no dibujar primero y después elaborar el guion hay que ser ordenados o será un desastre creativo si se pretende romper dicha propuesta. Un ejemplo es *El inverosímil mofante* (2008):



En el ejemplo anterior el trabajo fue hecho a partir del dibujo, se realizó todo el proyecto anteponiendo el diseño visual al desenvolvimiento de la trama. El trabajo fue menos que satisfactorio, no había una lógica narrativa en el trabajo y se leían partes muy forzadas y poco coherentes. Por ello, al ver que incumplía los intereses, fue desechado casi en su totalidad, pues hubo elementos que se rescataron en otras obras de publicación independiente.

1.5. Voces narrativas

En este punto, Gérard Genette explica cómo a través del narrador el relato adquiere una voz propia. Para determinar este apartado se usarán el narrador y lenguaje.

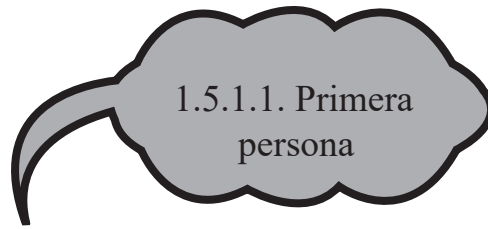
1.5.1. Narrador

¿En una narración, quién es el que nos cuenta las peripecias a las que se enfrentan los personajes? De esto se encarga el narrador, este “individuo” puede representar desde su punto de vista los acontecimientos que van experimentando los personajes, en palabras de Luz Aurora Pimentel: “[...] es por la mediación de un narrador que el relato proyecta un mundo de acción humana.” (Pimentel, 2005, p.12).

El narrador puede manifestarse a través de las diversas voces narrativas que existen; sin embargo, sólo haremos mención de tres para ejemplificar, éstas son: primera, segunda y tercera voz narrativa. Para ilustrar se puede observar el siguiente cuadro:

Número / Voz narrativa	Singular	Plural
1ra	Yo	Nosotros
2da	Tú	Ustedes
3ra	Él/Ella	Ellos/Ellas

Cada una de éstas tienen ciertas características; no todas las voces tienen la misma capacidad de observación, de pensamiento, de ubicación, entre otros elementos que serán detallados al exponer a cada una de estas voces.



1.5.1.1. Primera persona

La primera persona narrativa tiene diferentes tipos de manifestaciones; sin embargo, nosotros nos enfocamos en aquel al que se le conoce como el narrador protagonista, pues es el personaje o son los personajes quienes nos cuentan la historia que están viviendo; esto hace que dicha voz haga uso de lo que se denomina la primera persona gramatical: Yo / Nosotros. Es importante señalar que estos pronombres tienen una relación directa con los verbos, sustantivos y demás elementos involucrados en la narración, por lo que no siempre encontraremos dentro del texto el “Yo” o el “Nosotros”, sino que, en su lugar, hallaríamos verbos conjugados de acuerdo a ellos; por ejemplo: comí, soñé, caminamos, escuchamos, etc.

Otra característica esencial de esta voz es que tiene ciertas limitaciones, pues ella no puede saber qué piensan, qué sienten, qué quieren los individuos ajenos a sí misma, solo puede tener detalles e información propia, pues es de su voz, de sus emociones, de sus pensamientos y sus peripecias de lo que tiene plena consciencia.

Para ilustrar todo lo anterior se agrega un ejemplo de esta voz dentro de la narrativa escrita:

Me hice miembro del culto de Isis para fastidiar a mis maridos y sacudírmelos de encima. Acudía con frecuencia al templo de Isis, donde conversaba largamente con otras mujeres interesantes, algunas más osadas y con menos prejuicios que yo. Las rameritas me fascinaban. Esas mujeres brillantes y liberadas que habían conquistado una barrera que yo, la dulce hija de mi padre, jamás conquistaría (Rice, 2010, p.56).

Leyendo el ejemplo se puede explicar a qué se refiere que no siempre se encuentre el “yo” o el “me”, por ejemplo, en el fragmento de Pandora de Anne Rice, es Pandora (la protagonista) quien cuenta sus vivencias y emociones reflejándolo en frases como: “con menos prejuicios que yo”, pero también nos encontramos el uso del sujeto tácito —que no se lee, pero se sabe que está ahí, pues se refleja a través del verbo y las desinencias, éstas últimas se encuentran en la parte final de los verbos conjugados y ayudan a hacer un cambio gramatical de género (femenino/masculino/neutro) y de número (singular/plural).—: “Me hice miembro del culto de Isis” o “Las rameritas me fascinaban”.

Una vez observado el comportamiento de esta voz dentro de la narrativa escrita ahora se puede ver su desempeño en la narrativa visual cuya ejemplificación y análisis se hará con base en las Láminas de Batman (Miller, 2014, p.99); aunque se debe aclarar que entre estas imágenes del “Caballero Oscuro” y los fragmentos expuestos de las obras de Rice y Poe no tienen una relación directa más que el tipo de narrador que emplean.

Entendido lo anterior debe mencionarse de la primera persona es que ayuda a generar un vínculo más estrecho con el protagonista, pues hace partícipe directo al lector de las travesías del personaje principal, en el caso de las láminas de las páginas 48 y 49 se aprecia a través de las viñetas las acciones correlacionadas con el diálogo; por ejemplo, en la viñeta 3 podemos leer el monólogo interior de Batman: “Él es veloz... más veloz de lo que soy. Y más fuerte” esto sumado con la imagen donde el Caballero de la noche se ve casi tendido en el suelo da la impresión de que sea uno mismo el que está tendido en el lodo.

Otro ejemplo se aprecia en la viñeta 6 cuyo monólogo interior es: “Mi error fue intentar igualar su salvajismo”, “Intentar combatir como joven”, a la par de este pensamiento se observa un Batman esquivando los golpes del villano; después las viñetas 7 y 8 dan un enfoque desde los ojos del Caballero nocturno, es como si el lector hubiese tomado el lodo y lo hubiese arrojado él mismo al contrincante; posteriormente en la viñeta 12 el lector recibe un puño en el rostro a la par que Batman y quizás podría hasta sentir el lodo al caer y pelear junto con el héroe en las viñetas.

Ahora bien, hay que entender que la viñeta jugó un papel esencial, pues el enfoque que nos daba sumado con la voz en primera persona y los monólogos del héroe, genera el vínculo protagonista—lector; de modo que impacta en lo narrado y ahonda en la historia:

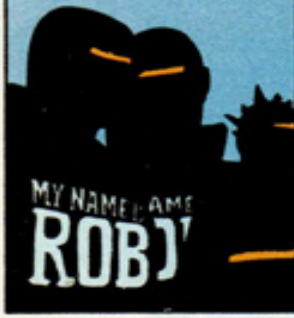
Al narrar desde el yo, la primera persona gramatical profundiza en la emoción de lo narrado. Se trata de una visión totalmente subjetiva, pegada a la piel. Debe ser consistente con el personaje que representa. Puede expresarse también desde el soliloquio o incluso desde el monólogo interior, e ir buscando en el subconsciente del personaje. Tiene un gran peso emotivo, aunque su visión es limitada: solamente puede narrar aquello que un yo puede ver, oír, tocar, oler y degustar, no puede introducirse en los pensamientos de otros, debe suponer, imaginar, pronosticar, por lo mismo es falible, aunque eso mismo puede hacerlo entrañable también (Dey, 2012).

¿VES?, DON. BATMAN... ES DESAGRADABLE.

ESPERO, ROB. NO DIGA QUE ES PELOTAS DESAGRADABLE.

PELOTAS DESAGRADABLE.

¡SHH!



ÉL ES VELOZ... MÁS VELOZ DE LO QUE SOY. Y MÁS FUERTE...

...Y APARENTEMENTE INMUNE AL DOLOR.

AUNQUE LOS HAY MÁS INTELIGENTES.



...Y NADIE ES TAN VELOZ CUANDO SE ENCUENTRA BANIADO EN LODO.

ESPERO A QUE INTENTE UNA PATADA...



...DÁNDOLE EL CORTE EXACTO ARRIBA DE LOS OJOS. DE LA CLASE QUE SANGRE.



MI ERROR FUE INTENTAR IGUALAR SU SALVAJISMO. INTENTAR COMBATIR COMO JOVEN.

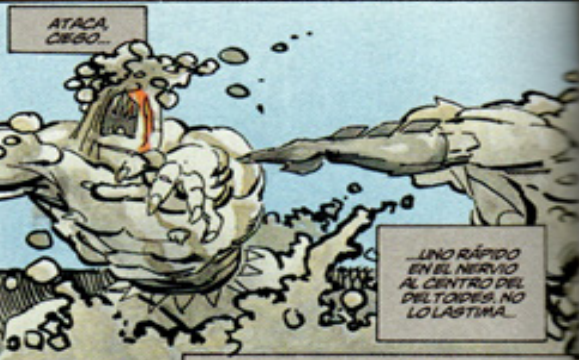


JUSTO COMO LO PLANEEBA. LA SANGRE LLEGA A SUS OJOS. ASARRO DE MONSTRUOS DE LORO.



¡LÍDER EMPANTANADO! LÍDER FURIOSÍSIMO, PAPANATAS. LÍDER ATASCADO CON BATMAN, ¿VES?

¡SHH!



ATACA, CIEGO...

...LINO RÁPIDO EN EL NERVIJO AL CENTRO DEL DELTOIDES. NO LO LASTIMA...

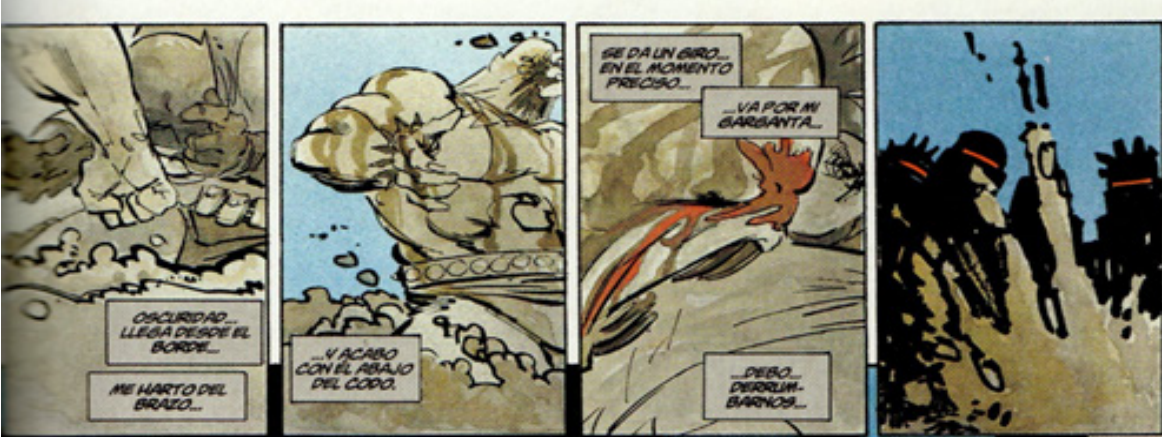
PERO AHORA NO HAY PODER EN EL MUNDO QUE PUEDA AYUDARLO A MOVER SU BRAZO IZQUIERDO.

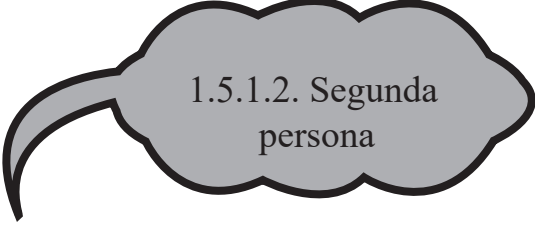


SU PERECHA... ES VELOZ... MUY VELOZ...



¡AL POLVO! ¡AL POLVO! EL BATS MÍO NO TEME. ¿VEN?





1.5.1.2. Segunda persona

La segunda persona es cuando un narrador —no necesariamente se sabe quién es el que cuenta la historia—, se vale de la persona gramatical: Tú / Ustedes; esto, al igual que en la primera persona, se refleja y actúa del mismo modo, a través de los verbos, de los sustantivos, etc. Así mismo, puede valerse del sujeto tácito, pero, a diferencia de la primera persona este no tiene una visión limitada, rompe este detalle e incluso toma el papel de un Dios que te ordena qué hacer, qué decir, qué pensar e, incluso, qué sentir: “Este es un narrador muy interesante porque puede dirigirse al protagonista y ser una especie de dios que le dicta qué debe hacer [...]” (Dey, 2012).

Es una de las voces que, a comparación de las otras, es menos común encontrar; sin embargo, existen obras ejemplares de ella en la narrativa escrita, como ejemplo:

Estás a punto de empezar a leer la nueva novela de Italo Calvino, *Si una noche de invierno un viajero*. Relájate. Recógete. Aleja de ti cualquier otra idea. Deja que el mundo que te rodea se esfume en lo indistinto. La puerta es mejor cerrarla; al otro lado siempre está la televisión encendida. Dilo en seguida, a los demás: «¡No, no quiero ver la televisión!» Alza la voz, si no te oyen: «¡Estoy leyendo! ¡No quiero que me molesten!» Quizá no te han oído, con todo ese estruendo; dilo más fuerte, grita: «¡Estoy empezando a leer la nueva novela de Italo Calvino!» O no lo digas si no quieres; esperemos que te dejen en paz (Calvino, 1980, p.5).

Infortunadamente se ha hecho una búsqueda exhaustiva para poder ejemplificar esta voz dentro de la narrativa visual, pero no hay casos que puedan emplearse para su ejemplificación; no obstante uno de los tesisistas del presente trabajo ha hecho un experimento con esta voz tratando de proyectar cómo podría emplearse y verse, para ello se usan las láminas de las páginas 51 y 52 (Molotla, 2015). Con el experimento se llegó a la conclusión de que el lector es quien tomaría el papel del protagonista, pues sería éste quien sienta las palabras del narrador dirigidas de manera directa hacia él.

Como se aprecia en este punto es indispensable el uso del texto para poder expresar la segunda persona: “Te inquietarás y pensarás que son de tu gato”, “Intentarás levantarte, pero habrá algo que petrificará tu cuerpo”, “Tu corazón estará agitado”.

Será ese instante en el que por fin podrás despertar completamente dejando atrás ese trance:



jadeante,
mareado.



Tu corazón estará agitado,
quizás será la cena tu
excusa o se lo achacarás a tu
paranoia hacia la oscuridad.

Inoportunamente, la vejiga
traiciona en esos momentos,
desearás ir al baño,



pero la sola presencia
de aquello provoca que
no te levantes.





1.5.1.3. Tercera persona

Existen varios tipos de narrador fundamentales en la tercera persona gramatical; no obstante, se hará énfasis en dos: narrador Dios u omnisciente y narrador testigo. Ambos utilizan la tercera persona gramatical: él / ella y ellos / ellas; sin embargo, cada uno tendrá diferentes perspectivas

El primero de ellos, la tercera voz gramatical que lleva por nombre narrador Dios, tiene una visión muy amplia con respecto a todos y cada uno de los personajes dentro de la historia, pues puede saber lo que sienten o piensan, también tiene el conocimiento, con exactitud, de lo que han hecho, hacen y harán todos los personajes, en pocas palabras lo sabe todo al ser un narrador omnímodo, en palabras de Teresa Dey:

[...] como ser todopoderoso es omnímodo (lo contiene todo, incluye todo); crea y destruye, decide sobre la vida y las acciones de los personajes (es omnipotente); lo sabe todo, no solamente lo que sucede en la acción externa, sino también lo que piensan y sienten los personajes (es omnisapiente); está en todo lugar, tiene el don de la ubicuidad y puede trasladarse en el tiempo y en el espacio (es omnipresente); es justo, no hace juicios de valor sobre los personajes, incluso cuando el tratamiento sea irónico, es a partir de las paradojas o la ironía en el discurso de un narrador distante que el lector debe hacer sus juicios, no a partir del prejuicio del que narra (Dey, 2012, p.79).

Para ejemplificar como se expresa este narrador dentro de la narrativa escrita se tomará como ejemplo el siguiente fragmento de *El exorcista*: “El psiquiatra pensó durante un momento, luego intentó otro modo de encararlo. [...] La respuesta pareció turbarlo, y bajó la vista pensativo [...]” (Peter, 1975, p.123).

Así mismo podemos ver al narrador testigo...

Birch sufrió una crisis y traspasó su negocio en 1881, pero jamás si podía evitarlo, hablaba de lo que sucedió. [...] Pero si bien ello era indudablemente cierto, había otros aspectos más oscuros que Birch solía confiarme en los delirios que seguían sus borracheras ya en los últimos años de su vida. Confiaba en mi porque era su médico, y probablemente sentía la necesidad de desahogarse con alguien tras la muerte de Davis. Birch era soltero y no tenía ningún familiar (Lovecraft, 2000, p.7).

Vistos los ejemplos dentro de la narrativa convencional queda la pregunta ¿cómo puede contemplarse a las terceras personas, omnisciente y testigo, dentro de la narrativa visual? Pues, bien, es un verdadero reto creer que se encontrará un ejemplo tal cual en alguna página de cómic o novela gráfica, ¿por qué? Porque para expresar estas voces los cuadros de secuencia, así como las viñetas y onomatopeyas se convierten en una especie de narrador omnisciente, y quizás al mismo tiempo, en narrador testigo; dado que el lector de la narrativa gráfica lee los pensamientos de los personajes a través de los “bocadillos” y observa las acciones de distintos personajes en página tras página, haciendo que estos narradores se perciban desde la perspectiva visual del lector.

1.5.2. Lenguaje

Dentro del lenguaje nos encontramos el término “ícono”, para esto, McCloud señala al respecto: “La palabra ícono se usa para referirse a una imagen usada para representar a una persona, lugar, cosa o idea” (McCloud, 1995, p.27). También hasta este momento nos hemos encontrado con características comunes y diferentes entre la narrativa visual y la narrativa escrita; sin embargo, la narrativa visual tiene un lenguaje propio, muy distinto al lenguaje convencional; cabe señalar que el lenguaje figurativo (color, psicología del personaje, viñetas, etc., cosas ya antes mencionadas), al ser de índole abstracto-visual, la narración es casi por completo comprendida, las voces son omitidas (como el narrador omnisciente) por la facultad visual que ofrece la secuencia gráfica.



El extracto anterior del cómic *La reina de los condenados*, resume en tres viñetas una secuencia lingüística de aproximadamente cuatro páginas del libro homónimo de Anne Rice.

Al momento de adaptar el trabajo hay que recordar que el lenguaje visual debe ser ligero, más corto. No se puede pensar en adaptar un guion como si fuese un tema aparte, puesto que ambos lenguajes, aunque tienen similitudes, las diferencias hacen que el lenguaje narrativo y visual puedan perder la coherencia necesaria al momento de ser adaptado; los guiones no son literatura narrada (Véase el proceso de cómo hacer un guion dentro de este mismo trabajo).

El lenguaje visual puede hacer uso de signos o íconos que ayuden a crear una atmósfera o generar una intención que busque provocar ciertas emociones en el lector: “La historieta o cómic es un medio de comunicación que hace uso de imágenes y, por lo tanto, de signos, pero con unos significantes concretos, eminentemente gráficos, que pueden vincularse o desvincularse de textos acompañantes para articular mensajes” (Barrero, 2012, p.29); es decir, se puede utilizar símbolos dentro de los dibujos para dar más de un significado y que así la interpretación por parte del lector sea libre.

2. Espacio

Este apartado se construye debido a que uno de los elementos al que no hace referencia Genette es el espacio creativo; éste se percibe en relación de la escritura a la narrativa visual, es un conjunto de ideas donde se desarrolla el discurso, el lenguaje y los hechos (Eisner, 2006, p.124).

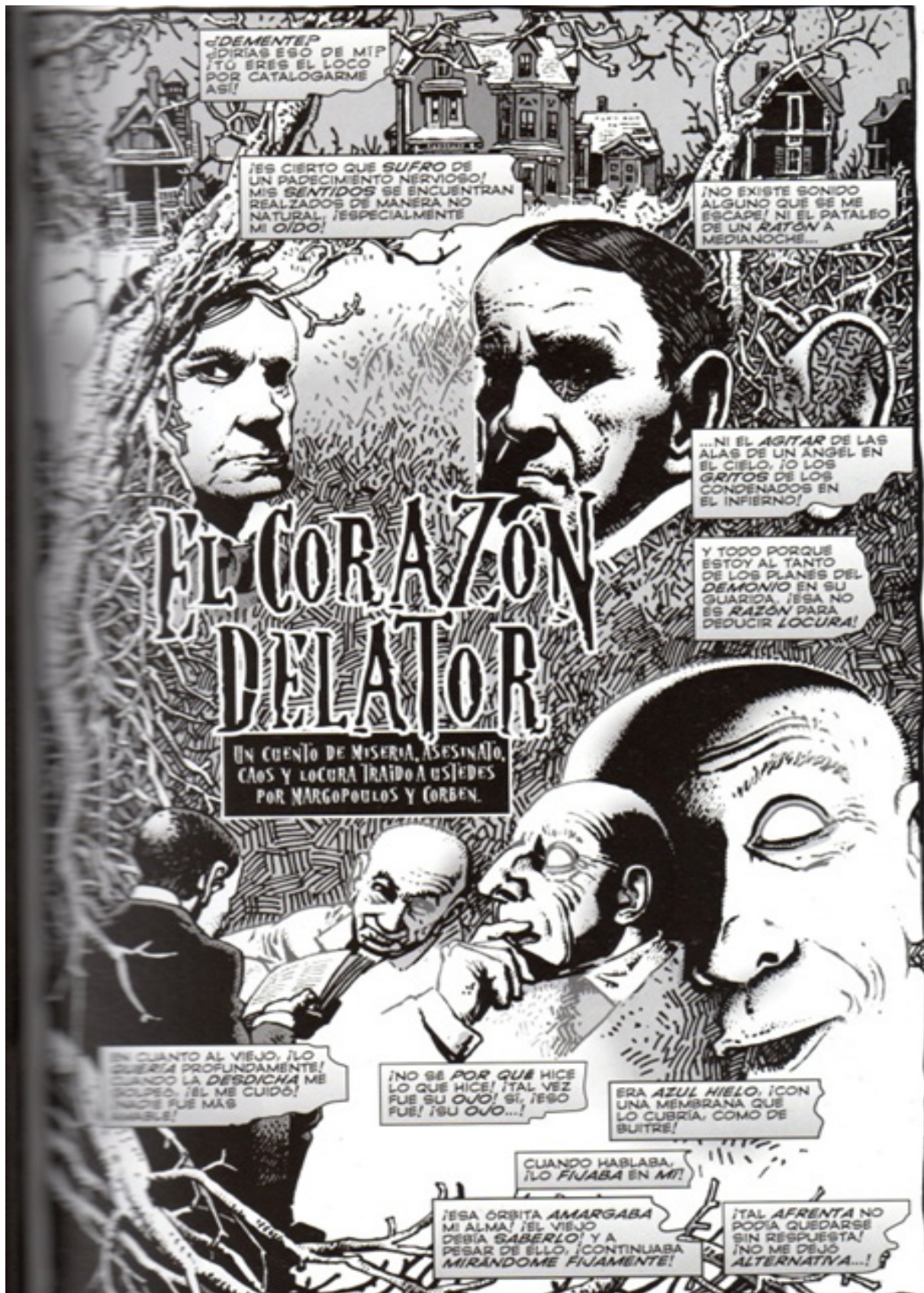
Otra de las características fundamentales en el desarrollo del espacio, fusionado con la descripción y creación de la atmósfera, es lo que Calvino señala como visibilidad:

Son diversos los elementos que concurren a formar la parte visual de la imaginación literaria: la observación directa del mundo real, la trasfiguración fantasmal y onírica, el mundo figurativo transmitido por la cultura en sus diversos niveles, y un proceso de abstracción, condensación e interiorización de la experiencia sensible, de importancia decisiva tanto para la visualización como para la verbalización del pensamiento (Calvino, 2002, p.101).

Como se aprecia, la imaginación es un detonante que bien puede ser mucho más impactante dentro de la narrativa visual, ya que ésta consta de viñetas, diálogo y percepción visual. Así, durante una adaptación, el espacio de lo narrado, debe ser sustituido por viñetas e imágenes. Por ejemplo: ampliar el espacio visual o disminuirlo puede causar un efecto claustrofóbico o agorafóbico, para mostrar depresión o suspenso en una imagen clave en la narración, quizás; al tejer una serie de hechos en el texto adaptado, que sólo se visualiza con la idea, el dibujante debe solucionar el problema dotándolo de su estilo y simbología única que la obra visual sólo puede lograr. Veamos:

¡Es cierto! Siempre he sido nervioso, muy nervioso, terriblemente nervioso. ¿Pero por qué afirman ustedes que estoy loco? La enfermedad había agudizado mis sentidos, en vez de destruirlos o embotarlos. Y mi oído era el más agudo de todos. Oía todo lo que puede oírse en la tierra y en el cielo. Muchas cosas oí en el infierno. ¿Cómo puedo estar loco, entonces? Escuchen... y observen con cuánta cordura, con cuánta tranquilidad les cuento mi historia (Corben, 2009, p.37).

Para ejemplificar la narrativa visual tenemos la siguiente lámina.



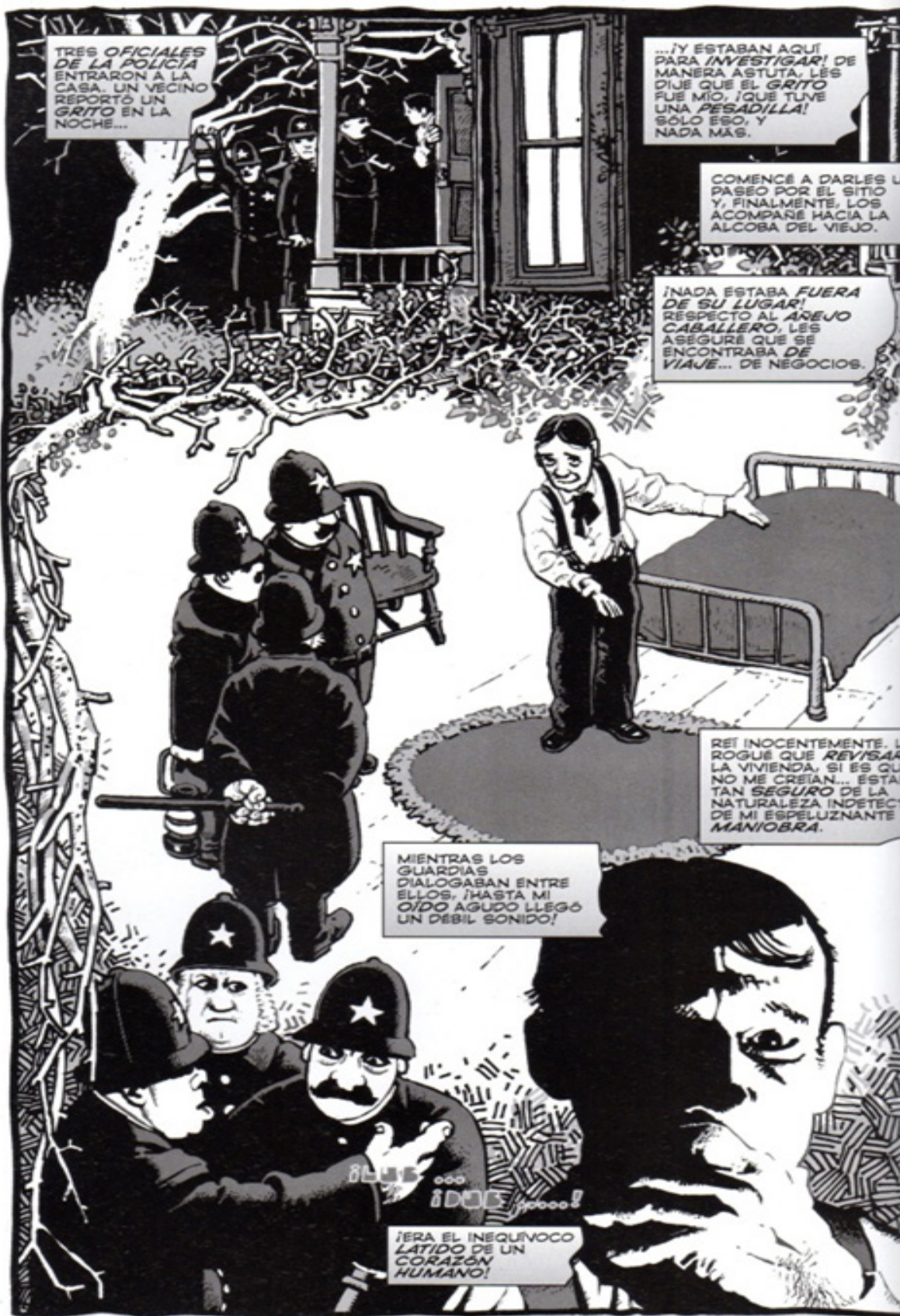
Retomando nuevamente la obra de *Guarida del Horror* (Marvel, 2002, p.37), el arranque del cuento se adaptó en un globo de diálogo, de ahí la adecuación corre en el espacio de un cartón en secuencia dividido por una serie de dibujos delimitando el espacio a modo que el lector visual amalgame las escenas de modo que sea amena su lectura. Otros ejemplos de la misma adaptación de espacio lo vemos en la parte más tensa de la historia, cuando el protagonista escucha el corazón en el escondite del cuerpo:

Era un resonar apagado y presuroso [...], un sonido como el que podría hacer un reloj envuelto en algodón. Yo jadeaba, tratando de recobrar el aliento, y, sin embargo, los policías no habían oído nada. Hablé con mayor rapidez, con vehemencia, pero el sonido crecía continuamente. Me puse en pie y discutí sobre insignificancias en voz muy alta y con violentas gesticulaciones; pero el sonido crecía continuamente. ¿Por qué no se iban? Anduve de un lado a otro, a grandes pasos, como si las observaciones de aquellos hombres me enfurecieran; pero el sonido crecía continuamente. ¡Oh, Dios! ¿Qué podía hacer yo? Lancé espumarajos de rabia... maldije... juré... Balanceando la silla sobre la cual me había sentado, raspé con ella las tablas del piso, pero el sonido sobrepujaba todos los otros y crecía sin cesar. ¡Más alto... más alto... más alto! Y entretanto los hombres seguían charlando plácidamente y sonriendo. ¿Era posible que no oyeran? ¡Santo Dios! ¡No, no! ¡Claro que oían y que sospechaban! ¡Sabían... y se estaban burlando de mi horror! ¡Sí, así lo pensé y así lo pienso hoy! ¡Pero cualquier cosa era preferible a aquella agonía! ¡Cualquier cosa sería más tolerable que aquel escarnio! ¡No podía soportar más tiempo sus sonrisas hipócritas! ¡Sentí que tenía que gritar o morir, y entonces... otra vez... escuchen... más fuerte... más fuerte... más fuerte... más fuerte!

Lo anterior nos muestra otro tipo de perspectiva del espacio, sólo que está en relación con el tiempo: cronotopo.

El cronotopo, definido como “la relación necesaria entre tiempo y espacio en la novela”, ayuda a entender cómo las estructuras espacio-temporales de la novela evocan la existencia de un mundo-vida que está señalado en el texto pero que también es independiente de él (Stam, 2004, p.61).

Como puede observarse este apartado es de suma importancia, pues conforma gran parte de la esencia de la narrativa literaria, pero también de la narrativa visual.



TRES OFICIALES DE LA POLICIA ENTRARON A LA CASA. UN VECINO REPORTO UN GRITO EN LA NOCHE...

...Y ESTABAN AQUI PARA INVESTIGAR! DE MANERA ASTUTA, LES DIJE QUE EL GRITO FUE MIO, ¡QUE TUVE UNA PESADILLA! SOLO ESO, Y NADA MAS.

COMENCE A DARLES UN PASEO POR EL SITIO Y, FINALMENTE, LOS ACOMPAÑE HACIA LA ALCOBA DEL VIEJO.

¡NADA ESTABA FUERA DE SU LUGAR! RESPECTO AL AÑEJO CABALLERO, LES ASEGURE QUE SE ENCONTRABA DE VIAJE... DE NEGOCIOS.

REI INOCENTEMENTE. LE ROGUE QUE REVISAR LA VIVIENDA, SI ES QUE NO ME CREIAN... ESTAN TAN SEGURO DE LA NATURALEZA INDETECT DE MI ESPELUZNANTE MANIOBRA.

MIENTRAS LOS GUARDIAS DIALOGABAN ENTRE ELLOS, ¡HASTA MI OIDO AGUDO LLEGO UN DEBIL SONIDO!

¡ERA EL INEQUIVOCO LATIDO DE UN CORAZON HUMANO!



EL TAMBOREO
¡FUE CRECIENDO
GRADUALMENTE
EN INTENSIDAD Y
MÁS INCESANTE!

**¡LUB-DUB!
¡LUB-DUB!
¡LUB-DUB!**

¡ERA EL CORAZÓN
DEL VIEJO! ¡TENÍA
QUE SER! ¡EL SUYO,
Y NADA MÁS!

ESTABA DÁNDOLES
UNA SEÑAL A LOS
POLICÍAS. UNA SEÑAL
ESPECTRAL... ¡PARA
VENGARSE DESDE
EL MÁS ALLÁ!

LUB-DUB-LUB-DUB-LUB-DUB

¡EL RITMO DE LAS
PALPITACIONES
LLENÓ MIS OÍDOS!
HICE TODO LO
POSIBLE, ¡PERO NO
PUDE CALLARLO!

EL IMPLACABLE
MARTILLO ME
INVADIÓ POR TODOS
LADOS. AMENAZANDO
CON DEMOLER LOS
FUNDAMENTOS DE
MI SANIDAD. ¡CON
CRECIENTES Y SOFOCANTES
MAREJADAS!

LUB-DUB-LUB-DUB-LUB-DUB

INCAPAZ DE SOPORTAR MÁS
LA AGONIA RETUMBANTE,
¡ARRANQUE EL
ENTABLADO
DEL PISO!

LLEGUE A LAS
ENTRAÑAS DE LA
CASA... ¡HASTA
QUE MIS DEDOS SE
CERRARON SOBRE
LO QUE BUSCABAN!

LUB-DUB-LUB-DUB-LUB-DUB-

En el ejemplo se pudo ubicar, como en el escenario de un teatro, los personajes y los acontecimientos en dos cartones, la forma consta de la adaptabilidad del dibujante en conjunto del guion. No existe una fórmula establecida, el adaptador debe usar toda la creatividad para lograr un óptimo resultado para, al final, lograr un trabajo de calidad.

3. La transtextualidad

Retomando a Genette, se debe mencionar a la transtextualidad, que se define como: “todo lo que pone al texto en relación, manifiesta o secreta, con otros textos” (Genette, 1989, p.9). El autor señala que existen cinco tipos de transtextualidad: intertextualidad, paratextualidad, hipertextualidad, metatextualidad y architextualidad.

Otro elemento que debe entenderse es que el lector tiene un papel fundamental en la interpretación del texto o de la narrativa visual: “el rol del lector es esencial en la construcción de sentido de la adaptación: para Hutcheon, es el público (lector, espectador, consumidor) quien actúa como artífice de la activación del intertexto y es quien interacciona con el medio en que se desarrolla la adaptación” (García, 2014, p.189). Dicho lo anterior se procede a explicar los cinco tipos de transtextualidad.

El primero de ellos, la **intertextualidad**, es aquella que se presenta a través de las citas (cuando se emplean la imagen o el texto tal cual de la fuente original y se señala la procedencia de la cita), el plagio (es lo mismo que la anterior con la diferencia de que no se determina a la fuente y se hace pasar la obra como propia) o la alusión (en ésta el conocimiento del lector literario o visual es indispensable para que pueda identificar y relacionar la obra que hace la alusión y la obra original).



El segundo, la **paratextualidad**, se puede percibir en los títulos, subtítulos, notas, ilustraciones, fichas técnicas debajo de una obra visual, con el fin de dotar de información al espectador, así éste puede ser guiado a través de los elementos y, por ende, generar su propia interpretación, a continuación un ejemplo:



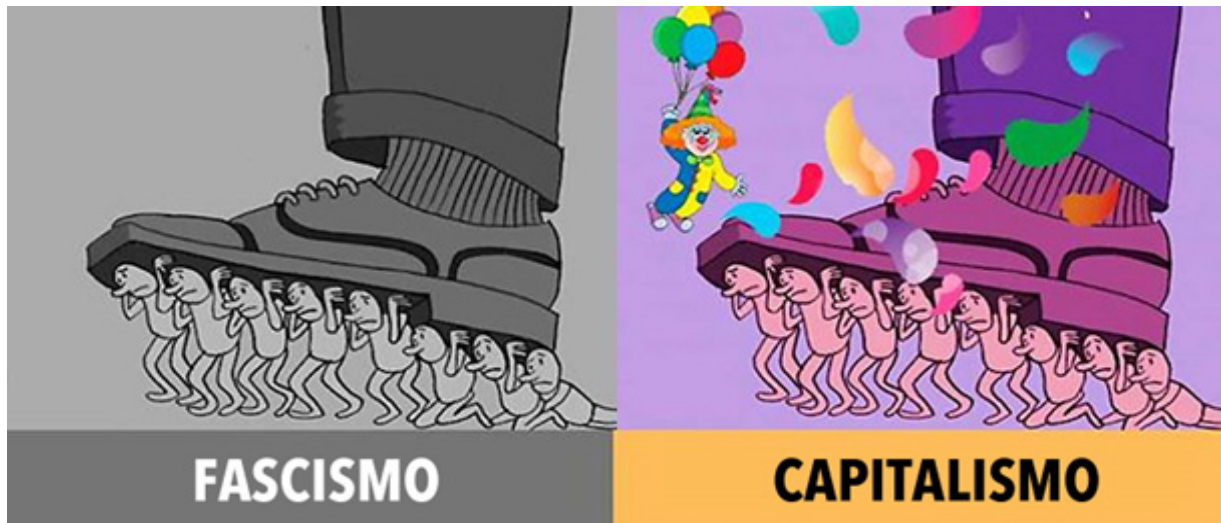
No importa cuál de las imágenes se aprecien, en todas sabemos que el cuadro al que hacen referencia es La Monalisa de Leonardo Da Vinci, mezclándolo con el estilo de pintura de Picasso y Van Goh en las dos primeras y en la última con la famosa obra del Exorcista. Como se puede observar, si el lector no conoce de estas obras, no podrá hacer la relación paratextual.

En el tercer tipo, la **hipertextualidad**, está la obra original (hipotexto) y la obra derivada (hipertexto), aquí se aprecian a los personajes, sucesos, escenarios, etc., de otra manera o circunstancias distintas; por ejemplo, Alicia en el país de las maravillas de Lewis Carroll tiene diversas obras derivadas al igual que representaciones visuales.



Con las imágenes podemos entender que en el caso de la primera imagen es un grabado que se usa normalmente en la obra original; en la segunda es la obra adaptada del cuento que realizó Disney y la tercera imagen es de una de las obras derivadas más recientes de la obra de Carroll.

La **metatextualidad**, por su parte, es la relación del “comentario” o “crítica” del que se hace referencia explícita, pero sin la necesidad de citar.



En la imagen se aprecia cómo se hace la crítica con respecto a estos sistemas de gobierno y, aunque no tiene relación con un texto propio, ayuda a ejemplificar a la metatextualidad.

Finalmente la **architextualidad**, aquí hay relación con el texto y los elementos generales del mismo como el discurso, los géneros, por lo mismo se puede encontrar muy similar al paratexto.



4. Guión

Algunos elementos básicos de cómo crear un guion sencillo para cómic (“Aprende a Dibujar Cómic N°2”, de la editorial Dolmen)

GUIÓN

Viñeta Uno-
Descripción: Gran viñeta. Plano amplio. Un cavernícola entra en una zona de apariencia salvaje repleta de enormes piedras y hondonadas pantanosas.
Hombre (pensamiento): NO HABIA VISTO ANTES ESTE LUGAR.

Viñeta Dos-
Descripción: De repente oye un ruido, un grito. Se da la vuelta para mirar en la dirección del sonido.

Viñeta Tres-
Descripción: De detrás de una gran roca, una mujer aparece corriendo hacia él. Está muerta de miedo, gritando.
Mujer: AYUDA... ¡AYUDA, POR FAVOR!

Viñeta Cuatro-
Descripción: Un robótico y monstruoso T-Rex entra en escena.

Viñeta Cinco-
Descripción: Primer plano de la cabeza del T-Rex rugiendo/gruñendo.

TODAS LAS HISTORIETAS EMPEZAN PRIMERO CON LA HISTORIA, LA HISTORIA (O GUIÓN) LA PUEDE ENTREGAR UN GUIONISTA, O EL ARTISTA PUEDE ESCRIBIR SUS PROPIAS HISTORIAS. EN CUALQUIER CASO, LA HISTORIA ES LO PRIMERO.

ESTE ES, APROXIMADAMENTE, EL ASPECTO QUE TIENE UN GUIÓN PROFESIONAL. EL PRIMER PASO EN EL PROCESO DE CONVERTIR PALABRAS EN DIBUJOS ES LEER EL GUIÓN CUIDADOSAMENTE.

SI DECIDÍS ESCRIBIR VUESTRAS PROPIAS HISTORIAS, NO INTENTÉIS ESCRIBIR Y DIBUJAR AL MISMO TIEMPO. CONCENTRAOS PRIMERO EN ESCRIBIR, TERMINAD DE ESCRIBIR ANTES DE EMPEZAR A DIBUJAR.

MUCHOS DIBUJANTES (ASPIRANTES Y PROFESIONALES) NO ESCRIBEN. SI ES ASÍ, PRACTICAD VUESTRO DIBUJO REHACIENDO HISTORIAS YA PUBLICADAS Y DÁNDOLES VUESTRA PROPIA INTERPRETACIÓN GRÁFICA, O USAD ESTE GUIÓN.

La mejor forma para iniciar una obra gráfica es siempre tomar en cuenta la elaboración del guion. Por otra parte el guion gráfico, se puede dividir en: guionista y dibujante.

Hay otros casos, sólo por mencionar, como en *The Crow* de James O’Barr donde se puede hacer ambos trabajos, pero el proceso de elaboración toma más tiempo. Marvel Cómics evita eso con guiones estilo marvel y un especialista para cada cosa (dibujo, entintador, colorista, etc).



5. La gestación y proceso de la adaptación

Cuando hay una obra que es de interés para adaptar, se llevan a cabo una serie de pasos que se efectuarán hasta llegar al resultado deseado. A continuación se enumerarán estos pasos: el texto original, adaptación del guion, story board, los cartones, digitalización y esamble del guión. Para ello se basará en uno de los cartones que se han realizado para el trabajo adaptativo que acompaña esta poética.

5.1. El texto original

La novia de Corinto (Fragmento)

[...]

—¿Cómo --exclama--, acaso una extraña soy
en mi hogar, que nada del huesped me dicen?

—¡Y hacen que de pronto me acometa ahora
sonrojo terrible! Sigue reposando

en ese mi lecho, que yo a toda prisa el campo despejo.

—¡Oh, no te vayas, linda joven! —ruega
el joven, que de el lecho salta aprisa—.

Gusté de Baco y Ceres las ofrendas,
pero tú el amor traes, bella corintia.

¡Pálida estás del susto!

¡Ven junto a mí, y veremos

cuán benignos los dioses son y justos!

—¡No te acerques a mí, joven! ¡Detente!

¡Vedada tengo yo toda alegría!

Que estando enferma hizo mi madre un voto
que cumple con severa disciplina.

Naturaleza y juventud —tal dijo—,

al cielo en adelante

habrán de estarle siempre sometidas.

[...]

5.2. Adaptación del guion

En este apartado se ha buscado una intertextualidad entre el texto original y el guion para la adaptación visual. Se debe centrar en los diálogos, pues estos serán los que nos ayuden a la formación del guion.

Cartón 4 de La novia de Corinto:

V1: Mi madre; otra vez ella.

V2: Señorita, permítame explicar.

V3: ¡No, aléjate!

V4: Novio: Espere, por favor Novia: Déjeme.

V5: Novio: No se vaya, es hermosa Novia: No... no diga eso, no me conoce.

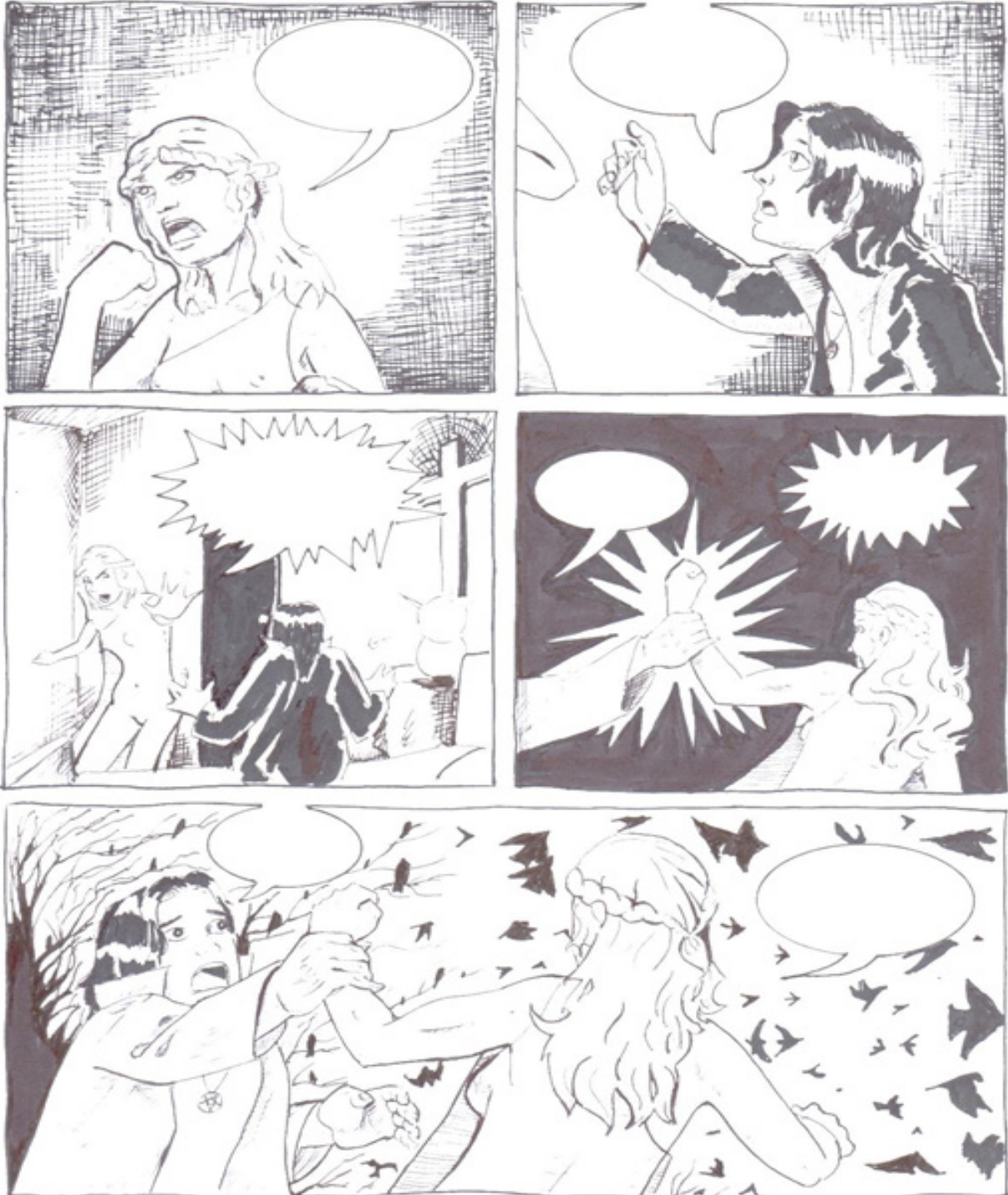
5.3. Story board

Aquí se genera un esquema de la disposición de las viñetas, los bocadillos y demás elementos que contendrá la página o cartón basándose en las acciones que realizan los personajes. No es necesario hacer detalles ni que quede prolijo; sin embargo, se puede poner algunas anotaciones de ser necesario como el color que piensas meter, algún efecto, textura, etc.



5.4. Los cartones

En este punto se ha dibujado detalladamente y entintado. En este ejemplo se emplearon pluma bic, plumón Sterbrook y plumón IDenti PEN. Claro está que se pueden usar colores o la técnica de entintado que se desee.



5.5. La digitalización

Aquí el cartón se ha escaneado y se utiliza algún programa de edición de imagen: Illustrator, Corel painter, Photoshop o el programa que se prefiera. En éste se usó el Photoshop CS6 así como una tableta digitalizadora de la marca Wacom.



5.6. Esamble del guion

Este es el proceso final, se agregan los guiones correspondiente a cada viñeta, buscando que el ensamble se vea correcto y así el acabado sea estético.



Conclusión



El trabajo realizado tuvo como objetivo demostrar que la creación literaria puede ser versátil y que no es necesaria la especialización en una única rama creativa (lo escrito), sino que también puede haber un nuevo mundo dentro de la narrativa gráfica. Para demostrar esto se hizo una homología entre lo literario y lo visual, por lo que se vieron diferentes herramientas como el tiempo, el ritmo, la estructura, voces narrativas, entre otras tantas que ayudan, no sólo a visualizar, sino entender cómo se puede ir generando una adaptación de la narrativa convencional a la narrativa visual.

Se apreció que cada una de las narrativas tiene sus herramientas y que hay algunas que se pueden apreciar a simple vista (como los bocadillos, las viñetas, los colores), pero otras que son casi imperceptibles (narrador). Todos estos elementos generan un efecto que se aprecia de una manera en el texto y de otra en la narrativa visual. También es relevante señalar que, gracias a esto, la homología entre lo literario y lo gráfico, abre la posibilidad de que la mayoría de las obras escritas puedan llevarse a cabo de una manera visual, dándonos así una perspectiva o visión distinta de los textos literarios

Otro de los elementos que sin duda logra ayudar a la adaptación es la transtextualidad, y sus tipos, pues relacionan ideas, conceptos, o elementos de un texto a otro, en este caso en particular de un texto a una imagen. Imagen que es la encargada de crear una atmósfera, una perspectiva de los acontecimientos ocurridos a los protagonistas de las páginas de la narrativa visual.

Por otra parte se mostró una breve sección donde se plasma la evolución durante la adaptación de un texto narrativo a uno visual, en esta parte se determinan algunas observaciones y detalles con respecto a la transformación que se va generando.

Para finalizar podemos decir que a nivel personal, éste trabajo nos ha ayudado a vislumbrar otras posibilidades dentro del campo profesional, teniendo así a la narrativa convencional y/o la narrativa gráfica. Es grato mencionar que el egresado de creación literaria tiene un horizonte laboral con respecto a la narrativa gráfica, pues son varias las experiencias donde ilustradores y artistas visuales necesitan de las herramientas que el creador literario tiene; así mismo,

el escritor debe aprender que mediante el dibujo se pueden manifestar mejor las ideas que se intentan describir, como en su momento lo hicieron Lovecraft con sus dibujos; también tenemos el caso de Wolfgang Goethe antes de convertirse en poeta.

Sin duda alguna, ambos autores del presente trabajo estamos muy satisfechos con todas las cosas que hemos aprendido a lo largo de este viaje, pues abarca los dos mundos que tanto nos fascinan y que nos llenan de gusto. Una vía más que podemos abordar hacia la creatividad, donde el texto y lo visual nos llevan a lugares inimaginados.

Fuentes



ASIMOV, Isac. (1984) *Yo robot*. Barcelona, Edhasa.

BARRERO, Manuel. (2012) “De la viñeta a la novela gráfica. Un modelo para la comprensión de la historieta” en *Narrativa gráfica. Los entresijos de la historieta*. México, UAM.

BERISTAÍN, Helena. (2006) *Diccionario de retórica y poética*. México, Porrúa.

BLATTY, William Peter. (1975) *El exorcista*. Barcelona, Emecé.

BROWN, Dan. (2003) *El código Da Vinci*. México, Umbriel.

CALVINO, Ítalo. (2002) *Seis propuestas para el próximo milenio*, España, Siruela.

CALVINO, Ítalo. (1980) *Si una noche de invierno un viajero*, España, Bruguera.

CORBEN, Richard. (2009) *Guarida del horror*, México, Televisa.

CROCI, Pazcal y Pauly, Françoise Sylvie. (2010) *Elizabeth Bathory. La condesa sangrienta*. Singapur, Norma.

DEY, Teresa. (2006) *Las estrategias de Caperucita Tractatus ludicorum para cuentistas*. México.

DEY, Teresa. (2007) *Mujeres transgresoras*. México. Punto de lectura.

DEY, Teresa. (2012) “El narrador en tercera persona” en *Blog de clase de Teresa Dey*. Recuperado en Mayo de 2016, de <https://uacmcuentodos.wordpress.com/quien-habla-en-el-cuento/el-narrador-en-tercera-persona/>

EISNER, Will. (2006) “La viñeta” en *El cómic y el arte secuencial*, Barcelona, Norma.

FANTE, John. (2007) *Pregúntale al polvo*, España, Anagrama.

FUENTES, Carlos. (1962) *Aura*, México, ERA.

GENETTE, Gérard. (1989) *Figuras*, España, Lumen.

- GOETHE et al. (2001) *El libro de los vampiros*, México, Fontamara.
- GUTIÉRREZ, García Huidobro. (2014) “Nocilla Experience, la novela gráfica: adaptación y reescritura” en *Cuadernos de Filosofía Hispánica*, vol.32.
- KING, Stephen. (2013) *Cementerio de animales*, DEBOLS!LLO, p. 483.
- KING, Stephen. (2013) *It (Eso)*, México, DEBOLS!LLO, p.1503.
- McCLOUD, Scotte. (1995) *Cómo hacer un cómic. El arte invisible*, España, Ediciones B.
- MCNIVEN, Soulen. (2017) *La muerte de Wolverine*, México, Marvel México.
- MIKE, Chinn. (2006) “Estilos literarios” en *El ritmo. Todo lo que necesitas para crear tus propios cómics*, Barcelona, NORMA editorial, 2006.
- MILLER, Frank. (2002) *300*, Madrid, Norma, 2002.
- MOLOTLA, Roberto. *Viaje a la oscuridad*, No publicado.
- MOLOTLA, Roberto. *El inverosímil mofante*, No publicado.
- LOVECRAFT, Howard Phillips. (2000) *En la cripta*, Madrid, Alianza.
- PIMENTEL, Luz Aurora. (2005) *El relato en perspectiva: estudio de la teoría narrativa*. México, Siglo XXI.
- POE, Edgar Allan. (2005) *Narraciones extraordinarias. Segunda parte*, México, Grupo Editorial Tomo.
- PLICHOTA, Anne y Cendrine Wolf. (2011) *Oksa Pollock y el descubrimiento de Edefia*. México, Planeta Internacional.
- RICE, Anne, *La reina de los condenados*. (2010) España, ZETA Bolsillo, p. 649.
- RICE, Anne, *Pandora*. (2010) España, ZETA Bolsillo, p. 284.
- SANZ, Victor J. (2013) “La descripción en la narración literaria” en *La cocina de la escritura*. Julio. Recuperado en mayo de 2016: <http://victorjsanz.es/la-descripcion-en-la-narracion-literaria/>
- STAM, Robert. (2004) *Teoría y práctica de la adaptación*. México, UNAM.
- WARE, Chris. (2004) *Jimmy Corrigan*, Barcelona, Planeta D’Agostini.

Este trabajo fue impreso gracias a:
“Convocatoria para
impresión y/o empastado de trabajo
recepional o tesis 2019”,
beca por parte de la UACM,
a quien se le agradece profundamente.