

Adaptación de textos literarios a literatura dibujada. El historietista como traductor

Laura Valentina Álvarez Peña¹

Recibido: 10 de septiembre de 2020 / Aceptado: 19 de octubre de 2020

Resumen. Un análisis de la labor del historietista en las adaptaciones de textos literarios (cuentos, novelas, fábulas, etc.) al lenguaje del cómic muestra que no es un simple ejercicio de interpretación o de representación. La comprensión de ambos sistemas semióticos, uno textual verbal y otro narrativo visual, plantea la metáfora de la traducción entre lenguajes y posiciona al dibujante de historietas como un traductor. A lo que infiere una propuesta de estudio sobre el lenguaje y qué aspectos implican la traducción intersemiótica dentro de las adaptaciones.

Palabras clave: Adaptaciones, traducción intersemiótica, sistema semiótico narrativo visual, historietista.

[en] Adaptation of Literary Texts to Drawn Literature. The Comic Artist as a Translator

Abstract. An analysis of the work that a comic artists have to do into the adaptation of literary texts (stories, novels, fables, etc.) to comic language evidence that is not a simple exercise of interpretation or representation. The comprehension of both semiotic systems, a textual verbal and other visual narrative, propose a translation metaphor between languages and put to comic artist as a translator. Which infers a study proposal about the language and what are the aspects that involve the intersemiotic translation on the adaptations.

Key words: Adaptations, intersemiotic translation, visual narrative semiotic system, comic artist.

Sumario. 1. La apuesta editorial. 2. El autor como traductor. 3. Interpretar sistemas semióticos. 4. Del lenguaje textual verbal al narrativo visual. 5. Un modelo de análisis. 6. Conclusiones.

Cómo citar: Álvarez Peña, L. V. (2021). Adaptación de textos literarios a literatura dibujada. El historietista como traductor. *Estudios de Traducción*, 11, 33-41.

En las clasificaciones editoriales de las colecciones de cómic siempre aparecen casos particulares de cómics que son la adaptación de una novela que es parte del canon de literatura universal o que es de un escritor que tenga gran reconocimiento internacional o en el mercado local. También se encuentran cuentos, poemas o fragmentos de novelas. Hay ejemplos tan diversos que se puede considerar a las adaptaciones como un subgénero, como el cómic documental o la auto ficción, solo que en apariencia es un género menor ya que, al leerlo, no estamos evaluando la historia o el argumento sino su “puesta en página”, la trama y al carácter interpretativo con respecto a la obra base. Con esto, se han aislado otras perspectivas de análisis aparte de su producción editorial y su intención dentro del mercado de las historietas: invitar al lector juvenil a través de las imágenes narrativas para acercar los textos del canon de la literatura universal y se han obviado preguntas sobre el papel que cumple el dibujante, o se sobre entiende que el manejo del que llamamos *lenguaje visual* tiene el mismo proceso que en los otros tipos de cómic.

En el proceso de esta investigación he adoptado la metáfora de la traducción, como el mismo Umberto Eco (2000) aclara en *Decir casi lo mismo*, porque permite ahondar desde la traducción intersemiótica en estos otros aspectos de apariencia secundaria. Así, el historietista es un traductor de sistemas semióticos donde la materialidad de la representación cambia. La importancia de presentar al autor, a su lectura y a su forma de contar historias a partir del uso del lenguaje narrativo visual destila otros matices del estudio del lenguaje mismo y de que la obra de adaptación tenga, por sí misma, una cuota de independencia de la obra original.

¹ Universidad Autónoma de México
lalitalvarez@gmail.com

1. La apuesta editorial

Desde que se empezaron a producir *comicbooks* en la industria editorial ha sido común encontrar el ejercicio de adaptar obras literarias al lenguaje visual del cómic. Sucede que, como en el cine, los ejemplos son innumerables e incluso se pueden encontrar varias versiones del mismo texto literario elaborado por distintos dibujantes. En Estados Unidos encontramos la colección *Classic Illustrated* editada entre los años 1940-1971 por Albert Kanter, un migrante ruso que trabajaba como vendedor en una editorial de Nueva York. Esta colección fue creada con la motivación de acercar al público juvenil a las obras literarias y su edición alcanzó las 169 publicaciones de obras clásicas de la literatura, en su mayoría de origen americano o europeo. El formato exigía que estas obras quedaran resumidas entre 60 y 80 páginas para que su producción fuera rentable, con lo que la historia original no quedaría totalmente representada en las imágenes.

También, como lo registra Nicollas Tello en su artículo *Adaptations literaries para Neuviemart 2.0*, las primeros adaptaciones que se realizaron en Francia son de encuentros afortunados de historietistas del nivel y reconocimiento de Jacques Tardi (1946) o Martin Veyron (1950) con obras de autores clásicos de la literatura como Faulkner, Kafka o Dostoievski, también editados en una colección con el nombre de “Aventuras mundiales”, entre las décadas de los 50 y 70, publicada casi simultáneamente a la colección de Albert Kanter. Seguramente, si buscáramos en las genealogías de publicaciones de otros países con un fuerte mercado de cómic como España, Italia o Argentina, encontraríamos también ejemplos de publicaciones de cómics basados en textos de la literatura universal –casos a los que valdría la pena empezar a rastrear y analizar bajo la perspectiva de estudios editoriales–.

La aparición de las adaptaciones provocó en el medio un debate que antes no existía: ¿el cómic es literatura, es un género literario o es mejor llamarlo *novela gráfica* para diferenciarlo de ‘esos cómics para jóvenes’? Si volvemos a la anécdota de la colección de Kanter, su nombre es “Clásicos Ilustrados”, que resalta la intención de proximidad al texto literario y no el elemento realmente innovador: que fueran narraciones con imágenes y que éstas lograban acortar el tiempo de lectura de las extensas obras de texto; el cómic tuvo función de complemento y no sobresalió por su particular y complejo sistema semiótico que constituye el lenguaje narrativo con imágenes –para esa fecha no considerado ni estudiado– y, que en este caso, no solo apelaba a la interpretación del texto sino que había una reducción argumental aunque tuviera extractos literales del texto escrito. Y a esto vale antes aclarar que las adaptaciones destacan por cuestionar su propia categoría.

En el estudio de las adaptaciones es necesario resaltar el papel del autor porque el proceso de interpretación que está realizando para dibujar la obra difiere al método de creación de una obra de su propia autoría, el proceso de construcción de guión y de dibujo necesita corresponder a unas necesidades diferentes, distanciadas de los recursos estéticos del autor entre otras variantes.

2. El autor como traductor

El proceso del historietista para realizar estas obras está condicionado a la lectura del texto base y las “libertades” que se puede tomar para recrear en imágenes el mundo que existe en el texto van a tener como punto de inicio lo que propone el primer autor. La adaptación en el cómic es paráfrasis, interpretación, recreación, visualización y representación de palabras en imágenes; difiriendo de la ilustración, el cómic *cuenta* el texto (postulado formulado por Daniel Barbieri en su libro *Los lenguajes del cómic*, 1993), por lo tanto, las imágenes tienen un grado mayor de interpretación narrativa. Aparte, la labor empírica hacia el lector tiene que ser imperceptible: la obra que está leyendo es como la original sin serlo. La adaptación, en este caso, puede considerarse como una traducción de un sistema semiótico de palabras a uno de imágenes y palabras que convergen en una misma estructura y, en consecuencia, el autor no es solo un intérprete.

La analogía que encaja con el trabajo del dibujante de historietas, que se da a la tarea de revisar una obra de otro autor para volverla hacer, es la de Pierre Menard, del cuento *Pierre Menard, autor del Quijote*, de Borges. El punto de inflexión es que, a pesar de que el señor Menard no haya traducido, adaptado, cambiado o resumido el *Quijote* escrito por Cervantes, el *Quijote* que “copia” es una obra nueva. La reescritura cambia toda relación con el lector de la obra y el lector cambia cómo la obra se relee. Esta obra *es* y no *es*. Menard hace la reescritura de la obra como lector, vinculando el texto a su propia vivencia, es la forma de apropiarse del texto original sin necesidad de cambiarle una palabra; primero es lector y desde ahí escribe su propio Quijote. Este acto hermenéutico de comprensión del texto se define como *desplazamiento hermenéutico*, explicado por Georges Steiner aplicado al tema de la traducción, en donde “el acto de esclarecer, trasladar y anexas la significación” es el punto de partida para apropiarse de la tarea de traducir. Vale añadir un sobresalto que el mismo Steiner ponía de advertencia: la simetría absoluta entre un texto y su equivalente en otra lengua, aunque fuese ideal es, más bien, imposible. Este postulado del papel de Menard sobre el texto de Cervantes formula la metáfora del autor como traductor, pero abre la pregunta sobre cuál traducción es posible y por qué resaltar la posición del autor.

Toca asumir que nos enfrentamos inmediatamente con un problema etimológico: no es igual interpretar a traducir ni a adaptar. ¿Con qué necesidad, entonces, pensar que un dibujante que lleva un texto a imágenes está haciendo una traducción y no una interpretación a lo que conocemos como adaptación cuando los términos parecieran no tener re-

lación alguna? Si el dibujante juega a ser Pierre Menard, no debe aspirar a una sinonimia absoluta y perfecta del texto en imágenes secuenciadas, sino a primar su posición de lector dentro de la metáfora. No obstante, toda traducción está precedida por una interpretación y, extendiendo el postulado de Steiner (2001), la traducción concierne a mundos (interpretaciones) posibles y el historietista se implanta como autor del texto, tiene que leer todas sus coyunturas y encontrar por su propia experiencia su lectura del texto; sin embargo, esto no indica método alguno para el trabajo.

Valdría hablar del carácter narrativo y del manejo del lenguaje que realiza el dibujante al trasladar un sistema lingüístico a un sistema semiótico de distinta materialidad. El autor escoge un camino de negociación entre el texto y la imagen con el que promete el mayor grado de fidelidad al texto base. La pregunta radica en cuál es la posibilidad de traducción que este ofrece, qué campo semántico va a primar en esa traducción dentro de todas las formas de expresión diferentes a la forma del contenido. En el cómic las imágenes son narrativas, pero también el ritmo, la composición, el contraste, incluso la relación entre imagen y texto, se conforma una gramática de los elementos ‘lingüísticos’ propios. Al ser el argumento el que se adapta a la forma expresiva, a la materia nueva del sistema semiótico, el autor precisa de unos límites interpretativos sin que estos comprometan su estilo expresivo.

Si el autor hace un buen uso del lenguaje de llegada y sabe interpretar el lenguaje base, ¿qué clase de traducción está haciendo, a qué elemento tiene que dar mayor proporción o, en este supuesto grado de *adaptabilización*, qué característica del lenguaje es la que traduce? La disyuntiva sucede igual en las traducciones interlingüísticas, no habría forma de decretar un método o una guía que indique cómo se debe hacer una adaptación, porque de todas formas se interpela la interpretación del autor que va a llenar el texto de una nueva carga semiótica. El cómic resultante, aunque el argumento sea el mismo, es una obra totalmente diferente porque su lenguaje es distinto. El método de *traducción* es puntual a cada caso que se dé; lo que valdría la pena alentar es que los historietistas entren en un diálogo con la obra no solo de manera constante, sino que hermenéuticamente tiene que buscar la fidelidad semántica y sintáctica en sus propias proporciones, es ahí donde el intérprete se convierte en un traductor intersemiótico. El desplazamiento hermenéutico debería apelar a que el lenguaje narrativo visual brinde una visión y un sentido lo más cercano posible al que carga el texto base sin perder su rango de interpretación, de lo contrario estaría saboteando el proceso al deconstruir en extremo la obra. Este desplazamiento debe tener como premisa inicial que, al cambiar el sistema semiótico de representación, el autor le está dando una visualidad y, por lo tanto, no tiene que ser una transcripción palabra por palabra del texto, sino que el autor se presta como negociante entre dos lenguajes que comparten elementos semánticos, pero que funcionan de manera distinta en el sistema semiótico. El historietista está adaptando una obra ajena y es, al mismo tiempo, creador de lenguaje.

3. Interpretar sistemas semióticos

La expectativa de lectura de una adaptación es consecuente a una promesa de fidelidad que se conquista cuando el *sentido narrativo* dado por la secuencia de imágenes es cercano a la conjunción ‘literaria’ de trama y argumento. Para Roman Jakobson (1896) ese aspecto es el que establece la diferencia entre la traducción y una interpretación, si la equivalencia de significado se mantiene es posible hablar en términos de traducción. Habría que partir de las teorías de la traducción y remitirse a la escuela de George Steiner (1929) que concluye “traducir es superar las disparidades superficiales de las lenguas” (2001: 303). Al verlo con ese objetivo, falta entablar la relación de lo que pasa cuando el lenguaje pertenece a un sistema semiótico distinto y distante del verbal.

A lo que hoy conocemos como traducción intersemiótica, en *Decir casi lo mismo* hay una cronología general sobre traducción desde los aportes semiológicos y que pone de epicentro a Roman Jakobson, al ser el primero que propone un modelo lingüístico en el que formula una clasificación de los tipos de traducción (interpretación) que existen. Explica que existen tres tipos de traducción: intralingüística, interlingüística e intersemiótica (Eco, 2000: 477), pero a esta última la llamaba transmutación (adoptando el mismo término dado por Charles Sanders Peirce (1839) por el cambio de sistema semiótico donde la materia o el conjunto de signos son no verbales).

En una cronología similar a la de Eco Lauro Zavala, en el artículo “La traducción intersemiótica en el cine de ficción” (2009), nombra al lingüista danés Louis Hjelmslev (1899), que desarrolla el modelo glosemático, un aporte que seguía la línea de Saussure con una perspectiva formalista. Implica que para todo sistema semiótico hay un plano de la expresión y un plano del contenido, ambos conformados por sustancia y forma. Esta separación de significantes casi atómica deja de lado los recorridos semánticos. A pesar de que Zavala lo usa como modelo empírico para hablar de traducción intersemiótica de literatura al cine, solo lo deja enunciado sin comprobación metodológica.

Queda la duda de qué tan aplicable es este modelo de glosemática para todos los sistemas semióticos. Duda a la que Paolo Fabbri (2000) ya había dado respuesta. No habla directamente de la traducción, pero propone un punto importante: “el lenguaje no se puede descomponer en unidades semióticas mínimas para recomponerlas después y atribuir su significado al texto del que forman parte” (Fabbri, 2000: 41). Es decir, no es tan práctico descomponer el lenguaje cuando los elementos que conforman al sistema no están necesariamente desvinculados o que su función depende de algún otro elemento. El lenguaje verbal tiene esa facilidad de descomponerse hasta su última partícula, pero no todos los sistemas semióticos son tan laxos, pues sus elementos articulan otras características a través de la sustancia de la expresión que hace posible que transmita otros significantes que no tienen equivalente en el lenguaje verbal. Se puede observar que un determinado sistema semiótico puede decir más o menos lo que otro sistema semió-

tico, pero no se puede asegurar que ambos son capaces de expresar las mismas cosas. Fabbri argumenta la necesidad de recurrir a una ampliación del panorama del sistema –sin dejar de lado el análisis de los signos de manera independiente– incluyendo marcos de análisis como la narratividad de los agentes sintáctico-semánticos, la acción y la pasión dentro de la configuración e interrelación dentro del sistema semiótico, y otros problemas de la representación (material) de los signos no lingüísticos.

El giro semiótico que propone Fabbri abre un poco más las puertas a la consolidación teórica de la traducción intersemiótica pues le da una certeza: *el proceso de traducción es aplicable a otros tipos de comunicación textual*, o más bien a otros lenguajes no verbales. El semiótico estonio Peeter Torop (2002) aplica la contribución del giro semiótico para profundizar en diferentes dimensiones de las traducciones entre sistemas semióticos verbales y no verbales, enfocándose en el impacto de la traducción en sus medios de recepción de los textos, argumentando que las interconexiones que se producen entre el texto y su traducción corresponden a las diferentes materialidades que ese texto pueda tener. Para ser más claros, la materialidad del sistema no verbal interfiere en el significante general de la traducción. “En consecuencia, estos diferentes sistemas sígnicos coexisten como textos diferentes, y al mismo tiempo, representan un texto particular en cuyo marco, son interpretados cambios y digresiones tanto en el plano del contenido como de la expresión” (Torop, 2002: 4). Por lo tanto, es preciso aclarar que la traducción intersemiótica no podría tener una metodología general o empírica de manera previa porque no se puede seguir el mismo proceso con todos los lenguajes y con las diferentes transmuciones que puedan existir, una pieza musical a pintura, un poema a una instalación, una fotografía a un cuento, una fábula a una obra de ballet, etc.

En la traducción, la meta del proceso de interpretación en donde se le ha dado a la palabra una identidad estructural, es darle a un signo su significado dentro de un sistema. Pero la adaptación, como proceso, es significativa del texto base, tiene que ser entendida desde el punto de vista del medio cultural al que llega. “Una adaptación puede, por ejemplo, ser el primer encuentro con el texto fuente en la cultura donde no existe traducción del libro” (Torop, 2002: 15) y así la adaptación es una obra nueva, dependiendo del contexto donde nazca. Según la propuesta de Torop se conforman intertextos, pues considera con sus ejemplos que entre el texto base y el texto de salida habrá intrínsecamente una dependencia. Puede que la categoría de *adaptación* le dé una libertad intangible a las diferentes materialidades de los sistemas semióticos y *traducción*, como proceso interpretativo, sea la validación metodológica que establezca la relación del texto con sus intertextos de manera permanente.

Entonces, si el autor es un intermediario entre ambas obras, su función no es tanto como mediador de formatos o entre palabra e imagen, sino entre dos sistemas semióticos que comparten un fin narrativo, por eso no es suficiente con plantear la metáfora.

4. Del lenguaje textual verbal al narrativo visual

La búsqueda de correlaciones lingüísticas no siempre se logra, como en la traducción interlingüística, al realizar un guión de cómic se aíslan los niveles del texto entre los elementos que puedan ser trama y argumento (o contenido y forma) y se escoge lo que puede ser representado como una unidad semiótica mínima (en una imagen) y lo que corresponde a unidades secuenciales. Debido a la intrínseca relación intersemiótica de la unión de texto e imagen, incluso cuando en las viñetas no hay texto, la imagen cuenta con la cualidad narrativa asociada a la lectura de la secuencia de imágenes.

No estoy obviando los estudios del lenguaje de Barbieri o de McCloud, al contrario, todos son aportes derivados de sus definiciones y conceptos que aportaron, en su momento, a un campo que estaba todavía tratando de consolidarse. Es destacable el estudio que ha hecho Neil Cohn durante los últimos años: definir cuál es el lenguaje que usan las historietas. Usando una metodología de descomposición de los elementos semánticos de la narración, podemos definir que en los cómics encontramos las tres características que necesitan los lenguajes para definirse como tal (el vehículo, el significado y la gramática). El enfoque de este estudio ha sido la lectura y su relación cognitiva que produce significado, la semántica del lenguaje. A lo que todavía hace falta sumarle lo que se relaciona dentro del lenguaje en sí mismo. Estos dos elementos de sentido no se oponen ni se contradicen, de eso se trata la relación intersemiótica. Para José Yuste Frías (2001: 84), el cómic es un

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

La *imagen-texto* da un punto de vista diferente al que hemos aplicado al análisis de las imágenes del cómic. Desde los postulados de Paolo Fabbri propuestos en *El giro semiótico*, las imagen-texto son un elemento semántico que no se puede descomponer en unidades semióticas, y se hace innecesario tratar de comprobar que la narratividad pertenece a la viñeta, o a la página, o a la secuencia de imágenes. El cómic es una estructura narrativa porque su lenguaje es un sistema semiótico que permite articular simultáneamente elementos narrativos con diferente materialidad (imagen + texto), es un *lenguaje narrativo visual*, como he insistido hasta el momento.

El análisis es planteado en el texto *Teoría de las imágenes* de W. J. T. Mitchell (2009). El autor abre la pregunta “¿Cuál es la relación de las imágenes con el lenguaje?”, con la que no solo intenta establecer que hay un lenguaje visual que es propio a esta representación, sino que quiere demostrar que las imágenes contienen discursos tan complejos como los que se producen en los textos y, sobre todo, que es en la tensión de la representación de estos dos lenguajes donde hay lugar para hablar de una cultura visual. Su caso de estudio no es precisamente los cómics, pero su teoría sobre la lectura e interpretación de las imágenes aplica perfectamente a lo que pasa en las viñetas cuando se leen.

En un esquema básico, tenemos tres lenguajes diferentes: visual/icónico, auditivo/fonético y escrito/textual que usamos como herramientas comunicativas, pero hay que tener en cuenta que los únicos que tienen representaciones tangibles son el lenguaje visual y el escrito, pues este último es también la representación de lo audible –y no es es fortuito que a la escritura se le otorgue un valor dominante mayor frente a los otros dos lenguajes–. La tensión que existe entre texto e imagen, o lenguaje visual y lenguaje escrito, se resume en cuál de los dos es considerado primordial dentro de las facultades comunicativas, y para eso la siguiente premisa que muestra la gran diferencia entre estos dos lenguajes “entre el decir y el mostrar; entre los testimonios de ‘oídas’ y los ‘testigos oculares’; entre las palabras (escuchadas, citadas, inscritas) y los objetos o acciones (vistos, figurados, descritos)” (Mitchell 2009: 13):

El yo que habla y el otro que es visto.

Hay un problema –con tinte ideológico– en este postulado en el que, en primer lugar, hay un **YO** activo, principal e inicial y, la **OTREDAD** está supeditada a ser pasiva y secundaria. Consecuencia misma de que la palabra y el texto han sido considerados como representación del poder antes que las imágenes. En las representaciones visuales, la alteridad frente al texto, se somete a la acción activa del discurso, las imágenes no podrían representarse a sí mismas, sino que necesitan de un discurso que hable por y sobre ellas. Mientras que el texto sí tiene la capacidad de representar la espacialidad o iconicidad sin necesidad de imágenes que completen esa representación.

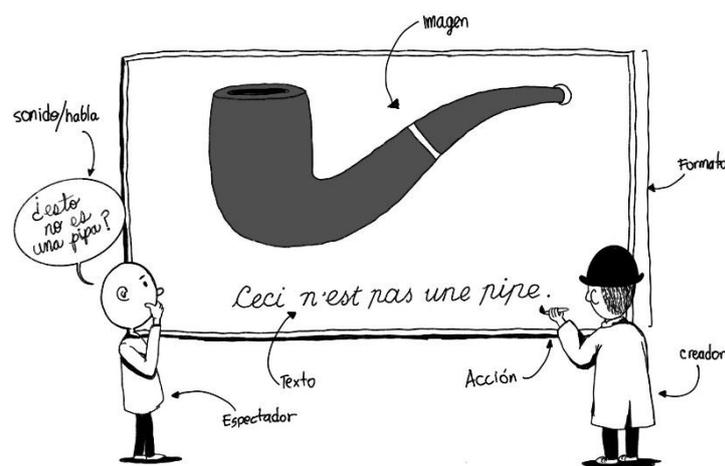


Figura 1. ¿Esto no es una pipa? (elaboración propia).

Sin embargo, hay casos como la obra *Ceci n'est pas une pipe* de René Magritte (de la serie *La trahison des images*, 1928–1929) en los que hay una paradoja de ambos lenguajes. Misma paradoja que sucede en las historietas cuando el lenguaje visual que se crea es una superposición de imágenes y textos dentro de una secuencia narrativa. En esta paradoja diegética, el **OTRO** no es pasivo, sino que ejerce una acción igualitaria o mayor a la verbal, por lo que el **OTRO** debería ser un sujeto autónomo:

El YO que habla y el YO que MUESTRA.

Es en esa relación de alteridad intercambiada donde sucede la paradoja con la que el lenguaje visual de las historietas logra descolocar a los elementos y sus funciones dentro del lenguaje, la lectura y el proceso de comunicación. Lo que se logra dentro de la paradoja diegética, es que se valide y se equipare el discurso de las imágenes, y como consecuencia la premisa ya no es:

La imagen que habla y la palabra que muestra.

En donde ambas representaciones son sujetos activos y se complementan ejerciendo la función de la otra, son heterogéneas dentro de un mismo lenguaje.

En consecuencia, una nueva forma de analizar las representaciones visuales desde los puntos de conjunción entre sus elementos, demuestra que la relación de alteridad de la materialización y literalidad de la imagen y la palabra valida la heterogeneidad de los discursos que se hayan en la cultura visual. También, que estas representaciones son estables, pues las funciones con las que se generan los discursos siguen estando presentes en la imagen a pesar de que estén emitidas por otros elementos. Y, finalmente, que estas representaciones establecen una equidad entre dos lenguajes que emiten discursos siempre activos. Este discurso explica que la negociación semiótica depende netamente del historietista, se construye un recorrido semántico a partir del intercambio de funciones semánticas –propuestas por el texto base– que en el cómic juegan con los dos elementos indivisibles en pro de la narración. El historietista delimita el camino con forma de representación y función con respecto al argumento y trama del texto base, esto le permite ser más flexible frente a las posibilidades formales del cómic. Por eso, el lenguaje narrativo visual se convierte en significativo de la obra al sustituir los elementos sintagmáticos iliativos al representarlos en otro sistema semiótico.

5. Un modelo de análisis

Demostrar una paradoja diegética no completa el panorama. Debido a esto, los dos autores que proponen un giro analítico a las teorías semióticas aplican para un estudio enfocado a lenguaje propio del cómic; por un lado, J.W. Mitchell con el *giro pictorial* vislumbra que hay excepciones que la teoría no abarca, en este caso sería no contemplar el contenido narrativo, sino solo hablar de la unidad conformada de dos elementos semánticos, de la imagen única que sería la viñeta; por otro, Paolo Fabbri con el *giro semiótico* acierta en que, bajo algunas consideraciones, se puede determinar que los elementos de un sistema semiótico no se deberían analizar por separado, sino enfocarse siempre en el resultado de su conjunción. Estas dos teorías responden al esquema de la glosemática propuesto por Hjelmslev, Fabbri cuestiona que se pueda separar la sustancia del contenido de la sustancia de la expresión.

En el cómic, lo que tenemos es que algunas veces es posible separarlo, pero otras veces no; la función semiótica de los signos *imago textuales* radica en entenderlos como unidad y no como adición de dos sistemas semióticos diferentes. En cambio, lo que han hecho los estudios previos ha sido dividir el sistema semiótico para tratar de descifrar sus límites como lenguaje, la lingüística no precisamente se ha preocupado por resolver o siquiera entrometerse en los estudios del lenguaje narrativo visual, algo que N. Cohn (2013) ya decía en *Comics, Linguistics, and Visual Language: The past and future of a field*. Sin embargo, en cuestión de lectura y de la relación de la obra con el usuario el orden de los elementos no está definido como en el lenguaje escrito, en un cómic se puede leer primero la imagen y luego el texto dentro de la misma viñeta o viceversa sin que eso afecte la comprensión de la viñeta como unidad. Los elementos adquieren sentido al estar juntos –como vería Mitchell–. Así mismo, las viñetas sin texto contienen un núcleo de información y ganan sentido por consecuencia de la “narratividad” o el montaje dado por secuencialidad de las otras viñetas que la acompañan. Si retomamos a Barbieri (1993: 281):

El buen autor de cómics no inventa formas expresivas nuevas con el fin de modificar el lenguaje. Más bien, trata de expresar de la manera más eficaz posible el propio discurso, formando tanto en el interior del lenguaje del cómic como en el de otros lenguajes. Buscando esta mejor expresión, se verá obligado, alguna vez, a inventar en el cómic formas, para el cómic, nuevas; y el lector, comprendiendo la exigencia expresiva, hará todo lo posible por aceptarlas. La búsqueda lingüística de un autor tiene sentido (y futuro) si está conectada con una búsqueda expresiva.

En consecuencia, el lenguaje que se crea es evolutivo y modificable porque cuestiona su misma integridad y, por eso, falla cada que intenta analizarse bajo el código de sistema lingüístico y no como un sistema semiótico. El error, como lo explica N. Cohn, es concebir a cada forma expresiva como si mantuvieran su misma función comunicativa intrínseca siendo independientes a cuando trabajan en conjunto. Es decir, mientras la comunicación verbal se concibe como “habla” y conforma un sistema de expresión conocido como “lenguaje hablado”, la comunicación gráfica o “dibujo” no corresponde a un sistema equivalente o con reglas similares que sí tiene el “lenguaje hablado” (Cohn, 2013: 2); siendo esto contradictorio para demostrar que el cómic se vale de tener un lenguaje narrativo visual. Aun así, los estudios tanto de Cohn, como de Barbieri, Groensteen, Gubern, Peppino Barale o Jiménez Varea apuntan desde diferentes perspectivas no a que el cómic sea un lenguaje, sino que el lenguaje que usa el cómic no es gráfico ni textual, sino propio del medio: un lenguaje visual –o narrativo visual, como insisto personalmente–.

Precisamente, al presentar la paradoja semiótica el resultado es el rompimiento del esquema que otros estudios han intentado elaborar. Tanto el *giro pictorial* como el *semiótico* son la necesidad de reestructurar los modelos de análisis que han sido utilizados por los estudios teóricos anteriores. Si incluimos al dibujante como traductor dentro de la ecuación, tenemos un punto de referencia en el manejo e innovación del lenguaje, hay una solidez estructural entre la producción de significantes y el sentido que genera. Y, en consecuencia, es posible entender al lenguaje narrativo visual como un sistema semiótico indivisible (Fig. 2), en el que se evalúan unidades de sentido que contienen texto y/o imagen, a las que no se pueden limitar al valor unitario de una viñeta, sino que estas unidades pueden estar formadas por secuencias de viñetas, páginas consecutivas e, incluso, un libro.

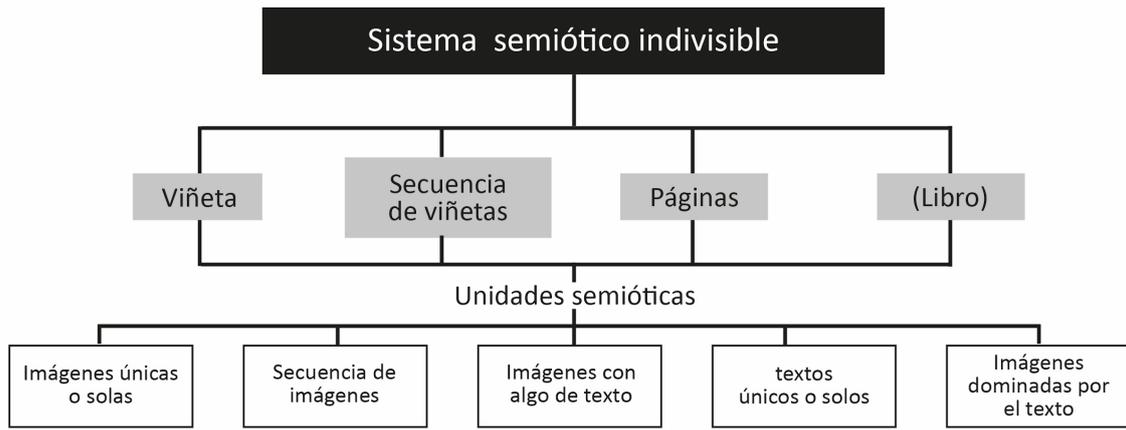


Figura 2. Sistema semiótico indivisible (elaboración propia).

Dentro de cada una de estas unidades de sentido hay combinaciones posibles que conforman una estructura narrativa. La falencia en los antecedentes ha sido, como lo señala N.Cohn, tener el ideal de una equivalencia entre las estructuras verbales, pero en las formas visuales se desconoce que pueda haber una “estructura gramatical” (Cohn, 2013: 7). En cambio, si entendemos a este lenguaje como un lenguaje narrativo, se abre la posibilidad de nominar, bajo sus características intrínsecas, unos valores con los que identificar a dichas unidades semióticas.

Mi propuesta define tres valores de recursividad (Fig. 3) dentro de un modelo tipológico, entendiendo la recursividad desde su relación con la teoría de sistemas y la teoría de la recursividad, en la que el sistema sirve para autodefinirse y que, en cierto sentido, se auto referencia para poder definir a los propios elementos que lo componen. Esto, sin dejar de lado que este sistema está compuesto por dos elementos semánticos que pertenecen a otros sistemas semióticos, y por esto se puede definir la manera en que funciona el sistema incluyendo el contexto de origen.

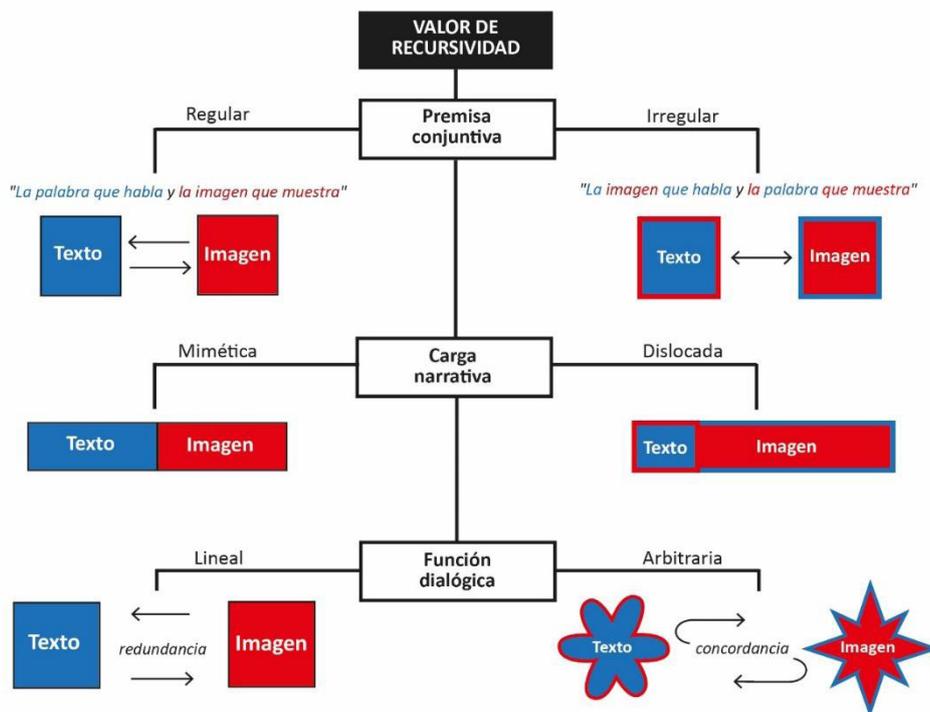


Figura 3. Modelo tipológico de los valores de recursividad (elaboración propia).

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

es la estructura interna la que nos descoloca la lectura y el sentido de lo que leemos y vemos por separado. Esta estructura es por la que podemos afirmar que el cómic tiene un lenguaje propio —muy diferente que señalar que el cómic es un lenguaje—. Pero, en promedio, un cómic no está narrado solo con este tipo de viñetas que tienen intercambiada la función semántica de sus elementos; en las secuencias de viñetas, y a lo que entendemos como narrativo, también está compuesto de viñetas en donde la función semántica corresponde a sus orígenes, *la palabra que habla y la imagen que muestra*. Esta diferencia es fundamental, porque corresponde a la intención del autor, a lo que está *contando* y a lo que está *mostrando*, y que pone en evidencia su proceso de creación sincrónico.

Bajo un comportamiento regular, la unidad semántica muestra que las funciones de los elementos que la componen se comportan de la misma manera a como se comportan por separado. Es de esa forma como hemos estado leyendo el cómic, donde el texto lleva la carga narrativa a pesar de que algunos ejemplos de cómics tengan poco texto. Asumimos, de entrada, que el texto nos va a contar tanto trama como argumento de la historia y la imagen, por su lado, va a ilustrar la información dada por el texto y funciona como una representación de lo dicho. El comportamiento de la premisa irregular, entonces, provee la paradoja de las funciones semióticas de cada elemento al no corresponder con lo que su origen indica. Aquí, la recursividad sucede en que la forma altera al contexto y nos da la impresión de no ser estable.

Carga narrativa: Hace referencia al objeto agente en la construcción del significado y que le da sentido a la lectura. En el caso del lenguaje narrativo visual sucede tanto en el texto como en la imagen, ambos elementos semánticos conforman un significante que, al separar las unidades semánticas, se puede identificar cuál de los dos priman en cada una y en contraste con las unidades yuxtapuestas.

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

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

Si corresponde al regular, podríamos definirlo como valor de redundancia: tanto la narración del texto como la narración de las imágenes inician, convergen y se desenlazan se manera similar; la dependencia de los elementos (texto e imagen) se pueden desvincular de su contrario y aun así la lectura del sistema semiótico estaría completa. Pero si el comportamiento es irregular, la dependencia entre los elementos es arbitraria y la omisión de alguno de los dos elementos (de estar presentes como unidad semántica imagen-texto) limitaría la comprensión de la misma unidad e, incluso, del conjunto de unidades semióticas que se yuxtaponen. Una dependencia arbitraria obliga una lectura condicionalmente como unidad semántica, pues el texto puede describir información que no está necesariamente representada en la imagen correspondiente.

En *Hacer comics. Secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica*, McCloud (2016; 130.) propone unas categorías en las que clasifica los tipos de viñetas donde se combinan texto e imagen que son más específicas, pero no identifican realmente la lectura que se hace de estas. Entonces, a las combinaciones de *Palabras específicas, Dibujos específicos y Duales* correspondería la categoría de *regulares*; y a *Intersectivas, Interdependiente, En paralelo y Montaje* podrían llamarse *irregulares*. No obstante, las categorías de McCloud no contemplan viñetas o secuencias de viñetas que sean imágenes únicas o solas o textos, según el caso, tampoco contempla otros valores como los de recursividad anteriores y se queda corto en su alcance analítico.

Todo lo anterior deviene a una línea de evolución del lenguaje, las primeras adaptaciones estaban construidas de manera *regular*, en donde había más presión por ser fieles a los textos originales que realmente aprovechar el modelo narrativo; aun así, los cómics fueron *irregulares* para la literatura y las corrientes narrativas de la época, en donde la autonomía autoral de los dibujantes no era reconocida como tal. Esas primeras adaptaciones hacían mimesis del texto resumiendo las obras originales. Gracias a la ampliación del mercado, estos ejercicios narrativos no perdieron vigencia y se involucraron más con el manejo del lenguaje independientemente de las corrientes literarias a las que pertenecieron sus textos base. Esto puede ser confirmado con la incursión de autores de cabecera en la lista de adaptaciones de textos también canónicos. El historietista uruguayo-argentino Alberto Breccia, por ejemplo, no fue ajeno a estos proyectos editoriales.

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

Vale, así mismo, proponer dudas adicionales que surgen en el momento de la traducción entre lenguaje textual a lenguaje narrativo visual. El comportamiento del primero nos ha demostrado con los siglos de uso que no es estable, que está abierto al cambio y que contiene millones de particularidades condicionadas por su entorno y por sus hablantes; a lo que podríamos suponer que, dentro de los valores de recursividad para el cómic, significa incluir un

margen de mutabilidad. Una clase de canal donde recursos de otras artes que ya han alimentado al cómic van a seguir apareciendo y modificando el lenguaje.

6. Conclusiones

Antes de un ejercicio menor, hacer una adaptación es una investigación sobre las capacidades representativas del lenguaje mismo, los intercambios semánticos entre los elementos presionan al dibujante a entablar conexiones diferentes y novedosas, multiplicando –valga la contradicción– las posibles interpretaciones gráficas que se le pueden extraer a un texto.

El trabajo del historietista no es solo proveer de elementos gráficos a la lectura de una obra literaria. Su lectura es el paso interpretativo y dibujarlo es una renovación completa de la obra base, aunque mantenga el argumento. La traducción a un sistema semiótico diferente renueva también la obra.

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

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

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

Referencias

- Barbieri, D., *Los lenguajes del cómic*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica S.A. 1993.
- Borges, Jorge Luis. “Pierre Menard, autor del Quijote” En *Ficciones*, Jorge Luis Borges. México D.F.: Debolsillo 2015
- Cohn, N., *Comic, Linguistics and Visual Language: The past and future of field* <http://www.visuallanguagelab.com/>. 2012, disponible en: http://www.visuallanguagelab.com/P/NC_Comics&Linguistics.pdf [último acceso: 24 de junio 2020].
- Eco, U., *Decir casi lo mismo*. Trad.de Helena Lozano Miralles. México: Lumen 2000.
- Fabbri, P., *El giro semiótico*. Barcelona: Gedisa Editorial 2000.
- Groensteen, T., *The System of Comics*. Mississippi: University Press of Mississippi -Jackson 2007.
- Jakobson, R., *Linguistic Aspects on Translation*, en Brower, ed., 1959, 232-239. Pone 1896
- Jiménez Varea, J., *Narrativa gráfica. Narratología de la historieta*. Madrid: Editorial Fragua 2016.
- McCloud, S. *Hacer cómics*. Madrid: Astiberri 2016.
- Mitchell, W. J. T., *Teoría de las imágenes*. Madrid: Editorial Akal 2009.
- Steiner, G., *Después de Babel. Aspectos del lenguaje y la traducción*. traducción de Adolfo Castañón, México: Fondo de Cultura Económica 2001.
- Torop, P., “Intersemiosis y traducción intersemiótica”, *Cuiculco* 9, 25 (2002), 1-31.
- Yuste Frías, J., “La traducción especializada de textos con imagen: el cómic”, en: Departamento de Traducción e Interpretación (ed.), *El traductor profesional ante el próximo milenio. II Jornadas sobre la formación y profesión del traductor e intérprete*. [CD-ROM]. Villaviciosa de Odón (Madrid): Universidad Europea CEES 2001.
- Zavala, L., “La traducción intersemiótica en el cine de ficción”, *Ciencia ergo sum* (Universidad Autónoma del Estado de México) 16, 1 (2009), 47-54.